

LES RENDEZ-VOUS
DE L'URBANISME

17 + 18 + 19
OCTOBRE 2023

RE/SSOURCE

PAVILLON SICLI.CH



REPUBLIQUE
ET CANTON
DE GENEVE

POST TENEBRAS LUX

pavillon

Sicli

2023

LES RENDEZ-VOUS DE L'URBANISME PROGRAMME

Quelles ressources préserver ? Lesquelles sont disponibles, nécessaires ou encore à inventer ? De quoi l'urbanisme aura-t-il encore besoin demain ? Le département du territoire du Canton de Genève vous invite à trois journées incontournables de découvertes, de débats et de rencontres sur le thème urgent et fondamental de la ressource. Une mise à jour essentielle pour tous les professionnels concernés par ces problématiques.

Mardi 17 octobre **Des visites dans le territoire**

09:00-11:30 Cinq parcours parallèles dispersés dans le canton de Genève
12:00-14:00 Midi MACO →
Se ressourcer à La Ressourcerie
14:30-17:45 Six parcours parallèles à proximité du Pavillon Sicli
18:00-20:30 Rendez-vous à Sicli →
Soirée d'inauguration

Mercredi 18 octobre **Une journée au pavillon Sicli**

08:30-09:00 Accueil au Pavillon Sicli
09:00-10:30 Regards croisés I →
Quelles ressources pour construire la ville ?
10:30-11:00 Pause PAV
11:00-12:30 Conférence →
L'imagination sans limites
12:30-13:30 Une heure pour se ressourcer
13:30-14:30 Cafés thématiques
14:30-16:00 Conversations →
La ressource : sortir des silos
16:00-16:30 Pause VTT
16:30-18:00 Regards croisés II →
La mobilisation citoyenne comme ressource pour le projet urbain
18:00-18:30 Apéritif de clôture
18:30-20:30 Chanter la ville →
Karaoké en fin de journée

Jeudi 19 octobre **Les prolongations**

08:30-09:00 Accueil au Pavillon Sicli
09:00-12:30 Séminaire →
Vivre et produire en ville
13:30-15:30 Table ronde →
Belle-Terre en projet
16:00-18:00 Vision territoriale transfrontalière → Atelier réservé aux milieux professionnels
18:00-18:30 Apéritif de clôture
18:30-00:00 Soirée de lancement de la Fondation Pavillon Sicli - Architecture et Arts du Bâti

OFFICE DE L'URBANISME
Rue David-Dufour 5
Case postale 224 - 1211 Genève 8
+41 22 546 73 10
urbanisme@etat.ge.ch

Pour découvrir
les détails
de la programmation →

