



# SORBONNE UNIVERSITÉ

**ÉCOLE DOCTORALE V – « Concepts et langages »**

**Laboratoire de recherche GRIPIC (EA 1498)**

## THÈSE

pour obtenir le grade de

DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ SORBONNE UNIVERSITÉ

Discipline : Sciences de l'Information et de la Communication

Présentée et soutenue par :

**Inès GARMON**

le : 27 mars 2023

**Les « petits gestes »  
dans leur anthropologie communicationnelle  
Étudier la « digipulation » des applications mobiles  
Position de thèse**

**Sous la direction de :**

M. Étienne CANDEL – Professeur des universités, IUT de Paris – Rives de Seine

**Membres du jury :**

Mme Julia BONACCORSI – Professeure des universités, Université Lumière Lyon 2

Mme Fabienne MARTIN-JUCHAT – Professeure des universités, Université Grenoble Alpes

M. Camille ALLOING – Professeur, Université du Québec à Montréal

M. Étienne CANDEL – Professeur des universités, IUT de Paris – Rives de Seine

M. Anthony MASURE – Professeur associé à la Haute école d'art et de design de Genève

M. Emmanuël SOUCHIER – Professeur émérite, CELSA Sorbonne Université

## POSITION DE THÈSE

La fréquentation des écrans tactiles a habitué l'utilisateur aux procédures de glissés verticaux, horizontaux, d'appui ou de pincement sur l'écran. Diverses, séduisantes, ou au contraire en apparence insignifiantes, ces gestualités d'interaction sont entrées dans les mœurs de manipulation des écrans et dans les routines du mobile. Nous proposons d'en faire un « objet de recherche »<sup>1</sup>, d'étudier leurs logiques de fonctionnement techniques et sociales, et les enjeux de leurs actualisations.

Cette thèse explore les gestualités avec lesquelles, quotidiennement, l'utilisateur « triture » l'écran du *smartphone* : il « *tap* », en appuyant le doigt sur une zone précise (pour valider, déclarer apprécier, sélectionner un objet à l'écran, prendre une photo, écrire un texte) ; il « *swipe* », en faisant glisser horizontalement un élément vers la droite ou vers la gauche (pour lire, sélectionner un contenu à l'écran) ; il « *scroll* », en faisant défiler verticalement un contenu (un fil d'actualité, une boîte de réception, une bibliothèque d'images, un texte).

### **S'intéresser à la dimension matérielle de la communication et à la dimension communicationnelle des objets numériques par le prisme du minuscule**

Les termes pour parler de ces gestes, à l'instar de « manipulation » ou des différents anglicismes dont nous ont dotés les constructeurs de logiciels, ne sont pas pertinents pour les caractériser. Nous proposons par conséquent la notion de « digipulation », qui permet d'opérer un recadrage sur le coup de doigt en activité sur l'écran, par la double évocation du *ductus* et de « digital ». Nous avons également élaboré un concept, pour mettre ces termes inadéquats tout à fait à distance, celui de « petit geste », qui évoque l'association entre une « forme gestuelle »<sup>2</sup>, un geste comme mouvement et comme manière, et une forme sémiotique symbolique récurrente, une « petite forme »<sup>3</sup>. Ce dernier permet également d'intégrer, dans une perspective anthropologique, les manières de faire des usagers et les discours des acteurs qui les font circuler. Ces deux termes permettent ainsi de proposer un regard aussi précis que possible sur l'activité tactile, c'est-à-dire de déconstruire les gestes sur l'écran et de les replacer dans leurs activités, leurs pratiques et leur réalité effective. Il y a, en effet, une préexistence de ces gestes à l'étude, et les qualifier permet de faire reconnaître une classe d'objets qui était déjà là.

Nous proposons d'interroger les « petits gestes » dans leur dimension communicationnelle et anthropologique. Comment fonctionnent-ils ? Comment sont-ils perçus et appropriés par les usagers ? Quel est leur rôle dans les pratiques des écrans et dans les usages des dispositifs mobiles ? Dans quelle mesure sont-ils l'objet de stratégies pour les concepteurs comme pour les utilisateurs ?

---

1. Jean Davallon, « Objet concret, objet scientifique, objet de recherche ». *Hermès, La Revue*. Vol. 38, n° 1, 2004, pp. 30-37.

2. Étienne Candel, « L'édition du texte informatisé, une pratique de lecture », in : VIAL, Stéphane et CATOIR-BRISSON, Marie-Julie (dir.), *Design et innovation dans la chaîne du livre. Écrire, éditer, lire à l'ère numérique*. Paris : PUF, 2017.

3. Étienne Candel, Valérie Jeanne-Perrier et Emmanuel Souchier. « Petites formes, grands desseins : d'une grammaire des énoncés éditoriaux à la standardisation des écritures ». in : DAVALLON Jean (dir.), *L'économie des écritures sur le web*, Paris, Hermès, Lavoisier, 2012, pp. 135-165.

Quelle est leur opérativité technique, sémiotique, sociale et économique ? Quel est le rapport entre ces gestes, ceux que l'on réalise sur des ordinateurs et des tablettes, et ceux que l'on effectue sur des écrans de taille variable dans l'espace public ? Comment expliquer leurs occurrences et leurs apparitions dans des espaces discursifs a priori décorrélés de l'industrie du numérique ? Dans quelle mesure participent-ils d'une transformation de l'être humain, de sa manière de se concevoir, de communiquer et de se tenir dans le monde ?

Il s'agit de comprendre comment les modalités d'interaction ordinaires des écrans tactiles sont traversées de normes et d'enjeux. Elles sont investies à double titre, d'abord par des acteurs qui les mettent en place, ensuite par ceux qui les actualisent. Nous souhaitons, à travers ce questionnement, comprendre la façon que l'utilisateur a de se tenir, d'habiter le monde, de nouer des liens et de se développer par la communication. L'objectif, *in fine*, est de comprendre l'insertion des médias informatisés dans le corps social.

Le propre de la démarche est d'apporter une manière de réinscrire des objets techniques, les *smartphones*, manipulables, dans leurs contextes effectifs d'utilisation, et d'étudier la capacité qu'ils ont, en tant que dispositifs, à travailler ces contextes. L'hypothèse de départ est que ces médiations ne sont pas neutres. Le niveau technique du dispositif, le niveau social des gestes de communication et le niveau symbolique des effets de sens de ces gestualités méritent d'être explorés.

Nous proposons le prisme du minuscule pour questionner la communication. Il est question de saisir ce qu'il se passe au moment où l'utilisateur effleure un écran. En nous intéressant à ces objets caractérisés par une taille réduite, presque insensibles et impalpables, mais aux effets communicationnels immenses, nous tentons de saisir des microphénomènes engageant pleinement le corps. Leurs usages sont préparés par des effets d'attente et ont des opérativités massives sur le social, l'économique, le culturel et les subjectivités. Les « petits gestes » sont mouvants, de contours flous, et en extension. Ils doivent être analysés car ce sont des écritures contemporaines dans la vie sociale qui façonnent les gestes communicationnels et qui s'ancrent formellement dans la mémoire culturelle. La démarche repose donc sur une seconde hypothèse de départ, qui est que le minuscule, en tant que prisme très resserré sur un phénomène, permet une modélisation de la communication et des dispositifs numériques, tout en favorisant des moments de « saisie intuitive »<sup>4</sup>.

### **Une méthodologie multidimensionnelle et plusieurs corpus**

La méthode s'intéresse à la façon dont la communication se réalise, tout en permettant d'alterner les points de vue, les postures et les échelles d'observation. L'investigation traverse le technique, le sémiotique, le corporel, l'économique et le social en multipliant les cas d'application de ces questions à des spécimens typiques. Elle articule trois dimensions de l'objet essentielles à sa compréhension, à savoir : l'objet lui-même ; les gestes, à travers des analyses technosémiotiques des

---

4. Pierre Paillé et Alex Mucchielli, *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. 5e éd. Malakoff : Armand Colin. Collection U, 2012.

dispositifs dans lesquels ils s'inscrivent ; leur mise en langage par les producteurs d'un côté et par les utilisateurs de l'autre, à travers des analyses de discours.

Nous avons mis en perspective des interfaces d'applications usuelles, analysées avec la techno-sémiotique des écrits d'écran et la sémiopragmatique, avec des analyses de discours diverses. Nous avons plus précisément analysé, de façon synchronique et avec une approche qualitative, la dimension sémiotique des écrans et des gestes (en prenant pour cela appui sur un ensemble de microprocédures impliquant un traitement de la main, telles que le *swipe*, le *scroll*, le *tap*, le *drag and drop*...), le niveau technologique et les discours autour de ces dispositifs.

La méthode principale peut être qualifiée de sociosémiotique : elle propose de saisir comment les utilisateurs sont engagés dans le dispositif et comment les situations de communication et les situations sociales sont créées à partir de l'analyse des interfaces données à digipuler. Elle cherche à mettre en évidence les différentes opérativités de ces gestes et les valeurs instituées par les discours qu'ils donnent à produire. Nous avons ainsi interrogé des utilisateurs sur leurs pratiques d'écran dans le cadre d'une démarche socioqualitative et compréhensive, avec une approche ethnographique. Enfin, nous avons également constitué un corpus de textes de design, tirés de sources de documentation diverses (émises par des designers et par les industries elles-mêmes). En parallèle de ce corpus, nous avons interrogé, dans une visée exploratoire, deux professionnels du design d'interface afin d'obtenir des informations sur leurs manières de faire, leurs définitions du design, leurs approches de la gestualité et leurs représentations.

Pour restituer ces corpus, nous proposons notamment une vingtaine de planches thématiques visant à regrouper ces éléments de terrain récoltés au cours des six années de thèse. Elles constituent des réservoirs d'imaginaires, de représentations, de comportements et de mises en circulation de « petits gestes » et de leurs occurrences dans le monde social, « réel » ou à l'écran.

### **Une réinscription du geste d'écran à plusieurs échelles**

Nous proposons un regard très fin sur le processus d'incorporation de la technique, le bout du doigt et le geste sur l'écran, dans un objectif de basculement d'échelles. La première échelle est épistémologique et vise à montrer l'intérêt de constituer ces gestes concrets en « objets de recherche » (Partie 1) ; la seconde est techno-sémiotique, c'est celle de l'interface et du fonctionnement technique du « tactile » (Partie 2) ; la troisième est économique, c'est celle du capitalisme des dispositifs (Partie 3) ; enfin la dernière est anthropologique (Partie 4).

La première partie fait la critique de la critique sociale et académique des dispositifs mobiles, au sens kantien du terme. Les validités, les limites des critiques existantes autour des dispositifs numériques et les points aveugles des doctrines sont examinés (Chapitre 1). Si les dispositifs mobiles sont entourés de discours, professionnels, académiques, culturels et sociaux, aucun ne couvre la question de l'anthropologisation de la technique. Du fait d'un point de vue souvent déterministe, ces théories se heurtent à la réalité des usages et des pratiques des applications. C'est en fait dans le contact furtif de l'écran que se condense l'« embrayage » de l'usage, la réalité des

dispositifs mobiles et de leur devenir, un basculement de l'action au sein duquel se joue l'incorporation de la technique par les usagers et le social.

Si le cadre de l'analyse est celui de l'étude des médias informatisés, en suivant les thèses de l'étude des écrits d'écran, plusieurs approches produisent des savoirs en lien avec les dispositifs mobiles et leurs modalités d'activation de l'interface (Chapitre 2). La sémiotique des objets, celle du corps et celle des interfaces sont trois approches différentes des objets qui, chacune à sa manière, permettent de poser des pistes de compréhension et d'interrogation des « petits gestes » de digipulation. Ensuite, pour réinscrire les gestes dans leurs contextes et leurs enjeux divers, les SIC sont le meilleur cadre disciplinaire. Nous nous appuyons sur les apports des études de la lecture sur l'écran, de l'anthropologie du corps communicant<sup>5</sup> et de l'étude du capitalisme numérique. Nous défendons enfin une approche interdisciplinaire, intégrant les apports de la philosophie du design et de l'anthropologie.

Insistons enfin sur la dimension politique de la thèse et son ambition critique (Chapitre 3). Assumant une remise en question des façons de faire les interfaces et de les faire circuler, nous refusons de laisser aux grandes industries la possibilité de construire les supports et d'édicter toutes les normes de ces objets, comme celle du « bon corps » de l'utilisateur. La critique vise alors à changer le regard sur des objets devenus quotidiens et sur ces gestes usuels et naturalisés. *In fine*, nous proposons comme geste critique celui d'envisager les interfaces des dispositifs mobiles, les écrits d'écran quotidiens des *smartphones*, comme l'ensemble des médiations dont les « petits gestes » constituent le flux et le reflux.

La deuxième partie cherche à construire les concepts de « digipulation » et de « petit geste ». Le « tactile » est en fait une impression construite et tout semble fait pour laisser croire à cette magie de l'écran (Chapitre 4). Il repose sur une illusion cognitive entretenue par le travail du designer. Ainsi, le « tactile » peut se définir comme la rencontre entre un humain ayant une main articulée avec un doigt capable de pression, de précision et de toucher, et un écran techniquement construit et configuré pour réagir à son contact. La polyvalence de la main est mise à profit par l'écran : elle est encadrée par les lignes directrices adressées aux développeurs (les *guidelines*) et construite en amont, lors du développement technique, *hardware*, de l'écran.

Les études sur le numérique<sup>6</sup>, qui se sont emparées de la notion d'« écriture », permettent ensuite de conceptualiser les « petits gestes » comme outils scripturaux (Chapitre 5). Contrairement à l'approche « traditionnelle » de l'écriture, la digipulation repose sur un principe d'encodage qui transmute le geste en équivalent écriture : c'est une écriture *scripto-gestuelle*, caractérisée par une typologie spécifique. Le sens de cette écriture est distribué entre les « petits formes » sémiotiques et gestuelles qui la composent, et entre le contexte dans lequel elle est opérée. Ajoutons à cela que les « petits gestes » font l'objet d'appropriations par les usagers. Leur actualisation par ces derniers

---

5. Fabienne Martin-Juchat, *Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*. De Boeck Supérieur, coll. Culture & Communication, 2008.

6. Emmanuël Souchier, Étienne Candel, Gustavo Gomez-Mejia et Valérie Jeanne-Perrier, *Le numérique comme écriture : théories et méthodes d'analyse*. Paris : Armand Colin, 2019.

les transforme en énoncés à la première personne. Les concepteurs d'interface s'assurent, eux, de leur compréhension par l'usage de procédés de guidage classiques en rhétoriques du texte, ce qui conduit à affirmer qu'il s'agit autant de « petits gestes » que de « petits textes ».

En diffractant l'écran au prisme des objets qui l'ont précédé, nous avons enfin fait émerger les modèles qui travaillent ses pratiques (Chapitre 6). L'écran tactile est en effet un système qui s'intègre dans une multitude d'objets similaires, qui sont des référents implicites induisant des pratiques du corps et faisant partie d'une culture commune. La digipulation repose sur des procédés d'activation structurants, qui sont le point et le trait, et cette mythologie se retrouve dans le discours des usagers et des concepteurs. Ceux-ci sont essentiels pour comprendre comment les usagers se débrouillent, au quotidien, pour appréhender des écrans aux propositions variées. En outre, ces derniers acceptent assez « facilement » de jouer le jeu des dispositifs, sans relever que les écrans sont capables d'enregistrer leurs activités sans leur signature propre, c'est-à-dire sans prêter attention au fait que les « petits gestes » sont un moyen, pour l'industrie, de faire autorité sur leurs pratiques d'écriture et de lecture, d'en tirer une économie et d'organiser le social.

La troisième partie développe l'idée que les « petits gestes » incarnent la relation aux dispositifs contemporains, aux designs en « centration » du corps et du doigt. Malgré un consensus de la conception autour de la nécessité de construire des interfaces « centrées utilisateur », c'est en effet le corps de l'utilisateur, plutôt que sa subjectivité, qui est au cœur des manières de faire. La méthode, relevant d'une norme précise, requiert une suite d'étape visant à placer les utilisateurs au centre du processus de développement. Or, de façon pratique, le design relève finalement de l'intuition, de la projection, d'inspirations, de bricolages ou encore de l'application stricte de normes techniques industrielles (Chapitre 7). Ce constat s'applique particulièrement à la gestualité, qui repose autant sur les préconceptions des designers que les normes des constructeurs. *In fine*, le corps de l'utilisateur est fondé en centralité pour sa capacité à produire de la donnée interprétable, utilisable et monétisable. Fétichisé par la conception et par le social, le doigt participe à rendre opaques les mécanismes de collaboration à l'œuvre dans son engagement sur les écrans : l'utilisateur est aliéné par le travail de ses doigts<sup>7</sup>.

La mise en signes du geste et de diverses formes affectives agit ensuite comme une diversion sémiotique et sensible (Chapitre 8). La médiation gestuelle est un lieu de déploiement des stratégies économiques et affectives des industries. Travaillée par la conception et mise en œuvre dans les applications mobiles courantes, elle sert les intérêts du « capitalisme affectif »<sup>8</sup> des plateformes numériques. Les « petits gestes » de digipulation des interfaces tactiles sont soignés en vue de favoriser une expérience émotionnelle qui se définit plutôt comme une certaine culture de l'affect. D'un côté, ils passent pour favoriser un enrôlement de l'utilisateur au sens interactionniste, pour être des embrayeurs de captation et de maintien de l'intention. De l'autre, ils impliquent surtout une

---

7. Dominique Cardon et Antonio Casilli, *Qu'est-ce que le Digital Labor ?* Bry-sur-Marne, Paris : INA, coll. « Études et controverses », 2015.

8. Camille Alloing et Julien Pierre, *Le web affectif : une économie numérique des émotions*. Bry-sur-Marne : INA. Études & controverses, 2017.

manière fluide de vivre, où la permanence du sujet tend à se trouver dans le profil constitué par la machine.

La base technique des « petits gestes » permet enfin d'étendre considérablement notre objet en rendant visible un fonctionnement sémio-industriel global (Chapitre 10). Non seulement avec les « petits gestes » une culture numérique se diffuse, mais en plus, ceux-ci participent à naturaliser le numérique. Sur un plan culturel en effet, certains « petits gestes » spécifiques des dispositifs tactiles in-forment la communication, les productions et la culture numérique contemporaine : une mémoire sociale des formes se constitue, qui dépasse le cadre de l'usage et qui refait circuler des productions médiatiques industrielles. En outre, si ces « petits gestes » sont ordinarisés, c'est notamment grâce à un sentiment esthétique particulier, la grâce<sup>9</sup>. Derrière la légèreté de ce sentiment gracieux, un processus violent de reconfiguration corporelle, cognitive et identitaire opère.

La quatrième et dernière partie cherche enfin à déconstruire la prétention des interfaces et de leurs gestes à configurer les pratiques communicationnelles et sociales. Le mode d'existence proposé par ces dispositifs et leurs gestes de manipulation dépasse largement l'usage des applications et des services (Chapitre 10). Les « petits gestes » sont en effet des opérateurs d'expérience du monde qui soutiennent et renforcent les spécificités ontologiques du numérique<sup>10</sup>. L'écran participe d'une reconfiguration du corps, déterminant la manière qu'a l'individu, usager digipulateur, de toucher, de sentir et de se représenter. À la croisée du technique et de l'anthropologique, voire du biologique, les « petits gestes » permettent d'apporter des éléments de compréhension sur la façon dont il y a incorporation des techniques et des industries par le social et l'individu.

Du fait de la force de l'écriture, c'est une adhésion aux idéologies et aux discours des concepteurs qu'engagent finalement ces gestualités (Chapitre 11). Différentes dynamiques, plus ou moins souples, engagent d'abord à la trituration de l'écran, au quotidien, qui vont de l'incitation à la séduction, en passant par l'obligation. Les « petits gestes » entrelacent l'énonciation de l'utilisateur à celle, éditoriale, de la machine, si bien que son expression est réduite à peau de chagrin. La digipulation produit en outre des formes de vie. Si les utilisateurs ont développé des rapports singuliers à l'écran et se singularisent comme individus à leurs côtés (on le voit notamment dans les discours publicitaires), ces formes gestuelles sont avant tout les moyens par lesquels se naturalise un *ethos* industriel.

Enfin, la digipulation exerce un pouvoir au-delà des cadres de l'écran sur la vie sociale (Chapitre 12). Ce pouvoir se manifeste à travers l'imposition d'un régime de communication et l'imposition d'une culture. Aucun utilisateur n'échappe à ce pouvoir de contrainte et cette dernière s'exerce sur les manières de produire du texte et de penser. Certains mécanismes d'adhésion<sup>11</sup> propres à la lecture sont renforcés par le support numérique, auxquels s'ajoutent les spécificités de la dimension activable du texte qui appelle à être touché. Surtout, les changements amenés par les écrans tactiles

---

9. Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*. 10e éd. Paris : PUF. Quadrige, 2013 [1970].

10. Stéphane Vial, *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*. Préface de LÉVY, Pierre. Paris : Presses universitaires de France, 2013.

11. Marielle Macé, *Façons de lire, manières d'être*. Paris : Gallimard. NRF essais, 2011.

conduisent à constater le caractère distribué des actions de l'utilisateur dans un contexte économico-politique chargé. L'écran est, en somme, un milieu conformant qui pose un système usager/interface/concepteurs inégalitaire, en perpétuel ajustement : plus les usagers apprennent à utiliser les dispositifs, plus ils s'adaptent aux écrans, et plus ces derniers s'adaptent à leurs reconfigurations dans un processus de rétroaction, pour le moment, infini.

### **L'objet, la méthode et la critique de l'écriture comme apports épistémologiques**

Posons, pour terminer, les apports épistémologiques de ce travail. Nous en formulons trois qui ressortent de façon transverse et qui semblent apporter des éléments pertinents à l'égard des recherches contemporaines en SIC.

La construction de notre sujet est un premier apport. En élevant les gestes de manipulation des interfaces tactiles au statut d'objet de recherche et en les désignant par des notions et des concepts tels que la « digipulation » et les « petits gestes », nous avons voulu développer une nouvelle voie au sein des études sur le dispositif et la communication. Pour poser ces concepts, nous avons identifié une béance dans les approches contemporaines de l'écran, des usages et des médiations. Nous avons ensuite proposé de regarder l'ensemble des échelles étudiées à travers le prisme de ces micros-objets en essayant de ne jamais s'écarter de cette voie. Cela nous a conduit, dès le premier chapitre, à proposer une théorie de l'objet : les « petits gestes » sont un « composite »<sup>12</sup> de technique, de pratiques gestuelles, sociales, économiques et discursives.

La méthodologie multidimensionnelle constitue un deuxième apport. Si elle présente certaines limites en termes de représentativité, elle permet d'investiguer, dans une perspective de type cubiste, ces microphénomènes. Pour se saisir pleinement de ces gestualités constituées en objet de recherche, il fallait élaborer une méthodologie articulant plusieurs spécimens de méthode et appliquant, de façon systématique, les théories de la « critique de la trivialité »<sup>13</sup>. Cela passe par un bricolage de corpus sensible dans les annexes. Multiplier, comme nous l'avons fait, des terrains d'observation hétérogènes (écrans tactiles, discours de marques, discours sociaux, productions iconographiques, critiques ou culturelles, *guidelines*, conseils, outils pratiques, parole d'utilisateurs et de concepteurs) a permis de saisir le plus finement possible ces microphénomènes. Cette méthodologie permet d'interroger ces objets non pour eux-mêmes (cela consisterait à étudier les gestes comme objets détachés et décontextualisés de leurs pratiques), mais comme des objets situés au cœur de pratiques, de routines, de représentations et de manières d'habiter le monde. Elle permet de saisir le geste comme une articulation, du doigt, mais surtout d'un contexte, de sujets, de dispositifs, d'une culture et d'une industrie.

Nous proposons, en propos introductif de la thèse, une fresque à la manière de l'Atlas d'Aby Warburg qui modélise cette méthodologie. Cette forme Atlas<sup>14</sup> est à même d'amener des

---

12. Joëlle Le Marec et Igor Babou, De l'étude des usages à une théorie des « composites » : objets, relations et normes en bibliothèque. *Lire, écrire, récrire : Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2003, pp. 235-299.

13. Yves Jeanneret, *Critique de la trivialité : Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Non Standard, 2014.

14. Georges Didi-Huberman, *Atlas ou le gai savoir inquiet. L'œil de l'histoire*, 3. Paris : Les Éditions de Minuit, 2011.

éléments pour la compréhension de la circulation sociale de nos objets. La juxtaposition de documents très hétérogènes et de sources diverses (captures d'écran, publicités pour application dans l'espace public ou au sein d'espaces numériques, scènes d'usage, représentations figuratives, affiches de productions culturelles, etc.) permet de faire émerger des relations entre les objets et de rendre sensibles les enjeux de ces circulations. La poésie et l'esthétique de cette forme sont propices à produire de la connaissance. Elle permet en tout cas d'investiguer, sous un prisme renouvelé et inédit, la réalité, en mettant côte à côte des objets apparemment très différents, tous participant d'un phénomène global d'incorporation, par le social, de productions industrielles.

Enfin, nous proposons une critique de la notion d'écriture telle que la pense la théorie des écrits d'écran. Sur un plan technique, c'est une écriture, tandis que sur un plan phénoménologique, c'est autre chose. La thèse montre qu'il y a en effet une multitude d'énonciateurs humains et non humains qui s'expriment via un outil qui distingue le support de sa restitution : le logiciel, les concepteurs, la machine et, en dernier, l'utilisateur. Digipuler, ce n'est donc pas écrire, c'est exprimer quelque chose et inscrire encore autre chose. Entre ce « quelque chose » et cette « autre chose », un ensemble d'acteurs et de processus sont engagés de façon automatique et invisible. Parmi ces acteurs, ceux du monde industriel président et commandent à l'expression et à l'inscription. Digipuler, c'est donc à la fois opérer un geste énonciatif à travers lequel s'expriment l'utilisateur, les constructeurs du logiciel et les concepteurs du dispositif en question, et inscrire, avec la machine, une opération destinée à circuler au-delà de l'action technique et sociale elle-même. L'écart entre écrire dans un sens conventionnel et écrire avec la digipulation est si grand que le terme d'écriture est, selon nous, à réinterroger.

Tout cela nous conduit à faire la critique du concept et à revoir notre approche scripto-centrée du phénomène qui, finalement, ne permet pas de caractériser l'activité. La digipulation force à repenser les tours et les contours de l'écriture elle-même. Elle place l'être humain face à une activité fondamentalement inédite que l'esprit peine à cerner. Il y a quelque chose d'illisible, d'impénétrable et de proprement mystérieux dans ces gestualités.