

CAP! 2030

Investir
pour la culture,
l'art et le patrimoine
en Seine-Saint-Denis

WEBINAIRE
Appel à projet
« Hospitalités
Culture & Patrimoine
2025 »



Direction de la Culture, du
Patrimoine, du Sport et des Loisirs
Service Culture, Art & Territoire
Service du Patrimoine Culturel
8 juillet 2025

Déroulé

1I Cap'2030- Investir pour la culture, l'art et le patrimoine en Seine-Saint-Denis

2I Appel à projet Hospitalités culture & patrimoine 2025

3I Comment faire pour déposer un dossier ?

1| Cap'2030 – Investir pour la culture, l'art et le patrimoine en Seine-Saint-Denis

Cap'2030, un plan ambitieux

- **Relever les défis du 21^e siècle**
 - Répondre au défi écologique et climatique
 - « Aller vers »
 - Transformer le territoire par la culture et le patrimoine
- **Un plan pour répondre aux besoins d'une politique culturelle et patrimoniale ambitieuse**
- **Un plan à destination des acteurs du territoire, pour une mise en œuvre activée depuis 2023**

Cap'2030, c'est

- **Un outil pour répondre aux besoins du territoire**
- **Un plan construit autour du développement des usages**
- **Un plan inscrit dans la durée** qui articule culture et patrimoine autour d'enjeux partagés – ce plan d'investissement durera le temps de la mandature : de 2023 à 2028 avec un horizon 2030 ; s'inscrit dans le temps long, avec pour ambition de s'adapter à l'évolution des besoins et des usages du territoire
- **Un plan s'appuyant sur 3 orientations** : bâtiments, usages et collections comportant chacune un volet culturel et patrimonial
 - Accompagner la réhabilitation et la construction de bâtiments culturels et patrimoniaux adaptés aux enjeux de transition du XXI^e siècle
 - Accompagner l'évolution des usages culturels et patrimoniaux pour mieux inclure les habitant.e.s
 - Faire vivre des collections artistiques et patrimoniales qui racontent la Seine-Saint-Denis dans sa diversité

Cap'2030, un plan de 50 millions €

- **Un plan de 50 millions € d'investissement pour la culture et le patrimoine à l'échelle de la mandature**
 - **40 millions € pour accompagner les transitions écologiques et fonctionnelles des bâtiments** dont dès 2023 1,8 millions d'€ d'aide à l'investissement « Bâtiments culturels 2030 » pour deux équipements culturels et 2 millions d'€ déjà débloqués pour soutenir le secteur du cirque
 - **4 millions € pour diversifier les outils pour « aller vers »** : à ce jour, deux appels à projets ont été proposés avec
 - 19 projets soutenus pour un montant de 436 K€ en 2023
 - 34 projets soutenus pour un montant de 674 K€ en 2024, dont sur le volet accessibilité seulement quatre projets, pour un montant de 66 K€
 - **6 millions d'€ pour un programme ambitieux d'art dans l'espace public**

2I Appel à projet 2025
Hospitalités Culture & Patrimoine

Accompagner l'évolution des usages

- Inscrit dans l'orientation 2, l'**appel à projets 2025 « Hospitalités – Culture & Patrimoine »**, a pour vocation d'accompagner l'évolution des usages culturels à travers les acteurs qui souhaitent amplifier ou développer de nouvelles formes « d'aller vers » ou de « faire avec » les habitants, en favorisant l'hospitalité et l'accessibilité de leurs structures.
- **Accompagner par des crédits d'investissement des projets d'acquisition** dans les bâtiments et hors-les-murs : de mobiliers, d'équipements nomades, techniques
- **Objectifs**
 - Faciliter « l'aller vers » et le « faire avec »
 - Rendre accessibles au plus grand nombre des équipements, des offres ou des activités culturelles

Accompagner l'évolution des usages

Accessibilité

Dans les bâtiments, via les acquisitions de mobiliers ou d'outils de pratique artistique et culturelle, permettant d'organiser une plus grande hospitalité des espaces pour les usagers (*artistes, professionnels, publics*) et favoriser l'ouverture sur le territoire et ses habitant.e.s, répondre aux enjeux d'évolution des pratiques artistiques et culturelles, enrichir l'expérience offerte aux usagers, œuvrer en faveur de l'accessibilité - « universelle » au regard des personnes en situation de handicap, etc.

Plus particulièrement, il s'agira de favoriser les projets prenant en compte :

-la **pratique artistique des personnes en situation de handicap** afin de favoriser les pratiques amateurs et de soutenir les artistes en voie de professionnalisation ou professionnels : de type instruments de musique spécialisés pour les personnes en situation de handicap, dits « adaptés » (apports de l'électronique et du numérique), solutions pensées par des « créateurs » ou « fabricants », de type « makers », et les instruments disponibles dans le commerce ayant de forts potentiels à pouvoir compenser certaines situations de handicaps ; fauteuils permettant la pratique de la danse, etc.

-la **pratique culturelle des personnes en situation de handicap** : dispositifs d'accessibilité aux œuvres, déploiement de boucles magnétiques, casques à amplification sonore individuelle, plans en relief, maquettes 3D ; dispositifs permettant des visites tactiles, des parcours sensoriels, l'audiodescription, facile à comprendre (FALC), Langue des signes françaises (LSF), etc.

-l'**aménagement bâtementaire pour favoriser l'accessibilité** : acquisitions permettant la mise en accessibilité, signalétique adaptée, etc.

Accompagner l'évolution des usages

Hors-les-murs, itinérance

Le hors-les-murs, via les acquisitions d'équipements nomades ou tout équipement itinérant permettant de déployer des actions, en particulier dans les territoires identifiés par le schéma de coopération culturelle « priorité développement culturel » ou dans des territoires où l'offre culturelle est insuffisante, mais également dans l'espace public, les espaces naturels ou d'autres nouveaux usages

Par exemple, de type scène mobile, chapiteau itinérant, yourtes, gradins mobiles, dispositifs de médiation ou d'exposition, matériel technique adapté à l'itinérance et éventuellement à l'extérieur, loges mobiles pour les représentations en extérieur, etc.).

Des exemples de projets - Culture

Compagnie Pasarela – Saint-Denis (Plaine Commune) (2024)

Ce projet vise à implanter un studio chorégraphique dans l'EPMSD Les Moulins Gémeaux afin d'ancrer un espace de pratique et de formation pour les adolescents et les jeunes adultes en situation de handicap dans une logique d'accessibilité de l'offre et de la pratique et dans le but de favoriser leur insertion professionnelle dans une filière artistique.

Cet outil de médiation unique à la croisée de l'accessibilité, de l'insertion professionnelle et de l'innovation sociale est une passerelle essentielle entre le secteur médico-social et celui de la culture.

Lieu ouvert sur la cité, cet équipement vise également à favoriser la mixité des usages en envisageant des rencontres hybrides entre les habitants du territoire et en faisant venir les publics des lieux culturels partenaires à l'occasion de spectacles hors les murs.

Association Cinémas 93 (2023)

Cette association organise annuellement des journées professionnelles, gère des programmes d'éducation à l'image, et soutient divers projets visant à sensibiliser au cinéma ou à favoriser l'émergence de nouveaux talents.

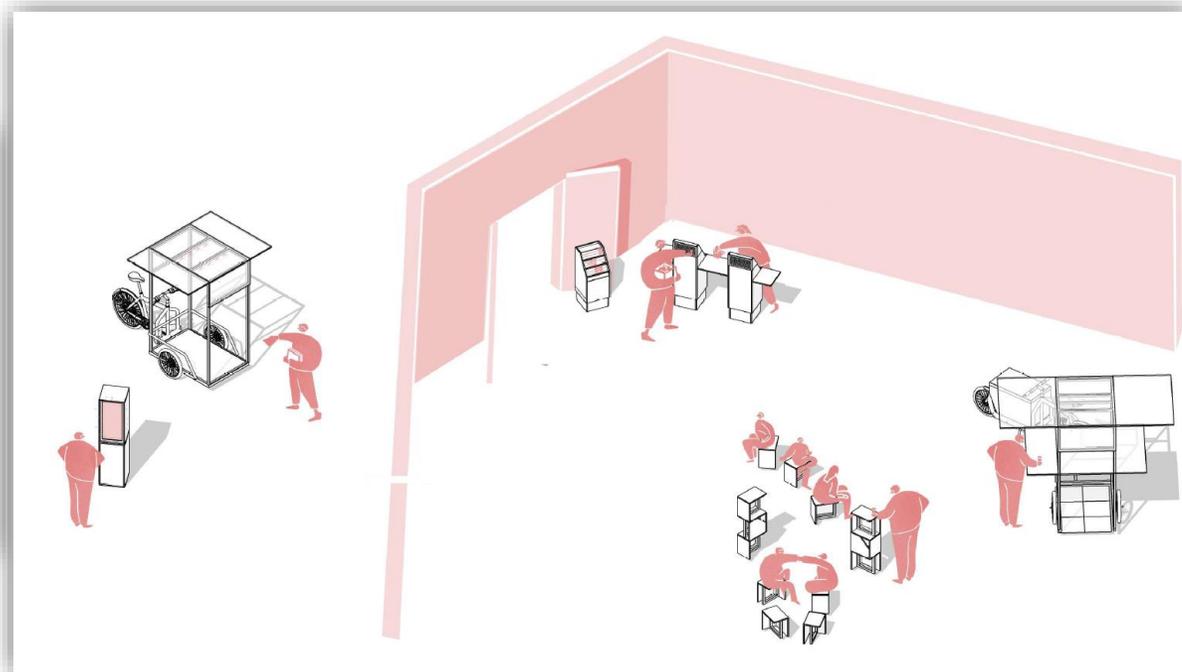
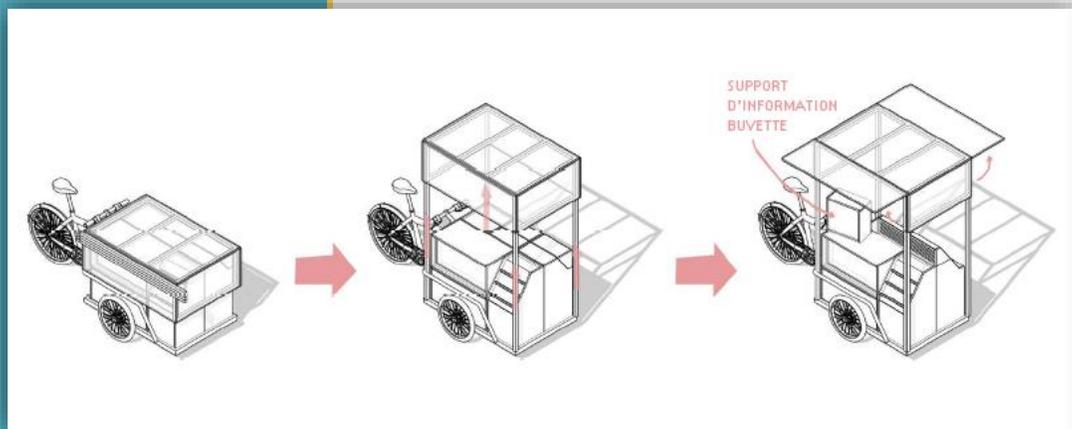
L'acquisition d'une double station de montage, fixe et nomade, associée à un pico vise à faciliter la post-production de tous les films créés dans le cadre des ateliers de postproduction de films. Cette démarche s'inscrit dans la continuité de trois dispositifs distincts soutenus par le Département : les Kinos, L'Atelier, et les ateliers de réalisation Filme ton sport. Ces outils amélioreront les ressources disponibles pour les jeunes engagés dans ces initiatives émancipatrices, renforçant ainsi la collaboration et l'interaction entre participants et professionnels

Des exemples de projets - Culture

TPMob- Théâtre Public de Montreuil (2024)

Conception et construction de modules fonctionnels qui se déploient hors les murs du Théâtre pour recréer un espace convivial extérieur: le TPMob, à travers deux vélos équipés des modules, permettent de créer plusieurs configurations d'espaces à différentes temporalités. Les espaces deviennent mobiles et modulables autant que besoin.

Les éléments d'aménagement, défini comme des modules, regroupent l'ensemble des fonctions présentent dans un théâtre (se repérer, être informé, se documenter, achat d'un billet, boire un verre, patienter et se détendre) avec un kit scénique (lumière, son, structures d'accroche, gradins) et un kit accueil, hospitalité, identification



Des exemples de projets - Patrimoine

- Acquisition de mobilier ou de matériel de médiation **dans les équipements ou sur les sites patrimoniaux** : bornes tactiles, outils d'accessibilité aux personnes en situation de handicap, etc.
- Acquisition de mobilier ou de matériel permettant de mettre en place **des projets hors-les murs** : expositions itinérantes, kiosques, etc.



Vélo-Musée du musée Gadagne à Lyon

Des exemples de projets - Patrimoine

- Développement **d'outils numériques de valorisation** : visites virtuelles, outils immersifs, etc.
- Développement d'outils favorisant la **co-construction ou l'inclusion** dans des projets : musée ou inventaire participatif, etc.



Les structures éligibles

1- Les personnes morales de droit public

Commune,

Etablissement public territorial et établissement public de coopération intercommunale,

Etablissement public (EPCC, EPIC, etc.) ;

2- Les personnes morales de droit privé :

Lorsqu'elles portent un projet artistique et culturel qui contribue directement et clairement au service public territorial de la culture (*politique tarifaire, accueil d'équipes artistiques, action culturelle, etc.*) :

- les associations loi 1901 ;
- les fondations reconnues d'utilité publique ;
- les coopératives (SCIC, SCOP, etc.) et les structures de type SA et SARL.

Les modalités de sélection

Le projet doit se réaliser sur le territoire de la Seine-Saint-Denis.

Au préalable, les projets doivent :

- **entrer dans le champ de la politique culturelle départementale**, que ce soit en termes de secteurs artistiques (*spectacle vivant, arts visuels, images, etc.*), que de typologie de structure (*lieux labellisés ou conventionnés, lieux intermédiaires et pluridisciplinaires, festivals départementaux, etc.*), et conjuguer une activité de création, de diffusion et de transmission (*action culturelle, formation, etc.*) ; ou **entrer dans le champ de la politique patrimoniale départementale**, tels que les établissements muséographiques ou lieux de production d'une médiation patrimoniale ;
- **ou être portés par des équipements de proximité tels que médiathèques, conservatoires, théâtres de ville et cinémas quand ils sont gérés par les communes.** Les projets des équipements mis en réseau et gérés à l'échelle communautaire (lecture publique, cinémas, conservatoires) ne rentrent pas dans ce périmètre d'aide ;

Une fois ces éléments posés, les projets éligibles concernent les projets d'investissement pour des équipements culturels ou patrimoniaux et des acteurs artistiques et culturels dans un objectif d'amélioration des services à la population ou de développement de nouveaux services

Le financement des projets

L'aide *Hospitalités culture et patrimoine* 2025 est plafonnée à un montant maximal de 30 000 €, et pourra financer jusqu'à 60 % des dépenses éligibles HT, avec un plancher d'un montant de 10 000 €.

Quand le projet présente **une mise en réseau ou une mutualisation entre 3 acteurs du territoire**, le plafond de l'aide sera porté dans ce cas-là à **un montant maximal de 60 000 € et pourra financer jusqu'à 60 % des dépenses éligibles HT.**

Pour tous les projets, il convient de fournir à la fois le budget de la structure pour l'année N du projet ainsi que les devis.

La subvention d'investissement sera octroyée pour des achats permettant le bon déroulement des projets déposés. Il est impératif de transmettre **des devis à hauteur de la subvention demandée**. La subvention ne pourra en aucun cas excéder le total des devis présentés.

Les projets suivants ne peuvent être éligibles

- Les acquisitions qui ne permettent pas une amélioration significative de l'expérience et de l'accessibilité des œuvres

- Les achats de véhicules sauf si le véhicule concerné est exclusivement dédié au transport de l'objet nomade permettant la diffusion hors-les murs

- Les projets qui par leur modèle économique (politique tarifaire, modes de gestion, etc.), et-ou le projet qu'ils portent, ne s'inscrivent pas dans une forme de contribution au service public territorial de la culture, sans ancrage territorial et ne bénéficiant pas à la population de la Seine-Saint-Denis

- Les projets des équipements mis en réseau et gérés à l'échelle communautaire (lecture publique, cinémas, conservatoires)

- Les projets déjà réalisés en intégralité - NB Les projets ne doivent pas avoir commencé avant juillet 2025)

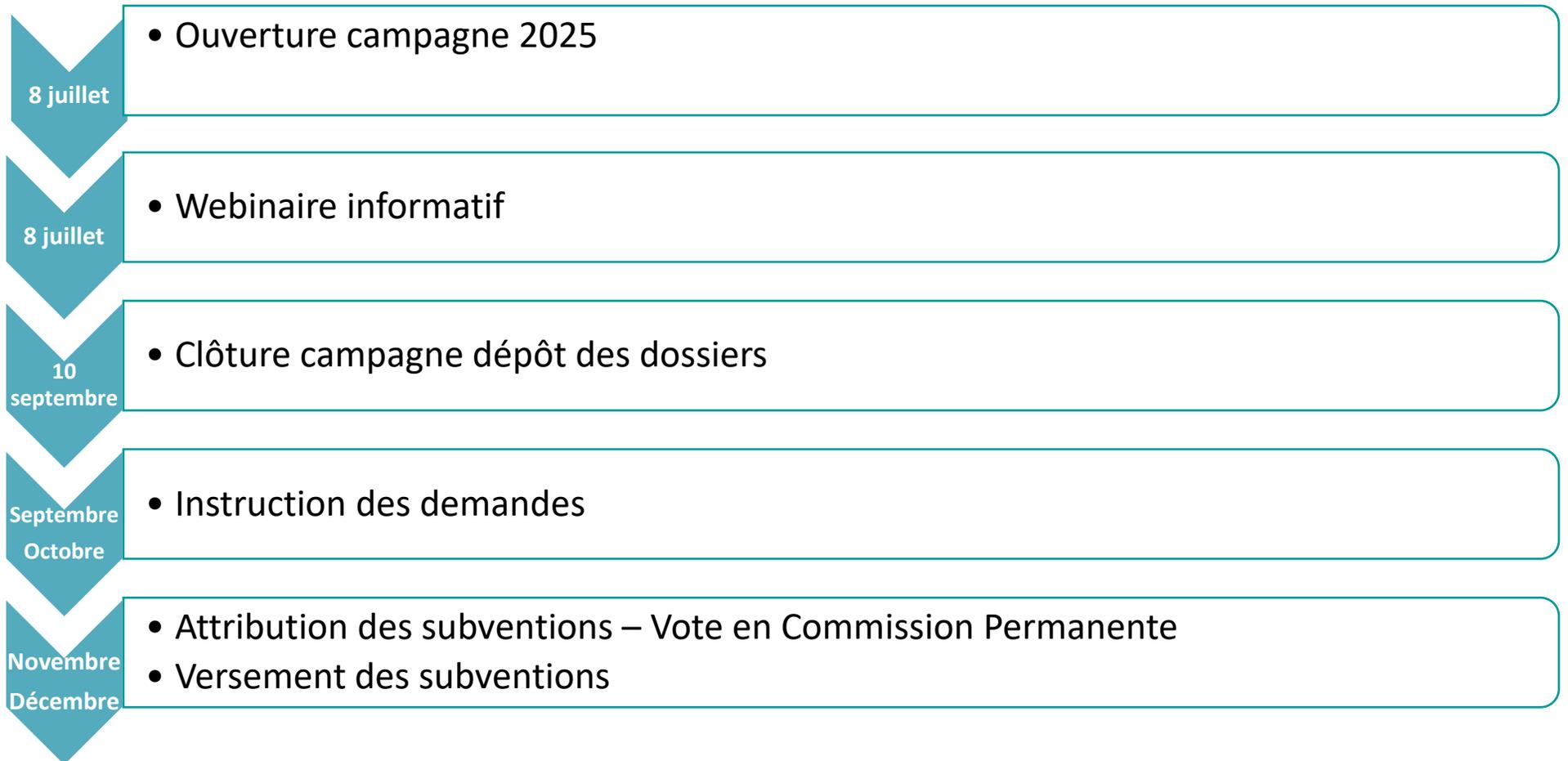
- Les projets bénéficiant déjà d'un financement en matière d'investissement du Département pour une action identique

- Les opérations limitées à la communication ou à l'information

3I Comment faire pour déposer un dossier ?

Les étapes du dépôt du dossier au versement de l'aide

Comment postuler ?



Mode d'emploi

Etape 1

Je prends connaissance du règlement [en ligne](#)

Etape 2

Je prépare mon projet et les pièces justificatives de ma candidature

A savoir

- J'adresse mon dossier complet au format numérique avant le 10 septembre 2025 (minuit) à investissement.culture@seinesaintdenis.fr ou investissement.patrimoine@seinesaintdenis.fr

Merci pour votre attention !

Toutes les informations sur Cap'2030

<https://seinesaintdenis.fr/CAP-2030-Investir-pour-la-culture-l-art-et-le-patrimoine-en-Seine-Saint-Denis>

Vos contacts :

investissement.culture@seinesaintdenis.fr
investissement.patrimoine@seinesaintdenis.fr