



EUROPEAN HIP HOP EXCHANGE 2022 (EHHE 22)

France // Allemagne // Roumanie

L'édition mixte et trinationale du
EUROPEAN HIP HOP EXCHANGE ([EHHE](#))

OFAJ
DFJW

Sommaire

Sommaire	0
Introduction	1
Qu'avons-nous en tête?	2
Etape 1 – EHHL 2020 en ligne (déjà réalisée) : France // Allemagne	2
Etape 2 – EHHE 22 mixte : France // Allemagne // Roumanie	2
Etape 3 – CNM 2022 parité femme/homme : France // Allemagne // All Europe	3
Public cible	3
Projet pédagogique	4
Globalement	4
Etape 1 – EHHL 2020 en ligne (déjà réalisée) : France // Allemagne	5
Etape 2 – EHHE 22 mixte : France // Allemagne // Roumanie	5
Etape 3 – CNM 2022 femme/homme : France // Allemagne // All Europe	6
Pendant tout les Étapes	6
Intégration des jeunes	7
Jeunes “artistes/participant·e·s”	7
Jeunes “organisateur·ice·s”	8
Outils numériques	8
Plateformes	8
Video Streaming	9
Production artistique	9
Stratégie marketing	10
Le/la chargé·e des Relations Presse	10
Chaînes existantes des nos structures	11
Objectifs du projet et évaluation	12
Objectifs	12
Evaluation	12
Planning 2022	13
Budget	14
Porteurs de Projet	14
ACDZ	14
Culture Node e. V.	14
CS Paraprod	15
Association Ramp’ Art	15
DJ Sfera	16
Lexique	16
Annexes	18



Introduction

Les européen·ne·s et les cultures européennes sont toujours plus mobiles, mouvement favorisé par l'essor d'internet et des réseaux sociaux mais aussi grâce à l'espace de liberté européen. Pourtant, Schengen et les mobilités transfrontalières ne vont pas toujours de pair avec un véritable échange entre les cultures européennes. La crise sanitaire actuelle issue de la Covid-19 est, de surcroît, venue mettre un coup d'arrêt brutal aux échanges transfrontaliers.

Partant du principe que c'est en favorisant les espaces de rencontres et les échanges actifs entre les différentes cultures qu'une communauté européenne se développe, notre projet, dans la continuité de ce qu'a été la construction européenne, vise en premier lieu les échanges franco-allemands avec cette fois-ci un 1er projet trinational incluant un partenariat avec la Roumanie.

Plus les échanges transfrontaliers et transculturels ont lieu tôt dans la vie d'un·e européen·ne, plus il sera facile de nouer et construire des relations solides entre les européen·ne·s. La culture Hip Hop, aussi plurielle soit-elle, est vectrice de partage et d'échanges créatifs au sein des nouvelles générations. Au travers de notre projet, nous souhaitons favoriser l'échange et le partage de connaissances entre les jeunes travailleur·se·s du secteur culturel franco-allemand et renforcer leurs compétences interculturelles au moyen de toutes les formes artistiques du spectrum Hip Hop : Beatbox, Beatmaking (production instrumentale), Danse, Graffiti, Rap, Turntablism (DJ) et Vidéo/Photo (production visuelle)¹. Au delà du partage interculturel, notre projet sera aussi l'occasion pour les artistes professionnel·le·s et amateur·rice·s franco-allemand·e·s de créer, de se rencontrer et de partager leurs connaissances, leurs compétences et leurs visions de la culture Hip Hop.

Face au contexte sanitaire passé/actuel qui exige de chacun le respect des gestes barrières pour se protéger et protéger les plus fragiles, nous avons fait le choix de privilégier en 2020 en premier lieu des échanges sous formes numériques. En 2022 et dans la mesure du possible, nous souhaitons organiser des rencontres

¹ Un lexique est disponible en fin de dossier.



mixtes. Des rencontres physiques, numériques et des rencontres qui mêleront physiques et numériques.

Qu'avons-nous en tête?

Etape 1 – EHHL 2020 en ligne (déjà réalisée) : France // Allemagne

Nous avons créé une édition numérique intitulée [European Hip Hop Lab](#) qui était composée d'artistes professionnel·le·s. Grâce à cette édition numérique et au moyen des réseaux sociaux, nous avons créé des oeuvres émanant de la culture Hip Hop, susciter l'intérêt des jeunes européen·ne·s francophones comme germanophones et construits une audience autour de ce projet.

Cette édition numérique a aussi été l'occasion de communiquer auprès de la communauté sur « l'Étape 2 » et la finalité du projet.

Etape 2 – EHHE 22 mixte : France // Allemagne // Roumanie

L'étape 2 du [European Hip Hop Exchange](#) intitulé "EHHE 22" mettra en valeur les jeunes artistes. Au cours de cette étape, des artistes professionnel·le·s de l'Étape 1 parrainent des artistes amateur·ice·s et partagent ainsi leurs connaissances et leurs savoirs-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 de la culture Hip Hop.

L'EHHE 22 vise à aller au-delà de la coopération numérique rendue possible grâce aux progrès technologiques et devenue nécessaire dans le contexte sanitaire actuel. Pour ce faire, **nous programmons 3 rencontres mixtes des participant·e·s professionnel·le·s et amateur·ice·s en 2022 : phase 1 @ Bucarest, phase 2 @ Offenbourg & phase 3 @ Paris.** Ces rencontres permettront de renforcer les liens humains entre les participant·e·s, consolider leurs réseaux professionnels et



favoriser davantage encore l'échange interculturel franco-allemand et européen associé au principe de coopération. Des concerts à jauge adaptée pourront entre autres être organisés. Des rencontres numériques et présentes seront organisées lors des 3 phases pour rester en contact avec les artistes des éditions précédentes autour d'animations linguistiques notamment.

Les 3 phases se construisent ainsi :

- Phase 1 @ Bucarest : du 25 au 29 mai
- Phase 2 @ Offenbourg du : 13 au 17 juillet
- Phase 3 @ Paris : du 29 septembre au 03 octobre
- Rencontre en ligne avec tous les participants 1 mois avant chaque phase

Etape 3 - CNM 2022 parité femme/homme : France // Allemagne // All Europe

Cf : annexe "CNM - European-Hip-Hop-Lab_Formulaire_Com3_Egalite-Femme-Homme"
> feuilles : "Argumentaire du projet" & "Présentation du projet"

Public cible

L'équipe d'artistes créateur·ice·s/participant·e·s sera composé :

- de 21 artistes au global, de moins de 30 ans (7 professionnels et 14 amateurs).
- d'artistes professionnel·le·s et amateur·ice·s : 1/3 sont allemand·e·s ou résident·e·s en Allemagne, 1/3 sont français·es ou résident·e·s en France et 1/3 sont roumain·es ou résident·e·s en Roumanie
- de 50% d'artistes féminines, 50% d'artistes masculins. Ce critère vise à répondre au principe de parité et soutenir l'essor des femmes dans la culture Hip Hop.
- 7 disciplines représentées : Beatbox, Beatmaking (production instrumentale), Danse, Graffiti, Rap, Turntablism (DJ) et Vidéo/Photo (production visuelle)
- une attention particulière sera portée principe de mixité entre les jeunes issu·e·s de Quartiers Prioritaires de la Ville (QPV) et les jeunes originaires de zones rurales. Cette mixité est de fait, facilitée par l'usage des outils numériques. Chacunes de nos structures partenaires travaillent depuis des



années de concert avec les structures s'adressant à ces publics, et avec les jeunes de manière générale.

Notre public cible en terme de spectateur·ice·s/audience web se compose :

- des jeunes, roumain·e·s, allemand·e·s, français·es, roumanophone, germanophones et francophones, les européen·ne·s de manière plus générale : 75% du budget de communication web (réseaux sociaux, diffusion numérique des oeuvres)
- les jeunes âgé·e·s de 12 ans à 30 ans.



Projet pédagogique

Globalement

Le projet pédagogique est pluriel. La rencontre transnationale entre artistes professionnel·le·s et amateur·ice·s permet aux participant·e·s de rencontrer une culture différente et une langue étrangère. De cette manière, les participant·e·s renforcent leurs liens avec les français·es et les allemand·e·s mais aussi leurs capacités d'**ouverture aux cultures étrangères** et aux personnes étrangères de manière générale.

Nous avons aussi établi comme critère la **parité**. En effet, nous observons qu'aux jeunes âges les filles sont actives à même hauteur que les garçons dans les disciplines Hip Hop. Pourtant avec l'âge, l'écart de participation entre les femmes et les hommes s'agrandit. Garantir la parité dans les équipes vise à soutenir davantage les femmes de la culture Hip Hop, aujourd'hui et demain. De cette



manière, nous voulons également accompagner l'évolution des mentalités en faveur des femmes, dans la culture Hip Hop mais aussi de manière générale. Les participantes pourront acquérir ou développer des compétences créatives et techniques dans leurs disciplines, ou dans les disciplines complémentaires, et gagner confiance en elles.

Enfin, pour enrichir et garantir dans le temps la prise en main des outils numériques (discord, zoom, drive etc) par les participants, nous allons, en amont, mettre en place une notice d'utilisation de l'ensemble de nos outils.

Ce sera pour nous, l'occasion de développer la communication verbale et non verbale entre les participants au travers de **l'animation linguistique**. Nous focaliserons l'animation sur le champ lexical du Hip Hop en Français et Allemand.

Etape 1 - EHHL 2020 en ligne (déjà réalisée) : France // Allemagne

Au cours de la première étape, nous réunissons des artistes déjà établi.e.s. Les artistes sont déjà reconnu.e.s dans leurs activités artistiques. La tâche des organisateur.ice.s dans cette phase sera d'accompagner les artistes dans l'utilisation des **outils numériques** et de créer un environnement de travail optimal malgré la distanciation physique. L'introduction aux outils utilisés ici (Discord, Nextcloud) est donc une partie essentielle de l'atelier. Cette étape, imaginée comme une "formation" aux outils numériques, a pour objectif pédagogique principal de **développer les compétences numériques** et informatiques des artistes professionnel.le.s dans leurs créations artistiques.

Etape 2 - EHHE 22 mixte : France // Allemagne // Roumanie

Le projet pédagogique de l'**EHHE 22** s'inscrit dans les principes d'éducation populaire. Parrainé.e.s par les artistes professionnel.le.s, **les artistes amateur.ice.s développent leurs compétences artistiques**, ils prennent confiance en eux et en leurs capacités créatives. Outre la démarche de découverte des multiples disciplines Hip Hop représentées (Beatbox, Beatmaking, etc), les artistes amateur.ice.s développent leurs pratiques qu'ils pourront enrichir au contact des



intervenant·e·s 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.

L'EHHE 22 est l'aboutissement des projets pédagogiques précédents. La double dimension de la rencontre (transnationale et intergénérationnelle) a aussi un double intérêt. Par la rencontre physique des participant·e·s, les organisateur·ice·s souhaitent en premier lieu consolider les **compétences interpersonnelles** des participant·e·s et leur **réseau professionnel**. Enfin, cette rencontre trinationale franco-allemande-roumaine vient renforcer l'**ouverture** des participant·e·s à l'altérité et aux cultures et aux langues étrangères, tel que nous l'avons déjà évoqué.

Etape 3 - CNM 2022 femme/homme : France // Allemagne // All Europe

Cf : annexe "CNM - European-Hip-Hop-Lab _Formulaire _Com3 _Egalite-Femme-Homme"
> feuilles : "Argumentaire du projet" & "Présentation du projet"

Pendant tout les Étapes

Nous voulons **accompagner la création d'œuvres**, mais aussi **les protéger** et **les valoriser** ! C'est pourquoi nous programmons de rassembler les créations des artistes professionnel·le·s et amateur·ice·s au sein d'un EP (Extended Play Record). Dans cette même dynamique, nous présenterons aux participant·e·s les étapes administratives liées à la création artistique : adhésion à la SACEM, montage et dépôt de dossier, présentation des dispositifs de financement etc. Enfin et pour chaque participant·e, le Hip Hop Lab sera l'opportunité d'apprendre comment créer un projet artistique de A à Z, jusqu'à la réalisation des vidéos.



Intégration des jeunes

Les jeunes occupent une place essentielle dans notre projet. C'est pourquoi nous voulons qu'ils soient acteurs en tant que participants au projet artistique, mais aussi dans la gestion du projet de Hip Hop Lab lui-même, au sein de nos propres structures.

Jeunes "artistes/participant·e·s"

Objectifs :

- créer des oeuvres artistiques de manière collaborative
- les oeuvres : pistes audio + clip, rassemblant ainsi 7 disciplines Hip Hop

Qui sont-ils :

- Les participants de l'étape 1 sont des artistes professionnel·le·s et de notoriété dans leur discipline.
- Pour l'étape 2, un **jury** sera mis en place pour le recrutement des participant·e·s. Il sera composé des structures organisatrices et des jeunes artistes de l'étape 1.



Jeunes “organisateur·ice·s”

Objectifs :

- coordonner les activités entre l'équipe fondatrice et les participant·e·s
- conceptualiser et mettre en oeuvre la communication interne/externe

Qui sont-ils :

- Services civiques, bénévoles, [volontaires du Corps européen de solidarité](#).

Outils numériques

Plateformes

- **Discord** – “Notre Maison”

Discord est à la fois une messagerie instantanée, une application VoIP et une plate-forme de distribution numérique conçue pour créer des communautés allant des “gamers” aux secteurs de l'éducation et des entreprises. Discord permet la communication de texte, image, vidéo et audio entre les utilisateur·rice·s sur un canal de discussion.²

- **Nextcloud** (hébergé sur des serveurs durable issus de l'économie verte et localisés Europe)

Tous les contenus créés par les participant·e·s au cours des ateliers seront rassemblés dans un lieu numérique unique. Ainsi, les différents groupes de travail peuvent assister en direct aux progrès des autres. A noter que si le stockage des données consomme une énergie significative, leur utilisation est un enjeu parmi les plus sensibles. Nous attirons ainsi l'attention sur ces questions en optant délibérément pour un "Next Cloud", qui est exploité sur des serveurs européens utilisant de l'électricité verte.

² Wikipedia



Video Streaming

- **Groupes de travail et échanges spontanés:**

Pour les réunions de moindre durée, entre les équipes individuelles, nous utiliserons **Discord**. Des salles vidéo/audio peuvent y être installées en permanence, qui peuvent servir de plate-forme d'échange aux différentes équipes. Le nombre de participants par chambre est limité à un maximum de 25 personnes.

- **Annonces et réunions avec tous les participant·e·s**

Pour les annonces plus importantes, nous reviendrons à **Zoom** ou **Whereby** en raison des difficultés techniques. Ces deux outils sont les mieux adaptés pour modérer des groupes plus importants lors d'un appel vidéo.

Production artistique

- **Ableton Live**

Live est l'un des principaux programmes de production musicale. Ce programme standard permet de produire des beats et enregistrer des beatbox, du rap ou des scratches.

- **Serato**

Serato est l'un des principaux "digital vinyle system". Cela permet de diffuser tous les sons possibles sur un vinyle pour les utiliser en conséquence.³

- **Adobe Premiere Pro**

Adobe Premiere Pro est une application logicielle de montage vidéo basée sur la chronologie développée par Adobe Systems et publiée dans le cadre du programme de licence Adobe Creative Cloud.⁴

³ Wikipedia

⁴ Wikipedia



Stratégie marketing

Afin de **valoriser les productions co-construites des artistes**, nous accordons une place importante à la **stratégie marketing**. Ainsi, nous souhaitons d'une part confier à un·e expert·e externe le volet des relations presse. D'autre part, nous continuerons de travailler avec les chaînes dont nous disposons déjà en interne (site web, réseaux sociaux, etc) et nos structures seront en charge de la création de nouvelles chaînes et vitrines numériques ou physiques (bandcamp, spotify, création de t-shirts...).

Le/la chargé·e des Relations Presse

La/le (RP) est en charge des actions effectuées à destination de la presse et des journalistes dans le but d'obtenir une couverture médiatique.

Les relations presse comprennent, entre autres, la réalisation :

- des communiqués de presse
- des dossiers de presse
- des conférences de presse
- des voyages de presse
- la mise à disposition et la réalisation des kits presse
- de la prise en charge spécifique des journalistes lors des événements divers (lancement produit, soirées, JPO, etc.)
- de prestations éventuelles de media training à destination des dirigeants



L'efficacité des actions de relations-presse pourra être mesurée par une démarche de valorisation des retombées presse obtenues sur les différents médias. Nous prévoyons l'achat d'espaces publicitaires et la mise en place de partenariat avec des influenceur·euse·s.

Chaînes existantes des nos structures

En interne, nos structures sont en charge des actions suivantes :

A) Vitrine(s) numérique(s) du projet :

- site web : création et animation du site EHHE
- réseaux sociaux : création et animation des réseaux EHHE (Facebook, Instagram sont existants + TikTok, Snapchat sont à créer...)
- bandcamp, spotify, deezer... : choisir un agrégateur/distributeur musical
- média : nos médias + partenaires
- merchandising EHHE/HHLAB en ligne : via bandcamp et sur nos réseaux/plateformes

B) Eléments physiques :

- création et envoi à tou·te·s les participant·e·s d'un pack communication physique contenant : t-shirt, stickers, affiches et goodies à utiliser et valoriser pendant les captations vidéos (ITW, clip etc).
- matérialisation des œuvres phonographiques sous la forme d'un projet vinyle, cassette ou CD à définir.
- création et vente de merchandising EHHE physique par nos structures, dans le Camion Scratch, sur nos réseaux et via les sites web
- organisation d'actions physiques sur nos territoires : organisation d'un "QG" mobile dans le Camion Scratch lors de cette période de création, mobilité du camion sur le w-e de création avec un parcours en IDF et/ou en Allemagne à la rencontre de lieux "partenaires" qui pourraient nous fournir : l'électricité, le haut débit internet et une visibilité.



- distribution de flyers et collage d'affiches sur le Camion Scratch lors de nos interventions avant le lancement et pendant le déroulement du projet, et dans les structures où nous interviendrons.

Objectifs du projet et évaluation

Objectifs

- Favoriser le partage interculturel entre jeunes de nationalité française, allemande & roumaine, âgés de 16 à 30 ans, autour d'activités pédagogiques et artistiques.
- Développer les compétences audiovisuelles et artistiques des participant·e·s ainsi que le processus de création d'oeuvre, grâce aux échanges et aux activités de co-formation entre amateur·ice·s et professionnel·le·s des 7 disciplines.
- Développer les compétences informatiques des participant·e·s
- Développer les compétences "projet" des participant·e·s (co-sélection, communication...)
- Développer les compétences communicationnelles des participant·e·s: mise en place d'ateliers linguistiques, création de salons trilingues sur Discord...
- Développer les capacités de travail en équipe des participant·e·s
- Produire de manière collaborative des oeuvres de qualité professionnelle
- Protéger et valoriser les productions

Evaluation

- **Evaluation interne** : formulaire de satisfaction aux participant·e·s (partage interculturel, développement des compétences audiovisuelles et artistiques, développement des compétences informatiques, développement des compétences communicationnelles, de la capacité de travail, capacité à produire de manière collaborative)
- **Evaluation de la communication** :



- pour évaluer les retombées de notre campagne de communication en amont, pendant et après le projet. Data-analyse des :
 - nombre de vues
 - nombre de clics
 - données web > site web & réseaux sociaux
- pour évaluer l'impact de l'appel à candidature pour l'étape 2 :
 - nombre de candidatures pour l'étape 2
- **Evaluation quantitative et qualitative :**
 - quantité d'oeuvres créées
 - qualité des oeuvres créées
 - qualité de la production globale
- **Évaluation en termes de diffusion :** nombre de partenariats de diffusion des œuvres en Roumanie, France, en Allemagne et à l'étranger.

Planning 2022

EHHE 22	24 > 27 février	25 > 29 mai	13 > 17 juillet	29 septembre > 03 octobre
Rencontre préliminaire				
Phase 1 @ Bucarest				
Phase 2 @ Offenburg				
Phase 3 @ Paris				



Budget

cf : Formulaire de candidature PECO – en annexes

Porteurs de Projet

ACDZ

Maison fondée en 2009 par quatre étudiants Rochelais dans le vent, émigre en banlieue parisienne en 2011.

Depuis plus de 10 ans, l'association s'efforce de promouvoir l'art et la culture sous toutes ses formes. Nous nous évertuons à investir l'espace public.

Considérant que l'art et la culture ne doivent pas se cantonner à une élite ou rester cloisonnés dans des cadres institutionnels.

Notre association, à but non lucratif, contribue à l'organisation, depuis 2014, de nombreux séjours et échanges de jeunes en Europe. C'est l'éducation populaire qui nous anime, nous aspirons à l'épanouissement de chacun et à la construction d'une société plus juste et équitable.

Contact :

10 rue de la fontaine, 77200 Torcy

Mousny Kevin, Fondateur de l'association

+33 (0)6 79 78 84 84

acoupdzik@gmail.com

www.acdz.fr

Culture Node e. V.

Le Culture Node e. V. a été fondé pendant la crise sanitaire issue de la Covid-19 pour développer des projets culturels transfrontaliers et pour favoriser les échanges transdisciplinaires entre artistes.

Contact :

Goethestr. 11, 77654 Offenburg

Tamay Zieske, Président



+49 (0) 176 – 64 69 10 19

tamay@culture-node.org

www.culture-node.org

CS Paraprod

Entreprise de l'économie sociale et solidaire, CS Paraprod est le prolongement de plus de 20 ans d'expériences professionnelles dans les secteurs de l'art, l'événementiel et la communication tournées vers la culture Hip Hop. Nos objectifs : valoriser la culture Hip Hop sous toutes ses formes et la mettre à profit comme levier d'insertion professionnelle et citoyenne. Très attaché à l'accessibilité de nos actions aux plus grand nombre, notamment les plus démunis, CS Paraprod agit également et de manière active en faveur de l'égalité femme/homme dans la culture Hip Hop, comme dans la société.

Contact :

112 rue Ambroise Croizat – L'Orfèvrerie, 93300 Saint Denis

linktr.ee/csparaprod

Antoine Villey, Gérant

+33 (0)6 77 76 91 10

booking.paraprod@gmail.com

Association Ramp' Art

17 ANS D'ACTIVISME associatif, culturel & social dans la culture Hip Hop.

L'association a pour objet de rassembler un maximum de personnes afin de développer les pratiques artistiques urbaines, en proposant notamment une incessante chasse aux projets de création et d'innovation, qui permet à ceux qui le souhaitent de s'exprimer et faire partager leurs passions.

Contact :

6 rue Molière, 14000 Caen

Rodrigue ABSALON, Président

+33.625.498.060

linktr.ee/AssociationRampart





DJ Sfera

DJ, scratcheur et mixeur depuis 2006, il est originaire de Roumanie.

En 2007, il a co-fondé le premier site internet de DJ/Turtablist en Roumanie. Le projet a grandi grâce au forum du site, sur lequel ils étaient surpris de voir qu'il y avait vraiment un grand nombre de DJ/Turnablist en Roumanie.

Plus tard en 2008, une rencontre en physique a été organisée et a fait évoluer le projet en un Scratch-Camp appelé T.S.R (Tabara de Scratch Romania), qui depuis se tient tous les ans dans une cabine, près d'un lac. Le but est de se réunir, créer des liens avec la musique et la nature, tout ça dans des "good vibes" (bonnes ondes).

Contact :

deejaysfera@yahoo.com

Lexique

- **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 utilisées 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.
- **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 Assistée



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.

- **Danse Hip Hop** : 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).
- **Graffiti** : le graffiti (Mot d'origine et à consonance italienne), représente, par définition, l'ensemble des inscriptions, dessins, peintures, gravés, tracés ou peintes 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 noblesse 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”.
- **Hip Hop** : le Hip Hop est une culture à part entière qui née à la fin des années 70 aux Etats Unis. Elle regroupe 6 pratiques artistiques (rap, beatbox, turntablism, danse, graffiti & beatboxing) qui sont aujourd'hui pratiquées aux 4 coins du globe. Son histoire, ses valeurs et ses codes sont partagés par une communauté internationale toujours grandissante.
- **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.

- **Turntablism (DJ)** : mot américain qui désigne l'art de créer de la musique grâce aux platines à vinyles et aux disques vinyles.

Annexes

- A_budget : Formulaire de candidature PECO
- B_présentation du European Hip Hop Exchange 2018
- C_1234_HIP HOP LAB 2020 - présentation du projet (et des structures)
- D_CNM 2022 - European-Hip-Hop-Lab_Formulaire_Egalite-Femme-Homme
- E_notification d'obtention de l'aide du CNM (Centre National de la Musique)
- F_teaser des 4 x oeuvres audiovisuelles créées en 2020 dans le cadre de l'EHHE