



Appel à projet Résidences “Autour du Hip Hop”

Dossier de présentation

- P . 3** Nos activités

- P . 4** Le camion scratch c'est quoi ?

- P . 5** Objectifs

- P . 6** Répondre aux problématiques

- P . 8** Projet

- P . 9** Mise en oeuvre du projet

- P . 16** Les disciplines

- P . 18** Territoires: Département du 93

☰ NOS ACTIVITÉS

LES ACTIVITÉS de l'entreprise

CamionScratch & Paraprod est une entreprise de l'ESS (Economie Sociale et Solidaire) spécialisée dans le spectacle vivant, l'événementiel, la communication et les secteurs de l'art avec la **culture Hip Hop** comme ADN.

Nous sommes très investi.e.s et porteur.euse.s de projets variés à travers nos **4 pôles** :

🔪 Paraprod l'Agence

🔪 Camions Scratch

🔪 Paraprod Music

🔪 Camion Scratch Média

Nous mettons notre expertise et notre expérience à votre disposition pour vous accompagner dans la réalisation de vos événements.

#Agence événementielle et de communication #culturehiphop #Créateurs d'expériences entertainment & musique #ESS #underground #Prix IFCIC/Ministère de la Culture en 2017
#représentant de l'entrepreneuriat culturel à la Française



Ils nous ont fait confiance



Un véritable couteau suisse culturel & événementiel...

🔪 **Street marketing**
annoncer la venue de votre événement physiquement en organisant une action impactante aux couleurs de votre projet : graffiti live, déambulation musicale, distribution des supports de comm...

🔪 **Spectacles/ateliers immersif & participatif**
découverte @ 360° des différentes disciplines de la culture Hip Hop (rap, scratch, beatboxing, beatmaking, graffiti, danse & photo / vidéo), accompagnement à la création & restitution d'une œuvre par les participants.

🔪 **Scène mobile unique au monde qui offre aux artistes :**
la possibilité de jouer autour des plus beaux monuments de votre territoire et/ou en pleine nature... ainsi qu'une expérience vidéo live inoubliable pour votre audience web.
Catalogue artistique incluant les plus grand.e.s champion.nes Français.e.s

par discipline et/ou une sélection fine de spectacles originaux en tout genre.

🔪 **Videobooth numérique**
qui permet de capter et mettre en ligne les œuvres de vos invités, qu'ils soient débutants, amateurs ou pro via notre plateforme web.

Nous travaillons sur de grands événements comme les **Papillons de Nuit**, avec des clients comme **GL Events** ou pour promouvoir la nouvelle expo de la **Philharmonie de Paris**... mais aussi auprès des plus petites structures pour lesquelles nous organisons et créons sans cesse des projets & concepts sur mesure afin d'adapter notre offre à vos besoins.

L'aspect participatif, la facilité de mise en place de notre camion et l'enthousiasme des festivaliers font de l'offre Camion Scratch un succès systématique pour petits et grands.

Au compteur
10 ans d'activité
+ de 500 événements
+ de 25.000

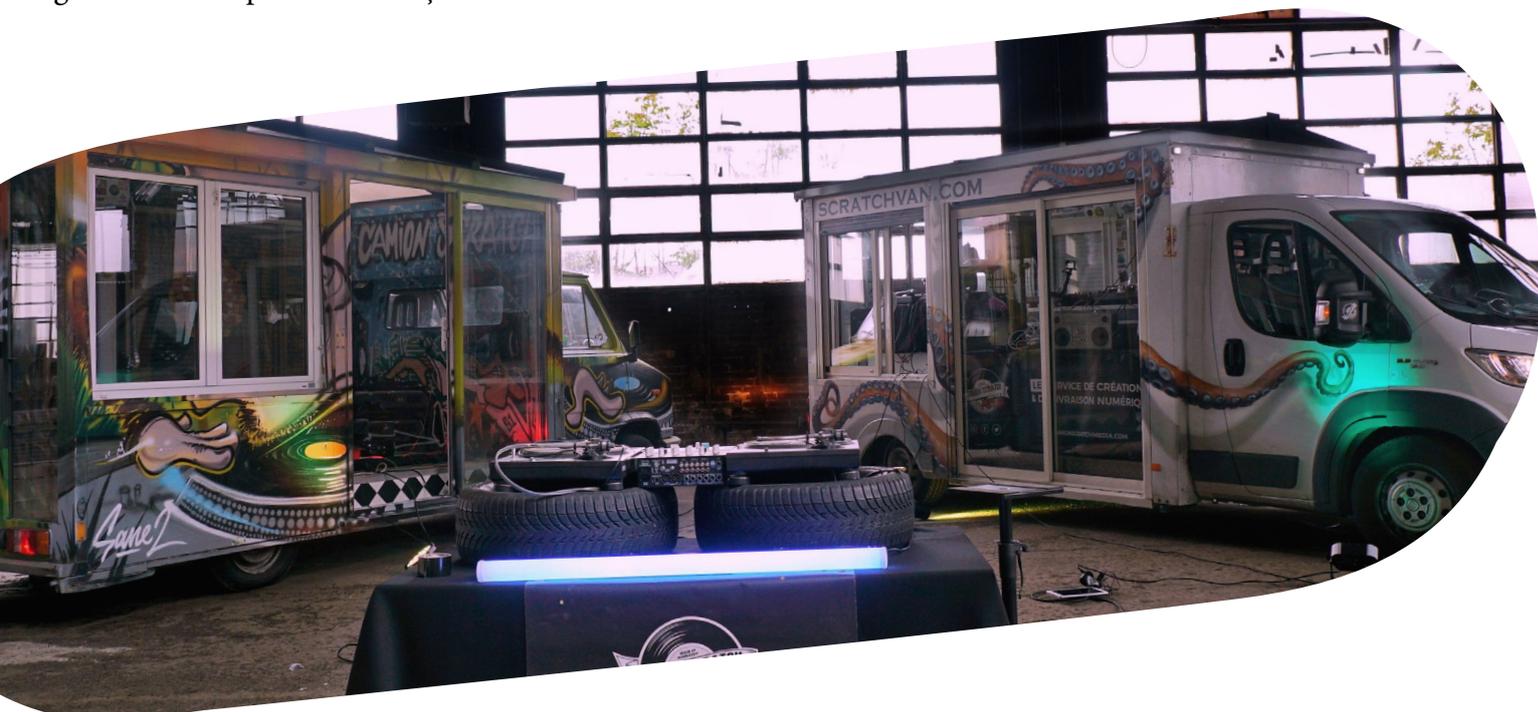
bénéficiaires accueillis

272.569 km parcourus

Bientôt un 3ème
Camion Scratch
tout neuf & une
nouvelle tournée
Franco-Européenne
en 2023 !

Retrouvez les vidéos les plus récentes de nos derniers délires :

Sur notre chaine Youtube



Objectifs : répondre aux problématiques ci-dessous :

1 À l'échelle nationale et départementale, il existe depuis des années une **confusion** entre le terme "Hip Hop" et **LES danses** issues de la **culture Hip Hop**. Cette méconnaissance de l'ensemble des disciplines artistiques de la culture Hip Hop concerne autant les jeunes que les professionnel-le-s du secteur (jusqu'au Ministère de la Culture).

Exemple : L'association ON2H qui est invitée au ministère de la culture pour parler de la culture Hip Hop mais qui est une structure de breakdance (breakdance étant une des discipline du Hip Hop, pas LE Hip Hop)



Les habitants du 93

méconnaissent le processus créatif permettant de concrétiser :

- La création d'oeuvres phonographiques
- La création de vidéo clips
- La création d'un spectacle vivant



Méconnaissance des corps de métiers nécessaires à ces processus de création, méconnaissance des aides et des structures accompagnatrices et/ou dispositifs d'accompagnement permettant la réalisation de projets artistiques dans la culture Hip Hop.



Disparité *femme/homme* dans les pratiques artistiques de la culture Hip Hop



Manque de visibilité des artistes **hip hop du 93** sur la scène **nationale et internationale**

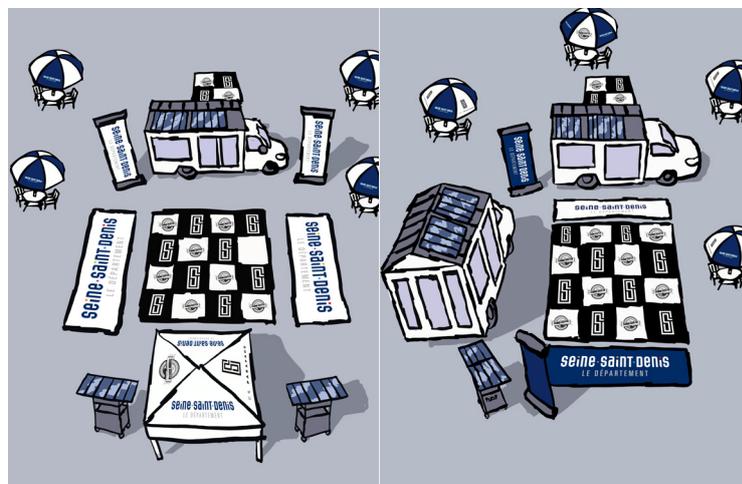


Les artistes du 93 se concentrent sur la création de contenus audiovisuels pour *les réseaux sociaux* et manquent de rencontre physique **RÉELLE** avec leurs publics lors de concerts

Organisation d'une tournée avec un **studio d'enregistrement mobile** vitré permettant aux habitants de voir ce qu'il se passe.



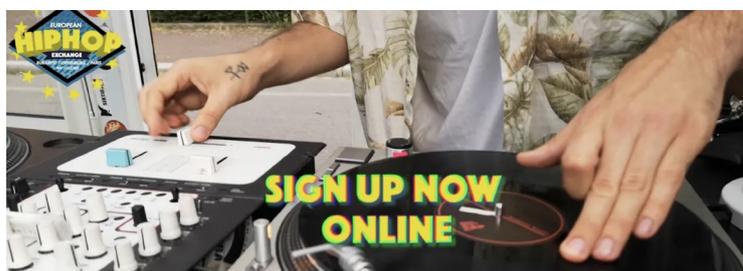
Résidence *IN SITU* avec les habitants.



Configuration 1

Configuration 2

Repérage et embauche de **14 artistes** amateurs et professionnels du département.



[\(Exemple de campagne de recrutement déjà réalisé sur un de nos projets\)](#)

Mise en place : d'**ateliers**, de **masterclass** et de **représentations d'étapes** auprès des habitants afin de les impliquer dans le processus créatif.



[\(Ateliers & Résidence de création HIP HOP HOURRA @ Collège Argences \(14\)\)](#)

création de 6 oeuvres phonographiques
Exemple d'enregistrements produit par le label de CS paraprod



Valorisation de chacun des **projets artistiques** individuels de l'équipe.



Offrir une visibilité aux **artistes du 93** sur la scène locale, puis **nationale et internationale**

Montage d'une équipe technique Pro

Parité femme / homme
parmis les artistes et technicien·e·s



Tournée de **concerts** pour les habitants

Valorisation de chacun des **projets artistiques** individuels de l'équipe.

Rencontrer des collaborateur·rice·s au **Ministère de la Culture** avec une **délégation du 93** (incluant des bénéficiaires de notre projet) à la veille des **JO 2024** qui accueilleront le **BREAKING** > fenêtre de visibilité mondiale pour valoriser la Culture Hip Hop dans toute sa diversité.

Rencontre avec la **délégation des JO** pour valoriser les autres disciplines de la culture Hip Hop auprès des médias et du grand public.

Création d'une campagne de communication **nationale** avec le **Ministère** et notre **délégation du 93** (incluant des bénéficiaires de notre projet).

Intitulé du projet

"93 Hip Hop Exchange"



Résumé du projet

Aller à la rencontre des **habitants du 93** avec 2 équipes artistiques pour co-créeer avec eux : des **contenus audiovisuels et artistiques**, et des **moments de convivialité** : débats, concerts...

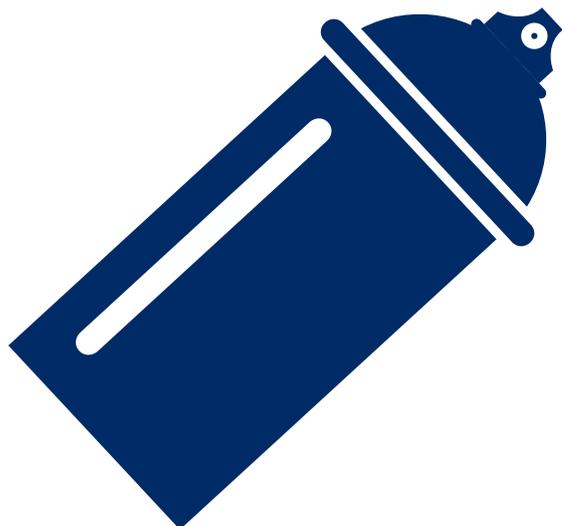
Leur présenter comment créer et mettre en place concrètement **un projet artistique professionnel** autour de la **culture Hip Hop**, incluant une **parité femme/homme** et les **7 disciplines de la culture Hip Hop** réunies.



Origine et contexte du projet

L'ADN de notre entreprise ESS est la **culture Hip Hop**, c'est l'essence même de la création de notre entreprise. Bien que nous soyons normands à la base, nous sommes basé.e.s en **Seine Saint Denis depuis plus de 5 ans** maintenant et c'est dans ce département que nous nous investissons et réalisons la plupart de nos projets. Nous avons déjà réalisé **plusieurs projets similaires** impliquant notamment de nombreux **artistes du 93**.

Il était évident pour nous de proposer un nouveau concept de projet pour **continuer de faire vivre la culture Hip Hop dans le département du 93** et de faire rayonner le fruit de notre travail commun bien au-delà des frontières du territoire.





Le 93 Hip Hop Exchange se décompose en trois parties.

SEMAINE 1



Création, discussions, transmission enregistrement phono & showcases dans 5 établissements scolaires (*type collège et lycée*).

Double résidence de création sur 5 jours et co-création comprenant les 7 disciplines de la culture Hip Hop. Le but sera de créer deux équipes de 7 artistes, chaque artiste issu-e-s d'une discipline de la culture Hip Hop : *beatbox, beatmaking, rap, scratch, danse et graffiti* + *la photo/vidéo*.

SEMAINE 2

Résidence scénique répétition live et restitution devant les habitants chaque jour. Amélioration du show après retour du public sur des axes d'amélioration.

RESTITUTION

SAMEDI au POINT FORT et dimanche au PARC JEAN MOULIN pour clôturer la semaine 2

Dates ultérieures : rencontre ministère et team JO > présentation du livre blanc.

commun aux 3 étapes

Au total 14 artistes répartis en 2 équipes mixtes :

au total 7 hommes et 7 femmes

S1 et S2 : dans 5 établissements scolaires différents (type collège et lycée)





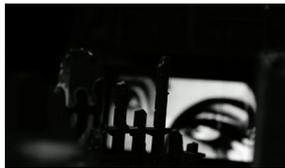
SEMAINE 1

Les deux équipes devront à l'issue de ces 5 jours délivrer une **création phono finalisée** et un **premier teaser audiovisuel**. Le challenge de cette partie est que la création sera montée sur une forme de **marathon/course** contre le temps.

Le dimanche soir

La première discipline (2 artistes, 1H & 1F) se verra attribuer **24h** pour composer, enregistrer et transmettre sa partie de création à la prochaine discipline. Voici ce qui est compris dans ces 24h :

le soir :
création personnelle.



Land of Yasuke



Genau Genau

mécanisme déjà réalisé dans un de nos projet :
Hip Hop Lab

le matin :

La résidence se déplace auprès des publics prioritaires du Département (collèges, et lycées). Un des artistes enregistre sa création dans le **Camion Studio** (studio d'enregistrement mobile) pendant que l'autre artiste propose des ateliers et **masterclasses**.

l'après-midi :

Les artistes inversent les rôles puis terminent par une session d'écoute avec le public présent + **un petit showcase des artistes**.



Camion Studio par CS paraproduct

le soir :

Les artistes remettent leurs pistes en main propre aux artistes de la discipline suivante (l'artiste féminine au prochain artiste masculin et l'artiste masculin à la prochaine artiste féminine)



Tous les autres jours fonctionnent de la même manière avec une à deux disciplines différentes à chaque fois.

Voici l'ordre de la succession des disciplines :



La photo et la vidéo sont présentes sur tous les jours, des prises d'images sont effectuées en matinée et après-midi, le but est de pouvoir créer à la fin un clip vidéo.

La journée sera aussi rythmée par des moments **interviews des artistes/public/habitants**.

Mais aussi des moments d'échange et de discussion sur la sensibilisation à la culture hip hop, à la disparité H/F présente dans cette culture ou à d'autres sujets à définir aussi en fonction du public auxquels nous nous adresserons.

L'objectif sera d'**ouvrir un débat et une discussion** (cf : problématiques présentées dans la partie "Objectifs et résultats attendus du projet" du formulaire).

Outre la démarche de découverte des **multiples disciplines Hip Hop** représentées (Beatbox, Beatmaking, etc), les artistes amateurs.ices **développent leurs pratiques** qu'ils pourront enrichir au contact des publics et des autres participant.e.s.

Cet objectif de **partage des connaissances** entre les participant.e.s, qu'ils et elles soient professionnel.le.s ou amateur.ice.s est essentiel pour développer davantage les compétences professionnelles de tou.te.s les participant.e.s : les jeunes et amateur.ice.s ont aussi une **technicité nouvelle**, des compétences qui peuvent se révéler innovantes et donc pertinentes pour les artistes professionnel.le.s.

	J-1	J1/ Lycée 1	J1/ Lycée 2	J1/ Lycée 3	J1/ Lycée 4	J1/ Lycée 5					
Matin		Beatbox équipe 1 Enregistrement Camion Studio	Beatbox équipe 2 Ateliers interviews et discussions sur des thématiques avec les	Beat-making équipe 1 Enregistrement Camion Studio	Beat-making équipe 2 Ateliers, interviews et discussions	Rap équipe 1 Enregistrement Camion Studio	Rap équipe 2 Ateliers interviews et discussions sur des thématiques avec les	Scratch équipe 1 Enregistrement Camion Studio	Scratch équipe 2 Ateliers interviews et discussions sur des thématiques avec les	Graffiti & Danse équipe 1 Enregistrement Camion Studio	Graffiti & Danse équipe 2 Ateliers interviews et discussions sur des thématiques avec les
Pause											
Après midi		Beatbox équipe 1 Ateliers interviews et discussions sur des thématiques avec les habitants	Beatbox équipe 2 Enregistrement Camion Studio	Beat-making équipe 1 Ateliers, interviews et discussions sur des thématiques avec les habitants	Beat-making équipe 2 Enregistrement Camion Studio	Rap équipe 1 Ateliers interviews et discussions sur des thématiques avec les habitants	Rap équipe 2 Enregistrement Camion Studio	Scratch équipe 1 Ateliers interviews et discussions sur des thématiques avec les habitants	Scratch équipe 2 Enregistrement Camion Studio	Graffiti & Danse équipe 1 Ateliers interviews et discussions sur des thématiques avec les habitants	Graffiti & Danse équipe 2 Enregistrement Camion Studio
		Showcases Beatbox	Showcases Beatmaking	Showcases Rap	Showcases Scratch	Showcases Graffiti & Danse					
		Transmission des pistes à l'artiste beatmaking	Transmission des pistes à l'artiste rap	Transmission des pistes à l'artiste scratch	Transmission des pistes à l'artiste graffiti & danse						
Soir	19h : Lancement du compte à rebours début création 24h beatbox	19h : Lancement du compte à rebours début création 24h beatmaking	19h : Lancement du compte à rebours début création 24h rap	19h : Lancement du compte à rebours début création 24h scratch	19h : Lancement du compte à rebours début création 24h graffiti & danse	Rendu des pistes et vidéos à l'orga					



SEMAINE 2

Premièrement, cette semaine a une dimension de *répétition live et production audiovisuelle*.

Ils auront **5 jours** pour mettre en place un spectacle chacun basé sur les compositions de la **première semaine**.

Chaque équipe ajoutera le **graffiti et la danse** afin de compléter la création de leur œuvres interdisciplinaires.

Tout au long des 5 jours, les vidéastes seront sur place afin de filmer au maximum les **moments forts** du projet et surtout de tourner les clips vidéos associés aux œuvres créées. Chaque jour, nous retournerons voir les même publics rencontrés lors de la première semaine.

Les publics pourront alors rencontrer **les équipes entières**. L'après-midi, les artistes animeront des **ateliers et masterclasses** pour le public présent dans lieu choisi.

À nouveau, des **temps d'échanges** et de discussions sont prévus entre les artistes et les participants. À chaque fin de journée aura lieu une restitution dans laquelle les publics seront impliqués dans les décisions de ce qui marche bien et ce qui ne marche pas afin de pouvoir le corriger le lendemain

	J2/ Lycée 2	J3/ Lycée 3	J4/ Lycée 4	J5/ Lycée 5	J6 / Point Fort	J1 / Jean Moulin
Matin	Création en équipe					
Pause	Création en équipe					
Après midi	Temps d'échange et de discussion sur des thématiques				Spectacle pour les publics rencontrés pendant les résidences	Spectacle grand public
	Resitution d'une partie du spectacle					
Soir						





RESTITUTION

Le spectacle monté par tous les artistes sera présenté lors d'un événement spécial dédié.

Lors de ces événements, une fois de plus, nous mettrons en action des ateliers et des temps d'échanges. Tous les artistes présents sur la résidence auront l'opportunité de présenter, transmettre, porter un spectacle entièrement créé par eux même au sein d'un projet collectif.

Comme piste de lieu d'accueil pour le samedi, nous pensons au **Point Fort d'Aubervilliers**, lieu culturel récent où la culture Hip Hop à de nombreuses fois été mise à l'honneur.

Nous entretenons un partenariat serré avec l'association qui gère le lieu: Ville Des Musiques du Monde avec qui nous avons déjà réalisé des projets tout au long de l'année 2023.

Le Point Fort regroupe : Un chapiteau avec scène d'une jauge de **280 personnes assises** et **500 personnes** debout + Une halle couverte de **1500m2** avec scène

C'est aussi un lieu qui nous tient à cœur car Aubervilliers est la ville dans laquelle notre structure est la plus implantée. Une majeure partie de nos actions ont lieu sur ce territoire, nous connaissons bien la ville, ses habitants et ses acteurs culturels.

Pour le dimanche, nous envisageons le parc départemental Jean Moulin les Guilands à Montreuil/Bagnolet. Nous avons réalisé plusieurs événements dans ce lieu et nous connaissons bien l'équipe. Nous inviterons aussi une tête d'affiche dans le but de pouvoir toucher un nouveau public en leur faisant découvrir le travail de nos artistes, et en leur présentant le projet.

L'événement du samedi sera réservé aux publics rencontrés sur les résidences et leurs familles. Le dimanche sera ouvert à tous."

Quasi-gratuité : billetterie à prix très faible pour les jeunes bénéficiaires de nos actions de création.

Les spectacles pourront ensuite être vendus séparément (pas d'obligation de réunion des 2 équipes / sinon risque d'indisponibilité) sur plusieurs dates étalées dans le temps afin de garder cette dynamique.

Nous nous engageons à inclure l'ensemble des artistes de ce projet dans notre roster, et de les accompagner individuellement dans leurs projets pour celles et ceux qui le souhaitent.



Nous inviterons aussi **une tête d'affiche** dans le but de pouvoir toucher un nouveau public en leur faisant découvrir le travail de nos artistes, et en leur présentant le projet.

Quasi-gratuité : *billetterie à prix très faible pour les jeunes bénéficiaires de nos actions de création.*

Les spectacles pourront ensuite être vendus séparément (pas d'obligation de réunion des 2 équipes / sinon risque d'indisponibilité) sur plusieurs dates étalées dans le temps afin de garder cette dynamique.

Nous nous engageons à inclure l'ensemble des artistes de ce projet dans notre roster, et de la accompagner individuellement dans leurs projets pour celles et ceux qui le souhaitent.





AUTRES DÉTAILS :

Nous sommes conscients qu'une **résidence in situ** au même endroit a plus d'impact pour les habitants et c'est aussi **plus confortable pour les artistes** (un seul démontage/montage).

En revanche, faire une **résidence mobile**, qui change d'endroit tous les jours est un choix réfléchi. **Le but** : bouger pour toucher plus de jeunes et rencontrer plus de publics.

Des **solutions** pour pallier cette diminution d'impact in situ seront mises en place : mise en place d'un système de jeu en ligne et sur les réseaux sociaux pour impliquer sur la durée les jeunes rencontrés.

Au travers de ce **projet intégrant des artistes et habitants du 93** notre objectif sur le long terme est de **réunir une délégation** qui après rédaction d'un **livre blanc** de la **culture Hip Hop** et l'existence bien distinctes des **7 disciplines artistiques**, aura pour mission d'aller rencontrer le ministère de la culture afin de valoriser les français.e.s qui représentent séparément les disciplines à l'échelle **mondiale** et qui eux aussi espèrent que la fenêtre unique mondiale que sont les **JO** en terme de communication sur le **breakdance** et la culture Hip Hop se doit de n'oublier aucun élément de cette culture.

À cela peut s'ajouter une campagne de sensibilisation **partout en France** (grâce au Camion Scratch).



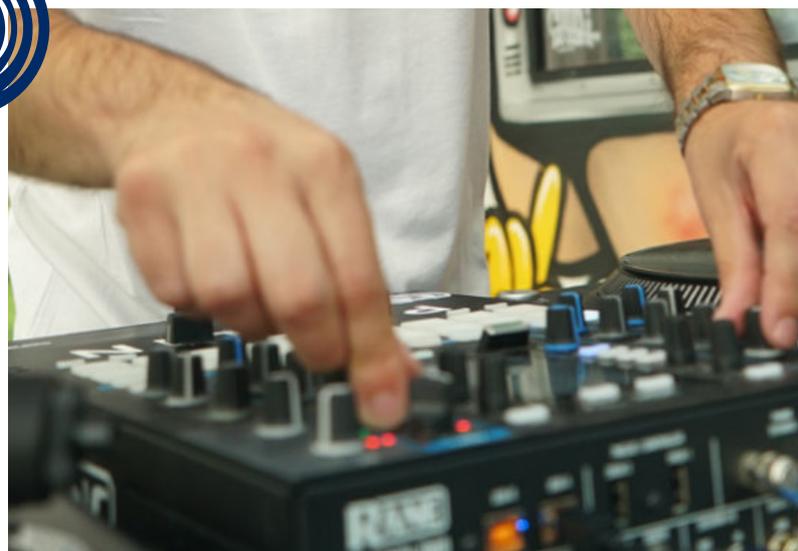
DJING

FOCUS DJING



Si l'art du Mix ou Djing consiste à « jouer avec les disques » les uns après les autres, le Dj issue de la Culture Hip Hop utilise les platines vinyles comme un instrument de musique à part entière pour «jouer AVEC les disques».

Le « passe-passe », le « beat-juggling » (jonnages entre 2 disques/chansons identiques, création de nouveaux rythmes et restructuration de la chanson initiale en live) et le «scratch» sont notamment les techniques qui distinguent le mix d'un Dj Hip Hop des autres Djs.



DANSES

FOCUS DANSES

La danse Hip Hop regroupe plusieurs styles de «danse de rue» tels que le breaking, le locking, et le popping.

Née dans les années 70 dans le Bronx aux Etats-Unis la danse Hip Hop consiste d'abord à montrer qu'il existe une autre façon de s'exprimer que par la violence, notamment grâce à des compétitions artistiques.

Depuis, ces danses ont traversé l'Océan et se sont invitées en Europe. La danse Hip Hop se divise en deux catégories, la «top dance» (Danse debout) et le «breakdance» (Danse acrobatique, avec beaucoup de mouvements au sol).



BEATMAKING

FOCUS BEATMAKING

Le beatmaking représente l'art de créer des beats (plus communément, «instrumentales» ou «prod») avec une ou des machines, type : sampleur, séquenceur, ordinateur... Le Beatmaker (surnommé le «faiseur de son»), compose sa musique grâce à la technologie MAO (Musique Assisté par Ordinateur).

Cette technologie lui permet de composer, grâce à des samples, soit, captés en analogique (captation de vrais instruments), soit, en midi (instruments entièrement virtuels). C'est en additionnant, en mixant les samples sur une base rythmique, que le beatmaker obtient une composition unique.s





RAP

FOCUS RAP

Le Rap (d'origine "Rhythm And Poetry") est l'un des piliers de la culture Hip Hop. C'est un chant à textes, souvent en rimes, improvisé ou non, scandé sur un rythme très martelé par les percussions.

Le Rap naît comme la plupart des disciplines Hip Hop dans les **années 70**, s'inspirant au départ des discours protestants des Black Panthers (Mouvement de lutte contre la ségrégation au Etats-Unis).

Là-encore, à cette époque, le Rap permet de remplacer la violence physique des rues par la violence virtuelle des mots. C'est cependant au cours des années 80 que le rap se développe réellement, avec l'émergence des MCs (Master of Ceremony), venant poser leurs textes sur les morceaux des DJs.



BEATBOX

FOCUS BEATBOX

Le beatbox ("boîte à rythmes humaine" ou "multivocalisme") consiste à imiter des instruments de musique (principalement les sons de "grosse caisse" et de "caisse claire") par la seule utilisation de la voix.

C'est un chant a cappella (sans instrument) et qui donne la sensation d'entendre une polyphonie. C'est sur la Côte Est des Etats-Unis, dans les années 70 qu'apparaissent les premières boîtes à rythme (très utilisés dans le Rap), quelques années après la naissance du mouvement culturel du Hip Hop.

L'imitation de ces boîtes à rythme apparaît peu de temps après, nommé **Human Beatbox**.

Il existe aujourd'hui dans le monde de multiples championnats de cette discipline regroupant tous les plus grands beatboxers.



GRAFFITI

FOCUS GRAFFITI

Le graffiti (Mot d'origine et à consonance italienne) représente, par définition, l'ensemble des inscriptions, dessins, peintures, gravés, tracés ou peints à la main sur des biens publics ou privés, sur des monuments ou des murs n'étant pas prévus à cet effet.

Le graffiti est LA discipline purement visuelle de la culture Hip Hop.

Cet art, longtemps considéré comme un acte de vandalisme, trouve aujourd'hui ses lettres de noblesses grâce à l'émergence de nombreux artistes et adeptes de ce médium, qui ont permis d'en faire un art respecté.

On associe aujourd'hui globalement le graffiti au "street art".



Pour encourager la rencontre entre les artistes lié-e-s aux cultures hip-hop et les habitant-e-s, nous investirons 5 établissements différents sur le territoire :

idéalement 5 lycées / organisme de formation ou autre établissement accueillant des jeunes adultes identifiés comme publics prioritaires du Département.

Afin de valider la pertinence de notre cible, et pour peut-être intégrer un collège dans le projet, nous avons notamment prévu de reprendre rendez-vous avec :

Thaïs DE LORGERIL

Chargée de projets arts culture et territoire – Éducation artistique et culturelle
Bureau du Parcours d'éducation artistique et culturelle

Service Culture, Art et Territoire

Direction de la Culture, du Patrimoine, du Sport et des Loisirs

Pôle Société Citoyenneté Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis

Calendrier

Semaine 1 : 01 au 05 avril 2023 sinon rentrée 2024 > du 14 au 18 octobre

Semaine 2 : 06 au 10 mai sinon rentrée 2024 > du 04 au 08 novembre

Restitutions le samedi et dimanche en clôture de la semaine 2

SAMEDI:

Au point fort @Aubervilliers

(jauge limitée à 500, réservé aux habitants rencontrés lors des 2 semaines de création/résidence et leurs familles/proches)

DIMANCHE:

Parc départemental
Jean-Moulin - Les Guilands
@Montreuil/Bagnolet
avec **BUSTA FLEX** en tête d'affiche
(concert reporté - initialement prévu le 29 juillet 2023)



29 juillet 2023
parc Jean moulin @ Bagnolet
15h-22h00 **gratuit**

LES DE LA HIP CULTURE HOP
@360°



21h00 - 22h00 : showcases de

BUSTA

& Dj Roc, Paola, Mc Leu Sandre, Nejo, Scratchy
+ guests surprises !

15h00 - 20h30 : dj sets & ateliers sport & culture Hip Hop @ 360°

Djing **Rap** **Beat making**
Beatbox **Dances** **Graffiti**

Venez fêter avec nous un triple anniversaire cette année - les 10 ans de Camion Scratch, les 20 ans de l'association Rap et Art et les 30 ans de la Culture Hip Hop !
* d'infos sur : c3pangod.com

Partners of

Contact: **Camion Scratch & Paraprod**

Antoine Villey - dirigeant et fondateur

06.77.76.91.10 // booking.paraprod@gmail.com

Siège social : La centrifugeuz 6 rue Molière, 14000 Caen

Siège logistique et administratif : 4 avenue de la Division Leclerc, 93300 Aubervilliers

Licences : N° 2-1114311 & N°3-1114312

Infos légales : Siret : 830 385 829 00015 // Entreprise de l'ESS



Nos partenaires

