

Règlement relatif au pour-cent culturel et aux interventions artistiques dans l'espace public et sur les bâtiments de la Ville de Gland

A des fins de meilleure lisibilité, seule la forme masculine est utilisée dans ce document. La forme féminine est réputée incluse.

Préambule

Afin d'enrichir le patrimoine artistique de la Ville de Gland, d'intégrer l'art au quotidien des citoyens, de soutenir la création contemporaine, de sensibiliser les publics à l'art de notre temps, de mettre en valeur l'architecture et les espaces publics communaux, la Municipalité décide d'adopter le présent règlement visant à régulariser la pratique du pour-cent culturel, aux termes duquel un montant proportionnel au coût de construction ou de transformation des bâtiments édifiés ou rénovés par la Ville ainsi que des autres ouvrages d'art qu'elle réalise, soit réservé pour une intervention artistique sur les espaces susmentionnés.

Article 1 – Principe et champ d'application

¹ Pour tous les bâtiments édifiés, transformés ou rénovés par la Ville ainsi que pour toute réalisation d'espaces publics, d'ouvrages d'art (ci-après, « œuvres d'art ») et de routes (au sens de l'article 2 de la loi vaudoise sur les routes) sur le territoire de la Ville (ci-après entendus comme des « ouvrages ») dont les crédits d'investissement sont égaux ou supérieurs à CHF 1'000'000.-, un montant proportionnel au coût des travaux proprement dit doit être réservé pour une intervention artistique sur le bâtiment ou l'ouvrage.

² Les bâtiments ainsi que les ouvrages réalisés en partenariat public-privé ou issues d'une collaboration avec un tiers ne relevant pas du budget de la Ville entrent dans le champ d'application du présent règlement. Dans cette hypothèse toutefois, le montant assumé par la Ville est seul pris en considération. La participation volontaire du tiers est réservée.

Art. 2 – Intervention artistique

¹ L'opportunité de l'intervention artistique est étudiée par un groupe de travail réunissant le Service en charge de la culture et le Service en charge du bâtiment ou de l'ouvrage à réaliser.

² La Municipalité peut décider de ne pas réaliser d'intervention artistique lorsque celle-ci semble inopportune, qu'elle serait dénuée de sens ou qu'un bâtiment ou ouvrage ne s'y prêterait pas.

³ Une intervention artistique consiste dans l'intégration, à l'intérieur ou à l'extérieur du bâtiment, respectivement de l'ouvrage, d'œuvres, de gestes ou de marquages artistiques qui entrent en interaction avec l'architecture, la fonction, les utilisateurs et le public en général.

⁴ Si un unique crédit a été octroyé pour des travaux sur plusieurs bâtiments et/ou ouvrages différents, l'intervention artistique peut être effectuée sur un ou plusieurs de ces bâtiments et/ou ouvrages.

⁵ L'intervention artistique est confiée à un ou plusieurs artistes professionnels pouvant s'exprimer dans différents médiums ou domaines artistiques.

Art. 3 – Base de calcul

¹ Le montant total du crédit d'investissement sert de base de calcul au pourcentage culturel.

² Si un unique crédit a été octroyé pour des travaux sur plusieurs bâtiments ou ouvrages différents, il est seul déterminant pour le calcul du coût des travaux.

Art. 4 – Montant

¹ Le montant réservé pour l'intervention artistique est de :

- CHF 50'000 pour un montant total d'investissement entre CHF 1'000'000 et CHF 2'000'000.-
- CHF 100'000 pour un montant total d'investissement entre CHF 2'000'000.- et CHF 5'000'000.-
- CHF 150'000 pour un montant total d'investissement entre CHF 5'000'000.- et CHF 15'000'000.-
- 1% du montant total d'investissement dès CHF 15'000'000.-, mais au maximum CHF 500'000.-

² Le montant couvre l'intégralité des frais liés à l'intervention artistique, c'est-à-dire la rémunération de l'artiste, les frais de sélection du projet ou d'organisation du concours, l'intégralité des coûts de réalisation et d'installation de l'œuvre ainsi que ceux liés à son inauguration et à sa diffusion.

Art. 5 – Comptabilisation

¹ Les montants destinés à l'intervention artistique figure dans le tableau des coûts du préavis, dans un poste séparé.

² Il ne subit pas d'indexation.

Art. 6 – Procédure et compétences

¹ La Municipalité délègue au Service en charge de la culture l'exécution du présent règlement.

² La Municipalité est compétente pour édicter une directive sur les procédures relatives à la sélection des artistes, du projet et du Jury, ou toute autre directive nécessaire à la clarification de la procédure de sélection.

³ Sur proposition du Service, la Municipalité peut choisir une procédure de gré à gré, ou procéder par un concours sur invitation, par procédure sélective ou par procédure ouverte. La législation et les règlements en matière de marchés publics demeurent applicables.

⁴ Si la procédure de mise en concurrence choisie est un concours, la Municipalité confie au Service la mission de l'organiser, ainsi que de rédiger les éventuels documents y afférents.

Art. 7 – Pérennité des œuvres

¹ Une intervention artistique réalisée en vertu du présent règlement demeure liée au bâtiment ou à l'ouvrage pour lequel elle a été conçue. En cas de transformations ultérieures du bâtiment ou de l'ouvrage, la Municipalité prend des dispositions pour assurer la pérennité de l'œuvre.

² Si les circonstances l'exigent, notamment lorsqu'un bâtiment ou un ouvrage qui a donné lieu à une intervention artistique est vendu, détruit ou transformé de telle manière que l'œuvre n'y trouve plus sa place, la Municipalité peut décider de déposer ou déplacer l'œuvre. Le Service en charge de la culture et l'artiste – s'il est encore en vie – doivent y être associés.

³ La loi fédérale sur le droit d'auteur et les droits voisins (LDA) du 9 octobre 1992 est réservée.

Art. 8 – Entrée en vigueur

¹ Le présent règlement entre en vigueur après son adoption par le Conseil communal.

Adopté par la Municipalité, le 27 avril 2026.

AU NOM DE LA MUNICIPALITE

La Syndique :

C. Girod



Le Secrétaire :

L. Nizzola

Adopté par le Conseil communal de la Ville de Gland, le 18 juin 2026.

Le Président :

S. Freuler



La Secrétaire :

K. Teixeira Ferreira