

Valerie Carmet

Après l'obtention d'un diplôme en politique internationale, Valerie Carmet se rend aux Etats-Unis dans le but d'étudier la mode. Après quelques années à travailler dans cette industrie, elle décide de suivre son premier amour et étudie l'art, la peinture, la sculpture ainsi que la mosaïque dans un certain nombre d'écoles New Yorkaises et de studios italiens. Pendant trois ans, elle travaille au studio Anandamali de la ville de New York en tant qu'artiste à temps plein. Il lui arrive d'enseigner l'art de la mosaïque et des techniques mixtes créant des commissions à grande échelle, l'art de surface et l'art sur meubles. Parmi ses clients on trouve Pfizer, l'hôpital universitaire de New York, Ritz Carlton, le centre Rockefeller, de nombreux restaurants et boîtes de nuit ainsi que des particuliers, clients et collectionneurs qui décrivent son travail comme "une expression de lumière et de bons sentiments".

Sa nouvelle collection "ToyBox : Not intended for small children" est basée sur des silhouettes tracées dans des boîtes en bois, remplies de jouets collectés ou recyclés. Chaque pièce est unique en son genre dans une édition pop art limitée à dix oeuvres.

Décrivant son approche, Valérie dit : "les jouets abandonnés et poussiéreux de mes enfants étaient trop mignons et bizarres pour être jetés, j'ai donc commencé la série "ToyBox". J'utilise les jouets usés, les nouveaux, les vintages et les jouets de collection comme mes nouvelles palettes de couleurs et de peintures avec lesquelles je m'amuse."

"... Tous les enfants ne peuvent pas jouer. Jouer est une phase importante de l'enfance ; c'est une suite d'instantanés cruciaux durant lesquels l'enfant accède à son imagination, au plaisir, ainsi qu'à des états de bonheur, de frustration, de rire, de joie ou de liberté. Plus tard, dans la vie adulte, cela peut devenir un domaine pour l'accomplissement ou pour de grandes performances ; certains prennent le jeu très au sérieux, à un autre niveau.

Malheureusement, tous les enfants n'ont pas eu la chance de connaître la notion de jeu. Cependant, le désir de s'amuser ne disparaît jamais ; c'est aussi naturel et ancré dans l'humanité que le fait de respirer est essentiel à la vie. "ToyBox" est une expression de ce désir constant reflétant l'image à ceux qui l'observent, les invitant à se remémorer et à vivre une nouvelle fois ces moments exaltants de jeux. La boîte rappelle l'idée que le jeu ne s'en va jamais.

Sortez, jouez avec les gens qui vous entourent, consacrez votre temps à ce que vous aimez et à vous-même."

"Le point commun de mes oeuvres est que chaque création est retravaillée, reconstituée jusqu'à la fin. Le processus est fluide. Comme de nouvelles pièces sont utilisées, le travail peut changer de direction à mi-parcours, un peu comme la vie et comme le jeu."