

# CAP! 2030

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

**WEBINAIRE**  
**Appel A Agir**  
**IN Seine-Saint-Denis**  
**2024**



**Direction de la Culture, du  
Patrimoine, du Sport et des Loisirs**  
**Service Culture, Art & Territoire**  
**Service du Patrimoine Culturel**  
**25 janvier 2024**

## **Déroulé**

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

**2I Appel à Agir In Seine-Saint-Denis 2024**

**3I Fiche 5- Accompagnement de l'évolution des usages culturels: accessibilité, numérique, itinérance**

**4I Comment faire pour déposer un dossier ?**

**5I Echanges**

# **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<sup>e</sup> 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 déjà activée dès 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<sup>e</sup> 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 »**, dont dès 2023,
    - 436 000€ d'aide à l'investissement « Hospitalités culture et patrimoine 2023 » pour 19 porteurs de projets
  - **6 millions d'€ pour un programme ambitieux d'art dans l'espace public**, dont dès 2023, 185 000€ pour le projet « Ailleurs commence ici » de Malte Martin au parc départemental de la Bergère

# Cap'2030, un panel d'aides

## Orientation 1

- Tout au long de l'année

« **BATIMENTS CULTURELS  
2030** »

**CADRE D'AIDE  
AUX BATIMENTS CULTURELS  
D'INTERET DEPARTEMENTAL**

Construction, réhabilitation et  
rénovation environnementale

Cet Appel à projet  
s'inscrit dans le cadre  
de l'AAA In SSD  
Fiche 5

## Orientation 2

– Appel à Agir IN Seine-Saint-  
Denis 2024

**APPEL A PROJET  
« HOSPITALITES CULTURE ET  
PATRIMOINE 2024 »**

Accompagnement de  
l'évolution des usages culturels  
- Accessibilité, Numérique &  
Itinérance

## Orientation 1

– Tout au long de l'année

« **PATRIMOINE 2030** »

**FONDS DE SOUTIEN A LA  
RESTAURATION ET LA  
RECONVERSION DU  
PATRIMOINE BATI**

## Orientation 3

**ART DANS L'ESPACE PUBLIC  
(commande publique, accord-cadre)**

**COLLECTION d'art contemporain  
départementale (acquisitions et  
commandes artistiques)**

**CADRE D'AIDE POUR LE  
PATRIMOINE MOBILIER  
REMARQUABLE**

# Cap'2030, investir pour construire

**Le Navire Argo-** projet porté par l'association l'Abominable à Epinay-sur-Seine – aide aux bâtiments culturels 2030

→ 700 000€



**Les Ateliers Médicis** à Clichy-sous-Bois – aide aux bâtiments culturels 2030

→ 1,1 million €





# Cap'2030, investir pour « aller vers »

19 projets soutenus en 2023

Soukmachines

Théâtre Public de Montreuil

Le Cinéma L'Écran de Saint-Denis

...



# Cap'2030, investir pour embellir

« **Ailleurs commence ici** » de Malte Martin au Parc départemental de La Bergère- Bobigny

Des commandes « **Récits des jeux** »  
(été 2024)



## **2I Appel à Agir In Seine-Saint-Denis 2024**

# L'Appel à AGIR IN Seine-Saint-Denis, c'est quoi ?

Léa Joly- Cheffe de projets marketing territorial – DMTA

Alexis Lemoust – Chef de projets marketing territorial – DMTA



6<sup>e</sup> édition de l'Appel à Agir  
IN Seine-Saint-Denis



3 millions d'euros



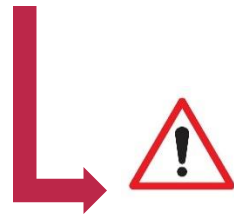
Objectif de l'appel à projets



Nouveautés de l'édition 2024

Toutes les informations sont disponibles à ce [lien](#) (site du In Seine-Saint-Denis)

- Des projets pour valoriser le territoire
- En 2024, l'Appel à Agir se décline en 4 thématiques
  - Les nouvelles solidarités – *accès à l'emploi et l'inclusion*
  - La transition écologique – *modèles alternatifs éco-responsables*
  - L'engagement citoyen local et international – *émergence de talents, mobilité des jeunes, lutte contre discrimination, citoyenneté, engagement local ou international*
  - Le développement de filières écoresponsables – *projets partenariaux pour le réemploi*
- 4 thématiques / 23 fiches = « sous-thématiques »



**Vous pouvez candidater sur une ou plusieurs fiches (max 2 projets par structures)**

# Les critères généraux d'éligibilité

## Nature des structures

- les associations loi 1901 ;
- les coopératives ;
- les structures agréées « ESS »
- les Sociétés anonymes sportives professionnelles (SASP) ;
- **Uniquement pour la fiche n°3** : mutuelles
- **Uniquement pour la fiche n°5** : fondations reconnues d'utilité publique et les structures de type SA et SARL portant un projet artistique et culturel ;
- **Uniquement pour les fiches n°5, 16 et 19** : personnes morales de droit public ;
- **Uniquement pour la fiche n°23** : établissements publics locaux d'enseignement.
- Services municipaux, **uniquement pour la fiche 14**, pour les collectifs de jeunes non organisés en association.

## Conditions des structures

- Les structures déclarées au plus tard le 1er janvier 2023 ;
- Si le projet présenté est européen ou international, la structure doit être domiciliée dans le 93 ou en IDF avec un ancrage en SSD fortement démontré ;
- La structure doit promouvoir un mode de fonctionnement démocratique (bonne tenue des AG, validation des comptes, partenariat avec d'autres organismes du territoire etc...).

# Le calendrier de l'Appel à Agir IN Seine-Saint-Denis 2024

- **16 janvier au 29 février** : dépôt des projets
- **1<sup>er</sup> mars – début juin** : instructions
- **Mi-juillet** : validations, notifications, conventions
- **Septembre**: 1<sup>er</sup> versements

Deux webinaires d'informations :

- **08 février, 19h-20h30**
- **15 février, 19h-20h30**

**Pour nous rejoindre, en visio, c'est ici !**

# Focus - Fiche transition écologique, résilience

## Fiche 12 Production et consommation alimentaire responsable

Favoriser l'agriculture urbaine

Lutter contre la précarité alimentaire

Ex : Ateliers

+ **Identifier, transmettre et valoriser des savoirs-faire** favorisant une production et une alimentation responsable, issus de la **diversité culturelle** des habitant.es et pouvant avoir un caractère **patrimonial**

(livre de recettes, médias audio visuels, exposition...).

**Financement** maximum : investissement : 10 000 €, fonctionnement : 5000 €

**Mail information** : [transition-ecologique@seinesaintdenis.fr](mailto:transition-ecologique@seinesaintdenis.fr)



# Focus - Fiche 14 – Acquisition d'objets d'art « Pop Collection » : l'art des transitions

## Enrichir la collection d'art contemporain départementale

- Soutenir l'acquisition d'œuvres créées par des artistes développant un lien avec le territoire de la Seine-Saint-Denis
- Enrichir de nouvelles œuvres le fonds en vue de leur diffusion sur le territoire et au-delà
- Acquérir des œuvres propices à développer l'échange, l'esprit critique et un discours en termes de médiation en vue de favoriser l'appropriation des œuvres par les habitants et de renouveler les modalités de diffusion de la collection

Une attention particulière sera portée sur les enjeux d'inclusion et transition écologique

**Bénéficiaires** : artistes inscrit.es dans un parcours artistique professionnel justifiant un ancrage sur le territoire

**Financement** : prix maximum par œuvre 7 000€ TTC

**Contact** : [collection@seinesaintdenis.fr](mailto:collection@seinesaintdenis.fr) - webinaire

## **3I Fiche 5- Accompagnement de l'évolution des usages culturels : accessibilité, numérique, itinérance (investissement)**

# Accompagner l'évolution des usages

- **Accompagner les acteurs du secteur pour faire face aux enjeux de transition sectorielles, sociétales et écologiques**, et dessiner l'avenir de l'écosystème culturel, artistique et patrimonial en Seine-Saint-Denis.
- **Accompagner par des crédits d'investissement des projets d'acquisition** dans les bâtiments et hors-les-murs : de mobiliers, d'équipements nomades, techniques et numériques, pour que les acteurs culturels et patrimoniaux amplifient ou développe de nouvelles formes « d'aller vers » ou de « faire avec » les habitants (orientation 2 de Cap'2030)
- **Objectifs**
  - Faciliter « l'aller vers » et le « faire avec »
  - Rendre accessibles au plus grand nombre des équipements, des offres ou des activités culturelles
  - Déployer de nouvelles approches, expérimentations ou expériences, en s'appuyant sur l'outil qu'est le numérique.

# Les structures éligibles

**1- Les personnes morales de droit public :** commune, établissement public territorial et établissement public de coopération intercommunale, établissement public (EPCC, EPIC, etc.)

**2- Les personnes morales de droit privé :** les fondations reconnues d'utilité publique et les structures de type SA et SARL lorsqu'elles portent un projet artistique et culturel qui contribue directement au service public territorial de la culture (politique tarifaire, accueil d'équipes artistiques, action culturelle, etc.)

# Les critères de sélection complémentaires au règlement général

- Les projets d'acquisition devront rendre accessibles au plus grand nombre des équipements, des offres ou des activités culturelles ou patrimoniales par des nouvelles formes en termes d'hospitalités, d'accessibilité et de pratiques dans les bâtiments et hors-les-murs ;
- Les projets d'acquisition devront déployer de nouvelles approches, expérimentations ou expériences, en s'appuyant notamment sur l'évolution des usages numériques.
- Les projets doivent se réaliser sur le territoire de la Seine-Saint-Denis.
- Les projets devront concerner les secteurs prioritaires suivants:
  - > peu ou pas pourvus en équipement de ce type (lieux dédiés aux cultures urbaines, images fixes et animées, arts de la rue, arts de la marionnette, diffusion de l'art contemporain);
  - > dédiés à l'enseignement supérieur artistique et culturel, pour répondre à l'enjeu d'accès à des formations et des métiers qualifiés pour la jeunesse de Seine-Saint-Denis.
- 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 des équipements de proximité tels que médiathèques, conservatoires, théâtres de ville et cinémas quand ils sont gérés par les communes.

# Les types de projets éligibles

## 1.a. Dans les bâtiments, via les acquisitions de mobiliers

Des acquisitions permettant d'organiser une plus grande hospitalité des espaces pour les usagers (artistes, professionnels, publics) et favoriser l'ouverture sur le territoire et ses habitants.e.s.

Des acquisitions qui répondent aux enjeux d'évolution des pratiques culturelles, enrichir l'expérience offerte aux usagers, œuvrer en faveur de l'accessibilité - « universelle » au regard des personnes en situation de handicap, notamment.

## 1.b. Le hors-les-murs, via les acquisitions d'équipements nomades ou tout équipement itinérant

Type scène mobile, chapiteau itinérant, yourtes, gradins mobiles, dispositifs de médiation ou d'exposition, etc.).

## 2. Pour l'évolution des usages numériques, via les acquisitions d'équipements techniques et numériques

De type réalité virtuelle, plateau de captation, création fablab, espace repair, installation de bornes de réalité augmentée, billetterie partagée, réhabilitation d'un studio d'auto-enregistrement, développement d'une application connectée ou collaborative, plateformes collaboratives, etc.

# Des exemples de projets - culture

## **Bâtiments, via acquisitions de mobiliers**

- **PROJET porté par l' "Association Soukmachines"**

L'Association s'engage dans la transformation du site des anciens laboratoires ECLAIR à Épinay-sur-Seine en un espace d'accueil et d'hospitalité visant à mettre en valeur les propositions artistiques.

Cette transformation inclut :

L'acquisition de matériel, de mobilier et d'équipement, à la fois pour les espaces de diffusion (Chapiteau, bal monté, espace d'exposition) et les zones communes des bâtiments occupés par les résidents.es.

## **Hors-les-murs, nomade, itinérance**

- **PROJET porté par le centre culturel Jean Houdremont- La Courneuve**

Le projet implanté dans le quartier des 4000 consiste à élargir les activités du centre culturel afin d'engager les résident.e.s qui ne fréquentent pas le théâtre et à valoriser les espaces publics sous-utilisés sur le plan artistique.

Cela sera réalisé grâce à la conception et l'acquisition d'un équipement scénique mobile et sonore, transportable dans deux remorques solaires tractées par deux vélos-musculaire et à assistance électrique- qui permettra d'organiser des spectacles itinérants jusqu'à 300 personnes.

# Des exemples de projets - culture

## Usages numériques et équipements

- **PROJET porté par l' " Association Le Triton"**

Ce projet, vitrine nationale du jazz français abrite une salle de concerts labellisée SMAC (Scène de Musiques Actuelles) situé aux Lilas. Ce faisant, le Triton se distingue par les avancées technologiques majeures, notamment par :

L'acquisition d'un système d'écoute immersive combinant une Plateforme VOD et un système son spatialisé, en partenariat avec l'Ircam, incluant une réverbération à convolution pour l'immersion sonore.

En parallèle, l'installation d'une régie d'écoute multipoints normée Dolby Atmos, faisant du Triton la première salle de concerts en France équipée de cette technologie

## Usages numériques et mobilier spécifique

- **PROJET porté par l' " Association Les Laboratoires d'Aubervilliers"**

Ce projet représente un espace d'exploration et d'expérimentation interdisciplinaire visant à rehausser les conditions de travail des artistes et l'accueil du public. Notamment à travers :

L'acquisition d'un équipement scénique mobile, englobant l'éclairage, le son et la vidéo, pour le développement de la Cinémathèque idéale des banlieues du monde, qui sera également accessible aux artistes en résidence, contribuera à améliorer les conditions d'accueil. De plus, le réaménagement des deux salles de diffusion, grâce à l'acquisition de mobilier, améliorera considérablement l'accueil des équipes artistiques et l'expérience des spectateurs, notamment en permettant de contrôler la luminosité de l'espace de travail en occultant la verrière.



# Des exemples de projets - culture

## Usages numériques et équipements / mobiliers spécifiques

### •PROJET " Canal 93" Porté par EPIC Bobigny musiques 93

Ce projet est un lieu emblématique et historique de la scène hip-hop. En tant qu'Établissement Public Industriel et Commercial (EPIC) de la Ville de Bobigny, il se consacre aux musiques contemporaines, aux cultures urbaines et aux pratiques numériques. A travers cette initiative :

L'investissement prévoit d'équiper complètement le studio d'enregistrement, y compris une console, une table de mixage, et du matériel vidéo, tout en mettant en place un studio de podcast de 16m<sup>2</sup> équipé de micros, casques, consoles, logiciels de montage et de post-production, mettant ainsi l'accent sur les utilisations numériques. De plus, des projets de soutien à la création de podcasts seront menés en partenariat avec des médias engagés tels que le Bondy Blog et Making Waves.

# Des exemples de projets - culture

## Hors-les-murs, itinérance et usages numériques

- **PROJET porté par l'" Association Cinémas 93"**

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. Cela se concrétise par :

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 - 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 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

- 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

# Le financement des projets

Soutien maximum de **30 000 € par projet en investissement et dans la limite de 60% des dépenses éligibles HT avec un plancher d'un montant de 10 000€.**

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

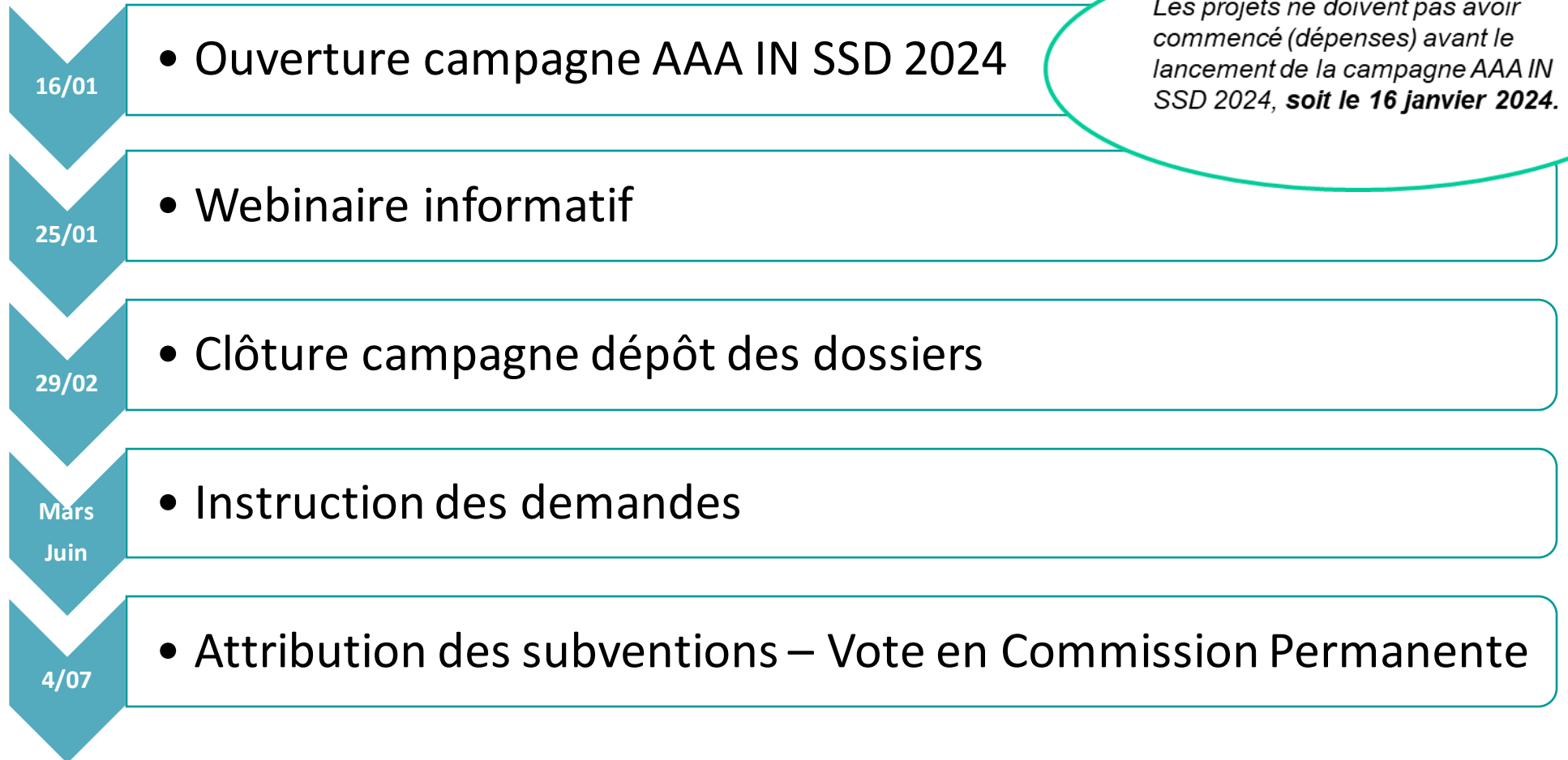
Pour tous les projets, il convient de fournir à la fois le budget prévisionnel du projet et celui de la structure pour l'année du projet ainsi que les devis.

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.

## **4I 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 lis soigneusement le règlement général de l'Appel à Agir In Seine-Saint-Denis 2024 détaillant les différentes sous-thématiques et conditions d'éligibilité, disponible ci-dessous.

[Règlement – Appel à Agir IN SSD 2024](#)

## Etape 2

Je prépare les pièces justificatives de ma candidature avant l'inscription sur la plateforme, soit : 1. Le document SIRET – INSEE 2. Le RIB 3. Les statuts de la structure 4. Le dernier PV d'Assemblée Générale en vigueur 5. Le dernier compte de résultat et bilan comptable en vigueur 6. Le budget prévisionnel de l'année 2024 de la structure 7. Le devis si la demande porte sur de l'investissement

## A savoir

- Je dépose et complète mon dossier au format numérique sur [ce lien](#)! Les dossiers mails ne seront pas acceptés à l'exception de la fiche n°14 Pop Collection
- Et pour vous aider dans le dépôt de votre candidature, nous mettons à votre disposition un tutoriel « pas à pas » [disponible ici](#).
- Attention : vous pouvez déposer jusqu'à 2 projets.
- Si vous avez été soutenus en 2023 dans le cadre d'Agir In Seine-Saint-Denis, vous pouvez postuler en 2024 pour un nouveau projet, prioritairement dans de nouvelles thématiques, ou en partenariat ou co-construction avec un autre porteur de projets ou structure locale.

## 51 Echanges

*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>

### **Toutes les informations sur Appel à Agir IN Seine-Saint-Denis 2024 :**

<https://inseinesaintdenis.fr/appel-a-agir-in-seine-saint-denis-2024-lancement-en-vue>

### **Vos contacts :**

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