

**Jan Albers**  
rOughrOuge  
22.05 – 27.06.2026

Artiste allemand né en 1971, Jan Albers développe une pratique située quelque part entre la peinture, la sculpture et l'architecture. Ses œuvres prennent souvent la forme de reliefs construits par accumulation, comme des objets compacts où différentes matières viennent se rencontrer, se heurter ou cohabiter. Contrairement à une tradition sculpturale fondée sur le retrait, Albers travaille par ajout. Il assemble, superpose, comprime. Bois, métal, polystyrène, céramique ou plâtre polymère deviennent les éléments d'une construction dense, presque géologique, où chaque surface semble cacher une autre strate en dessous.

Ses compositions abstraites peuvent évoquer des fragments d'architecture, des maquettes inachevées, des paysages vus de très loin ou, au contraire, observés comme au microscope. Il y a toujours une tension entre quelque chose de très physique, presque brut, et une forme de distance plus mentale. Les œuvres oscillent entre saturation et effacement, équilibre et effondrement. Rien n'est complètement stable. Les reliefs demandent un temps de regard assez lent ; leur complexité apparaît progressivement, par détails, changements de texture ou de lumière.

Dans la série PIAtAus, Albers développe des formes horizontales qui rappellent des plateaux, des strates ou des terrains artificiels. Le polystyrène et l'époxy y agissent comme des couches comprimées, recouvertes de peinture en spray, parfois presque poussiéreuse. On ne sait jamais vraiment si l'on regarde un fragment de paysage, une coupe architecturale ou un morceau de matière en train de se transformer. Les surfaces restent ambiguës, à la fois organiques et industrielles, comme si elles appartenaient à un territoire impossible à situer.

Dans lovELEttEr, cRacklingRed ou rOyalrOuge, la matière devient plus dense, plus accidentée. Le plâtre polymère épaissit les reliefs, crée des aspérités, des débordements, des zones parfois volcaniques, d'autres géométriques. Les titres introduisent aussi autre chose. Chez Albers, les mots ne servent jamais simplement à nommer les œuvres. Les majuscules qui surgissent à l'intérieur des titres créent des ruptures visuelles, une sorte de bégaiement typographique qui fait écho aux tensions présentes dans les reliefs eux-mêmes. La lecture se dérègle légèrement, comme la surface.

Les couleurs évoquées par certains titres (rouge fissuré, rouges éclatants, leur plus chaude) contrastent avec la froideur industrielle du polystyrène ou de l'époxy. Quelque chose semble chauffer sous la surface, comme si les œuvres retenaient une énergie interne sans jamais totalement la laisser exploser.

Avec riseandfaLL, Albers déplace cette réflexion vers un autre type de présence. Cette fontaine en bronze introduit le mouvement réel de l'eau, son cycle continu de montée et de chute. Là où les reliefs condensent l'espace et la matière, cette sculpture ouvre une respiration plus fluide. Mais la tension reste là. Le mouvement répétitif de l'eau produit autant une forme d'apaisement qu'un léger déséquilibre.

Il y a quelque chose de paradoxalement archéologique dans la démarche d'Albers, de manière presque inversée. Là où l'archéologie excave pour révéler des couches de temps accumulées, Albers les comprime et les encapsule. Ses reliefs fonctionnent comme des stratigraphies artificielles, des sédiments construits plutôt que découverts. Chaque œuvre devient une sorte de fossile synthétique, un enregistrement condensé de gestes, de matériaux et de décisions compressés sur un seul plan.

Cette inversion s'étend à son rapport au Land Art. Là où des artistes comme Robert Smithson ou Michael Heizer travaillaient par gestes massifs dans des paysages ouverts, des earthworks qui s'étendaient vers l'extérieur, revendiquant un territoire, Albers fait l'inverse. Il comprime le paysage en objet, transforme le monumental en quelque chose de presque manipulable. Ses plateaux ne sont pas creusés dans le sol désertique ; ils sont construits sur des murs, contenus, domestiqués. C'est du Land Art retourné vers l'intérieur, miniaturisé, ramené dans l'espace contrôlé de la galerie. Mais la tension demeure : ces objets portent encore quelque chose de l'extérieur qui résiste à un confinement total.

Le polystyrène, ce matériau entièrement synthétique, léger, devient un étrange écho du basalte ou du grès. Et c'est peut-être là que se situe la véritable friction : non pas dans la fabrication d'une fausse nature, mais dans la reconnaissance que nos matériaux, nos constructions, nos débris industriels deviendront eux-mêmes les strates que les archéologues du futur excaveront. Les reliefs d'Albers ne sont pas nostalgiques. Ce sont déjà des vestiges archéologiques du présent.

Ce qui traverse l'ensemble de son travail, c'est peut-être cette idée d'une construction toujours perturbée. Rien n'est jamais complètement lisse, résolu ou fixé. Les œuvres semblent en permanence au bord d'un basculement, entre architecture et ruine, entre objet et paysage, entre contrôle et accident. Même les titres participent à cette instabilité discrète.

Chez Jan Albers, les surfaces ne cherchent pas à devenir transparentes ou lisibles immédiatement. Elles résistent un peu. Elles gardent une opacité, une densité. Et c'est probablement là que le regard commence réellement à circuler.

## Jan Albers

rOughrOuge

22.05 – 27.06.2026

German artist born in 1971, Jan Albers develops a practice situated somewhere between painting, sculpture, and architecture. His works often take the form of reliefs built through accumulation, like compact objects where different materials meet, collide, or coexist. Unlike a sculptural tradition based on removal, Albers works through addition. He assembles, layers, compresses. Wood, metal, polystyrene, ceramic, or polymer plaster become the elements of a dense, almost geological construction, where each surface seems to conceal another stratum beneath it.

His abstract compositions can evoke fragments of architecture, unfinished models, landscapes seen from very far away or, on the contrary, observed as if under a microscope. There is always a tension between something very physical, almost raw, and a more mental form of distance. The works oscillate between saturation and erasure, balance and collapse. Nothing is ever completely stable. The reliefs require a slow gaze; their complexity emerges gradually, through details, shifts in texture, or changes in light.

In the *PIAtEaus* series, Albers develops horizontal forms reminiscent of plateaus, strata, or artificial terrains. Polystyrene and epoxy act as compressed layers, covered with spray paint, sometimes almost powdery. One never quite knows whether one is looking at a fragment of landscape, an architectural cross-section, or a piece of matter in transformation. The surfaces remain ambiguous, both organic and industrial, as if they belonged to a territory impossible to locate.

In *lovELettEr*, *cRacklingRed*, or *rOyalrOuge*, the material becomes denser, more rugged. Polymer plaster thickens the reliefs, creating protrusions, overflows, zones that are at times volcanic, at others geometric. The titles introduce something else as well. For Albers, words never simply name the works. The capital letters that erupt inside the titles create visual breaks, a kind of typographic stutter that echoes the tensions present in the reliefs themselves. Reading becomes slightly disrupted, just like the surface.

The colors suggested by certain titles (cracked red, blazing reds, warmer glow) contrast with the industrial coldness of polystyrene or epoxy. Something seems to heat beneath the surface, as if the works held an internal energy without ever fully releasing it.

With *riseandfaLL*, Albers shifts this reflection toward another kind of presence. This bronze fountain introduces the real movement of water, its continuous cycle of rising and falling. Whereas the reliefs condense space and matter, this sculpture opens a more fluid breath. But the tension remains. The repetitive movement of the water produces both a sense of calm and a slight imbalance.

There is something paradoxically archaeological about Albers' approach, but inverted. Where archaeology excavates to reveal accumulated layers of time, Albers compresses and encapsulates them. His reliefs function like artificial stratigraphies, constructed sediments rather than discovered ones. Each work becomes a kind of synthetic fossil, a condensed record of gestures, materials, and decisions pressed into a single plane.

This inversion extends to his relationship with Land Art. Where artists like Robert Smithson or Michael Heizer worked through massive gestures in open landscapes, earthworks that expanded outward, claiming territory, Albers does the opposite. He compresses landscape into object, transforms the monumental into the handheld (or nearly so). His plateaus aren't carved into desert floors; they're built on walls, contained, domesticated. It's Land Art turned inward, miniaturized, brought into the controlled space of the gallery. But the tension remains: these objects still carry something of the outside, something geological, something that resists complete containment.

The polystyrene, that entirely synthetic, lightweight material, becomes a strange echo of basalt or sandstone. And perhaps that's where the real friction lies: not in making fake nature, but in acknowledging that our materials, our constructions, our industrial detritus will themselves become the strata future archaeologists will excavate. Albers' reliefs aren't nostalgic. They're already archaeological remains of the present.

What runs through his entire body of work is perhaps the idea of a construction that is always disrupted. Nothing is ever completely smooth, resolved, or fixed. The works seem constantly on the

verge of tipping between architecture and ruin, object and landscape, control and accident. Even the titles contribute to this discreet instability.

In Jan Albers' work, surfaces do not seek to become transparent or immediately readable. They resist a little. They retain an opacity, a density. And it is probably there that the gaze truly begins to move.