

Notre capacité à nous projeter dans un monde factice à partir d'images virtuelles a considérablement évolué au fur et à mesure des progrès technologiques et de représentation. Les récents trucages vidéos utilisant la technologie du deepfake, dans lesquelles des personnalités politiques deviennent subitement de véritables marionnettes, nous mettent face à notre incapacité à faire la distinction entre image fabriquée et image réelle. Notre attention est alors partagée entre ces deux types de représentation qui cohabitent en créant une confusion entre fiction et réalité.

Les *paysages digitaux* de Luc Doerflinger inversent cette proposition car les images virtuelles deviennent les modèles à imiter. Elles sont produites par des techniques de peinture traditionnelles, comme si le peintre voulait à son tour tromper le monde virtuel. Des motifs de grilles forment des paysages abstraits dans lequel le regard se perd.

Le titre de la série s'amuse du paradoxe de l'anglicisme digital. Il se traduit par "numérique" en français et laisse supposer que ces images sont issues d'un processus informatique alors que son origine latine *digitalis* renvoie au mot doigt et donc à la main. De la même façon, nous sommes face à une mise en abyme : nous observons une série de représentations (manuelles) de représentations (informatiques) de paysages. Et bien qu'ils soient peints avec une grande application, ces archétypes numériques de l'espace tridimensionnel laissent transparaître par endroit les imperfections inhérentes aux outils et aux gestes de la main. Cette distorsion opérée entre l'idée que nous nous faisons de ce type d'images et ce que révèle l'observation des détails trouble momentanément notre conscience...

Texte du catalogue de l'exposition *Science friction* à la galerie My monkey, 2019