

EUROPEAN HIP HOP EXCHANGE 2022 - PHASE 1 @BUCAREST

Rapport final de la rencontre



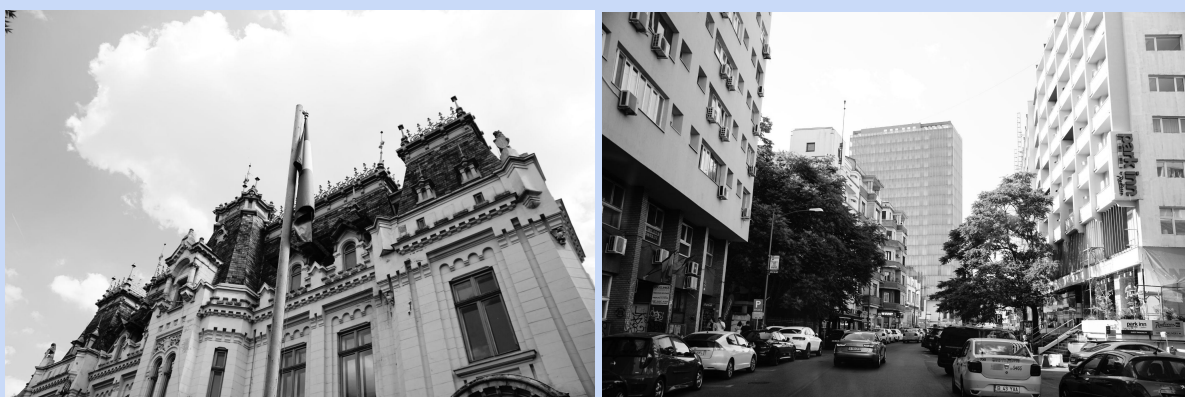
1. Lieu, date, organisatrices ou organisateurs, titre de la rencontre et numéro de dossier.

Ce qui était prévu	Ce qui s'est réellement passé
<p>> 7 journées complètes de travaux en ligne (temps cumulé).</p>	<p>> 6 journées complètes de travaux en ligne (temps cumulé) : 3 grandes réunions avec l'équipe organisatrice et les participants + de nombreuses heures entre les participants eux-mêmes à s'échanger des idées, des pistes sonores et à commencer à créer ensemble</p>
<p>> 3 jours complets sur place.</p>	<p>> 4 journées (3 entières et 2 demi-journées) sur place (plannings pages 8 et 9)</p>



Voici une réunion avec l'équipe organisatrice et les artistes sur le logiciel Zoom.

La partie en physique s'est déroulée à Bucarest, du 25 mai 2022 au 29 mai 2022.



Le projet a été organisé par Villey Antoine ([CS Paraprod](#) et Ramp'art), Zieske Tamay (Culture Node et [Double Trouble](#)), Micusca Tiberiu Cristian "[Dj Sfera](#)", Mousny Kévin (ACDZ), Flaga Latifa (Culture Node), Grandmaire Jade (CS Paraprod) et Bousquet Lucie (CS Paraprod).

Le projet s'appelle "[European Hip Hop Exchange 2022](#)" (EHHE 22) et porte le numéro de dossier 2257 (PECO IV.1. Ph.I).

2. Thème général, contenus de la rencontre, principaux thèmes traités. Comment ont-ils été abordés?

Le principe du projet est de créer une rencontre artistique autour de la culture Hip Hop. Pour ce faire, nous réunissons sur 3 étapes, 21 artistes roumains, allemands et français répartis en 3 équipes (7 artistes par équipe avec 1 représentant pour chaque discipline de la culture Hip Hop dans chaque équipe : Beatbox, Beatmaking, Rap, Danse, Graffiti, Turntablism + Photo/Vidéo). Chaque phase se déroule en numérique puis sur place pendant 5 jours (3 jours entiers et 2 jours de voyage).

Pendant les rencontres en ligne, via zoom, nous avons pu communiquer efficacement sur le projet, les informations importantes et surtout, les artistes ont pu commencer à échanger sur des idées pour la partie physique. Le logiciel que nous avons choisi est zoom car une partie des membres organisateurs a reçu une formation sur ce logiciel, il était donc facile pour nous de l'utiliser, sans perdre de temps. Le réseau que nous avons choisi pour la communication entre l'équipe organisatrice, à travers les 3 pays et tous les artistes est Whatsapp car il nous permet d'appeler et d'envoyer des messages gratuitement avec les numéros étranger. Sa force aussi est la capacité à pouvoir créer des groupes avec beaucoup de personnes. Nous avons un groupe pour l'organisation, un groupe avec l'organisation et les artistes et 1 groupe pour chaque équipe.

La première phase en physique s'est déroulée à Bucarest en mai 2022.

L'objectif là bas était de créer par équipe :

- Des titres musicaux (composer un ou plusieurs morceaux de musique, dans son/leur intégralité, l'enregistrer en studio, puis le mixer et masteriser).
- Des représentations scéniques (concerts sur scène, devant un public).
- La réalisation d'un vidéoclip (celui d'une des musiques créées sur place).

Ce qui était important pour nous c'était de transmettre aux participants les valeurs de cohésion d'équipe et de création pluridisciplinaire notamment grâce à la contrainte d'avoir chaque discipline dans les créations.

À l'issue des trois phases, les morceaux musicaux seront regroupés dans un album qui sera disponible à l'écoute et les clips seront tous disponibles sur youtube.

3. Participantes ou participants, composition du (des) groupe(s) (âge, genre, recrutement) et type d'hébergement.

Nous avons eu deux types de recrutement, l'appel à participation et les candidatures sur formulaire. Les mentors français et allemands ont été contactés suite à leur participation aux éditions précédentes. Tous les autres ont été sélectionnés sur recrutement via un formulaire.

Il était important pour nous de respecter le plus possible une égalité femme/homme, au même niveau qu'un mélange des nationalités. Nous avons donc accueilli sur cette phase 11 femmes et 10 hommes. Au niveau des nationalités, il y avait des allemands, des roumains, des français, une artiste franco-portugaise, un artiste franco-syrien et une artiste germano-serbe.

Toute le monde (participants et encadrants) a logé dans l'auberge de jeunesse : Popcorn Hostel au [Strada Pisoni 26, București 010928, Roumanie](#).



Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3
<ul style="list-style-type: none"> - Marija Ambraveziciute "Emesa Amze", 27 ans, femme, Allemagne - Tunjay Zedira, 27 ans, hommes, France - Andreea Popescu, 23 ans, femme, Roumanie - Lorenzo Cianni "Petitcopek", 26 ans, homme, France - Catalin Andriescu "Kinematicz", 25 ans, homme, Roumanie - Zoia Rot, 22 ans, femme, France - Bogdan Stanciu "DJ Flama", 29 ans, homme, Roumanie 	<ul style="list-style-type: none"> - David Stammer "Fader Lustig", 30 ans, homme, Allemagne - Kareem Shehadeh Al Rifaie "K-Rym", 22, homme, France - Simina Poinar "Bgirl Simi", 31 ans, femme, Roumanie - Victor Desiles "Silvestro Dice", 26 ans, homme, France - Virga Cosmin "Cezemeu", 24 ans, homme, Roumanie - Sarah Zepf "Zesar", 21 ans, femme, Allemagne 	<ul style="list-style-type: none"> - Alexandra Neagu, "Pussycutz", 29 ans, femme, Roumanie - Johanna Kaatz "Jtothek", 23 ans, femme, Allemagne - Pierre Gregori, 31 ans, homme, France - Nicolas Désert "Kopttr", 28 ans, homme, France - Ines Abreu Pinho Tavares "Prichio", 25 ans, femme, France - Vanja Djordjevic "Simah", 25 ans, femme, Allemagne - Rose Hazarian "Roser", 27 ans, femme, Roumanie

On a aussi accueilli un vidéaste professionnel dans le but de réaliser un documentaire pour cette édition : Alexandre Haslé "[Focksacut](#)", 37 ans, homme, France. Il a été assisté par une vidéaste amatrice roumaine : Delia Micusca, 22 ans, femme, Roumanie.

Une partie de l'équipe est allée enregistrer DJ Flama, un roumain sélectionné qui n'a pas pu venir mais qui tenait tout de même à collaborer à distance avec les membres de son équipe. Vous pouvez le retrouver dans l'équipe 1.

Prévu à l'origine	Ce qu'il s'est réellement passé
À l'origine, il nous était accordé 8 allemands, 8 français et 5 roumains.	Nous n'avons pas réussi à trouver 8 allemands mais seulement 6. Nous les avons donc remplacés par un roumain et 1 français. Plus tard, un des allemands a annulé et nous avons donc utilisé sa place à Bucarest pour une jeune roumaine.

4. Équipe d'encadrement.

- Villey Antoine, France
- Mousny Kévin, France : animation linguistique
- Zieske Tamay, Allemagne
- Micusca Tiberiu Cristian "DJ Sfera", Roumanie

5. Activités et programme réalisés, moyens pédagogiques, méthodes

Le premier soir, une jam session s'est déroulée à la [Galerio 21](#). Les artistes ont pu présenter leurs projets personnels et commencer à échanger ensemble sur la musique.

Les deuxième et troisième jours, les artistes ont travaillé sur l'écriture musicale. Ils ont composé la musique et écrit les paroles de chaque morceau.

Le troisième jour, ils sont allés chacun leur tour dans un studio d'enregistrement ([BMC Studio](#)) afin d'enregistrer tous les instruments et les voix nécessaires.



En parallèle, les graffeur·euse·s ont peint un rooftop abandonné et le mur de l'auberge de jeunesse. Lors des concerts, iels graffiaient sur des pancartes destinées à l'exposition en intérieur.



Le soir du vendredi 27 mai, les artistes se sont produits sur scène dans un jardin qui programme de nombreux évènements musicaux et culturels, le [Gradina Monteoru](#). Voici quelques photos :



Le planning prévu avant le départ n'a pas pu exactement se réaliser :

Prévu à l'origine	Ce qu'il s'est réellement passé
Le samedi après-midi, des Workshops étaient prévus mais à cause de la pluie et de l'orage, nous avons été contraints d'annuler.	Le groupe est donc resté à l'auberge de jeunesse et en a profité pour faire une jam session avec à la fin une représentation comme prévu.
Les débuts de matinée étaient réservés à de la visite, du repérage pour les clips.	La plupart des artistes restaient à l'hôtel pour répéter les spectacles, travailler sur les musiques. Les groupes partaient à tour de rôle faire leur clip mais c'était occasionnel.

Les Workshops étaient prévus en partenariat avec l'institut français de Bucarest qui nous a permis de nous greffer à un grand événement de la ville, les [Weekends Sessions](#), au Gradina Botanica de Bucarest.

En jaune dans le planning d'origine = ce qui était prévu.
En bleu dans le nouveau planning = ce qui s'est vraiment passé.

Planning (d'origine) BUCAREST - EHHE 22					
	25/05	26/05	27/05	28/05	29/05
08h - 09h		Breakfast	Breakfast	Breakfast	Departure from the hotel at about 05h30 (ALL et FR)
09h - 12h		City tour & clip scouting Arrival at the 3 different music places, set up & sound checks	Visits, scouting, videoclip captation		Breakfast PLANE
12h - 12h30	Departure / journey : French : 12h00 German : 11h15	Linguistic animation	Linguistic animation	Linguistic animation	Participants' arrival in their country ALL : 10h15 FR : 11h
12h30 - 14h		Lunch	Lunch	Lunch	
14h - 20h	<u>Participants' arrival @ Popcorn Hostel</u> RO : 16h max (meal shopping + pic nic cooking) ALL : 17h max (shopping & aperitif preparation) FR : 18h max / apéritif 1st big meeting : instructions and rules of life, integration games	Répétition : 3 differentspots (Galeria 21, Camion Scratch, Sfera's home) + restitution @ Galeria 21 or : in the street with Camion Scratch	<u>Studio BMC</u> <u>Meeting @ Grădina Monteoru</u>	14h-18h : Street workshops : rap, beatbox, beatmaking, graffiti, turntablism, danse, photo/video & 18h-20h FINAL GIGS every team have 30min to present their own solo projects & play together (3 x 30min) + closing cypher all together (30min)	
20h - 21h	Diner	Diner	Diner	Diner	
Evening	<u>Welcoming event @ SHOWCASE GALERIA 21</u> every team have 30min to present their own solo projects & play together (3 x 30min) + closing cypher all together (30min)	<u>DJ NASA • Lansare album "Mercur" • Expirat</u> <u>insta @deejaynasa</u>	<u>EHHE & Camion Scratch > outside stage @ Grădina Monteoru</u> every team have 45min to present : dj set + their own solo projects & play together (3 x 45min) + big cypher all together + local artists (45min)	<u>Videoclip recording & free time</u>	
video links					
	galeria 21	DJ Nasa	medley 2020	Hip Hop Village 2021	

Liens cliquables dans le document en pj.

Planning (nouveau) BUCAREST - EHHE 22

	25/05	26/05	27/05	28/05	29/05
08h - 09h		Breakfast	Breakfast	Breakfast	Departure from the hotel at about 05h30 (ALL et FR)
09h - 12h		City tour & clip scouting Arrival at the 3 different music places, set up & sound checks but mostly rehearsals and work on the music	Visits, scouting, videoclip captation, but mostly rehearsals and work on the music		Breakfast PLANE
12h - 12h30	Departure / journey : French : 12h00 German : 11h15	Linguistic animation	Linguistic animation	Linguistic animation	Participants' arrival in their country ALL : 10h15 FR : 11h
12h30 - 14h		Lunch	Lunch	Lunch	
14h - 20h	Participants' arrival @ Popcorn Hostel RO : 16h max (meal shopping + pic nic cooking) ALL : 17h max (shopping & aperitif preparation) FR : 18h max / aperitif 1st big meeting : instructions and rules of life, integration games	Répétition : 3 different spots (Galeria 21, Camion Scratch, Sfera's home) + restitution @ Galeria 21 or : in the street with Camion Scratch	<u>Studio BMC</u> Meeting @ Grădina Monteoru Calea Victoriei 115, București 010071, Roumanie	Because of the storm and heavy rain, we stayed in the hostel and did freestyle jam every team have 30min to present their own solo projects & play together (3 x 30min) + closing cypher all together (30min)	
20h - 21h	Diner	Diner	Diner	Diner	
Evening	Welcoming event @ <u>SHOWCASE GALERIA 21</u> Calea Victoriei 115, București 010071, Roumanie every team have 30min to present their own solo projects & play together (3 x 30min) + closing cypher all together (30min)	DJ NASA • Lansare album "Mercur" • Expirat Doctor Constantin Istrati 1, București, 040542, România insta @deejaynasa	EHHE & Camion Scratch > outside stage @ Grădina Monteoru LIVE CONCERT Calea Victoriei 115, București 010071, Roumanie every team have 45min to present : dj set + their own solo projects & play together (3 x 45min) + big cypher all together + local artists (45min)	Hostel sessions	

video links

[galeria 21](#)

[DJ Nasa](#)

[medley 2020](#)

[Hip Hop Village 2021](#)

Liens cliquables dans le document en pj.

6. Communication linguistique pendant la rencontre. Dans le cas où une subvention pour l'animation linguistique aurait été demandée, veuillez répondre aux questions suivantes :



a. Cadre (lieu, type de rencontre, durée, composition du groupe, niveau linguistique, salle à disposition pour l'animation linguistique).

L'animation linguistique s'est déroulée sur trois jours consécutifs (le jeudi 26, mercredi 27 et vendredi 28 mai). Dans les rues de Bucarest ou encore dans le hall et le jardin de l'hôtel, elle était programmée en fin de matinée et durait environ une demi-heure par jour.

Concernant le niveau linguistique, tout le groupe parlait, en plus de sa langue natale, ou moins l'anglais. Bien évidemment, certains le maîtrisaient plus que d'autre mais au final, personne ne s'est retrouvé réellement en difficulté pour l'anglais. Cela a permis de pouvoir centrer l'animation sur les langues des trois pays : le français, l'allemand et le roumain.

Il n'y avait pas de groupe, tout le monde participait en même temps à l'animation.

b. Animatrices ou animateurs linguistiques (noms et nationalité, niveau linguistique, qualification). Comment l'animation linguistique a-t-elle été répartie entre les membres de l'équipe ?

L'animation linguistique a été préparée en amont et réalisée sur place par Mousny Kévin, français. Il détient le diplôme d'animateur linguistique desservi par l'OFAJ.

c. Quelles activités d'animation linguistique ont été réalisées ? Avec quels objectifs (brève description des activités) ? Quels documents et supports ont été utilisés ?

Notre objectif principal était que les artistes entre eux puissent se comprendre le plus possible dans la création artistique. Kévin leur a donc principalement fait des jeux sur le vocabulaire technique inhérent aux différentes pratiques artistiques dans les trois langues

Pour créer une belle dynamique de groupe, Kévin commençait les animations par une activité Energizer.

Voici le programme réalisé par Kévin lors des animations :

Jeudi 26	Vendredi 27	Samedi 29
Energizer	Energizer	Energizer
Portrait des participants : Salut, comment ça va ? :	Apprentissage des mots "techniques": La chasse aux autographes :	La course aux lettres : Glisse matelas : Dessinez c'est gagné :

Les jeux ont permis de créer une cohésion de groupe grâce à laquelle le voyage a pu se passer dans de bonnes conditions où tout le monde avait sa place.

d. Quand et comment l'animation linguistique s'est-elle déroulée ? Comment a-t-elle été intégrée dans l'ensemble du programme ?

Elle a eu lieu en fin de matinée les 26, 27 et 28 mai, de 12h à 12h30. Le premier jour, les artistes ont commencé la journée par un petit tour de visite dans Bucarest. A l'heure de l'animation, étant toujours pas rentrés à l'auberge de jeunesse, nous avons fait l'animation en extérieur, dans la rue. Les deux autres jours, elle a été faite dans le hall et dans la cour de l'auberge de jeunesse.

e. Comment évaluez-vous le rôle et l'influence de l'animation linguistique - sur l'évolution de la vie de groupe franco-allemande ? - sur le rapport à la langue étrangère chez les jeunes ?

Cela a permis de découvrir et apprécier des langues très différentes les unes des autres. Cela s'est même ressenti dans la création musicale car certaines équipes ont écrit des paroles dans les trois langues présentes, plus l'anglais. Finalement, ils étaient tous ravis de pouvoir réussir à communiquer un peu plus avec les autres dans une autre langue que l'anglais.

Pour les jeunes, savoir parler plusieurs langues est très valorisant pour soi-même. Au-delà de la communication, cela permet de s'intégrer plus facilement et booste la confiance en soi. Cela permet aussi de mieux comprendre l'autre et d'échanger sur les différences, culturelles par exemple.

7. Quelles mesures ont été mises en œuvre afin de garantir la qualité pédagogique de la rencontre (par exemple animatrices ou animateurs interculturels / linguistiques / interprètes titulaires d'un certificat OFAJ, conseillère ou conseiller interculturel, évaluation, en particulier avec www.i-eval.eu) ?

- 1 animateur linguistique : diplôme d'animateur linguistique de l'OFAJ.
- 7 professionnel·le·s de la culture Hip Hop dans chacune des disciplines, dispersé·e·s dans les 3 équipes.
- 3 encadrants professionnels dans le secteur Hip Hop.

8. Mesures de communication. Pour les articles de journaux, flyers, etc., envoyer un exemplaire à l'OFAJ. Pour les blogs, les sites Internet, etc. indiquer l'URL. Pour les photos, films, etc., envoyer un CD-Rom ou un DVD (cf. Directives de l'OFAJ 4.2.4.B et 4.3.2).

Site web : <https://www.ehhe.online/>

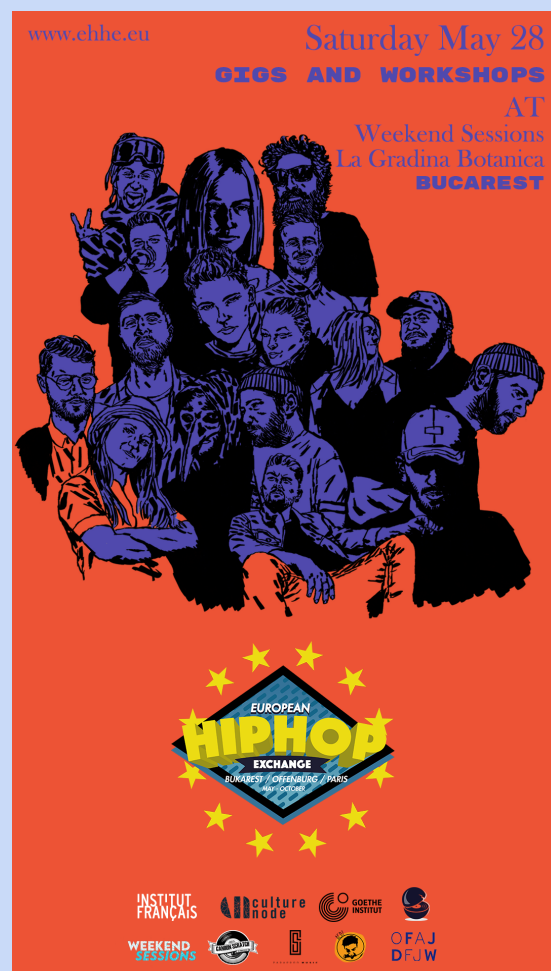
Instagram : <https://www.instagram.com/euhiphopexchange/?hl=fr>

Story à la une Instagram :

<https://www.instagram.com/stories/highlights/17960761648650504/?hl=fr>

Trailer : voir pièces jointes (ce n'est pas la version finale. Merci de ne rien diffuser. Le projet se déroulant sur plusieurs phases et donnant lieu à une compilation finale, les autres créations ne sont pas encore disponibles).

Nous sommes aussi en relation avec un graphiste qui réalise la plupart de nos visuels comme celui des équipes que vous avez pu voir à la page 4 ou encore ces affiches faites à l'occasion du concert du vendredi 27 mai (en bleu) et du workshop et showcase du samedi 28 mai (en rouge).



2 Évaluation pédagogique :

a. Quels étaient les objectifs de la rencontre? Ont-ils été atteints? Qu'ont appris les participantes ou participants?

Objectifs : Au cours de ce projet, des artistes professionnel·le·s de l'EHL (édition numérique 2020) parrainent des artistes amateur·rice·s et partagent ainsi leurs connaissances et leurs savoir-faire techniques : c'est l'étape de l'accompagnement vers la création artistique.

Elle vise à valoriser les jeunes eux-mêmes et les pratiques « amateurs ». Cette étape sera aussi l'opportunité de mettre en lumière la coopération franco-allemande et européenne en introduisant la Roumanie dans le projet ainsi que le partage interculturel auprès des jeunes, tout en créant des œuvres issues de la culture Hip Hop.

Au programme :

- > création d'œuvres artistiques collaborative,
- > partage interculturel,
- > développement des compétences audiovisuelles, informatiques, des "compétences projet", communicationnelles et artistiques, de leurs capacités de travail en équipe des participant.e.s...

Dans l'ensemble, les objectifs ont été atteints. Chaque équipe est repartie de Bucarest avec toutes les pistes audio dont elles avaient besoin, toutes les images pour les clips et, excepté l'annulation du samedi après-midi, les concerts se sont vraiment bien déroulés. Les clips vidéo et les musiques ont pu être finalisés dans les semaines suivant Bucarest.

La seule chose que nous n'avions pas réussi à faire est d'avoir réellement des équipes de 7 artistes et une répartition égale de chaque pays (33% chacun), notamment à cause des annulations avant le départ ou par manque de trouver des artistes allemands.

b. Comment la vie de groupe a-t-elle évolué? Y a-t-il eu des conflits? Comment ont-ils été gérés? Y a-t-il eu des incidents particuliers pendant cette rencontre?

Dès le premier jour, les membres du groupe ont de suite créé des liens très forts les uns avec les autres. Bien sûr, à un certain point, la fatigue, la faim, le stress des deadlines, le fait d'être tout le temps avec des personnes, être loin de chez soi... Tout cela a pesé sur le moral de chacun mais tous sont restés très professionnels et ont donné le meilleur d'eux jusqu'à la fin. Malgré tout, c'est aussi la force du groupe qui fait que tout le monde s'entraide.

c. Comment la rencontre a-t-elle été évaluée avec les participantes ou participants?

Quels étaient les résultats de la rencontre? Cette rencontre aura-t-elle des suites, des effets durables?

Comme résultats, nous avons les rendus des musiques et vidéos clips, des milliers de photos, des rencontres et contacts avec des artistes sur place.

Nous prévoyons de faire une évaluation du projet par les participants grâce à un questionnaire. L'évaluation sera transmise après la fin de la dernière phase à Paris, en octobre 2022.

10. autres informations.

Nous avons manqué de faire signer Rose Hazarian "Roser" sur la liste des participants, c'est pourquoi il n'y a que 24 personnes inscrites et non 25.



Merci pour votre soutien de la part de toute l'équipe et des artistes