

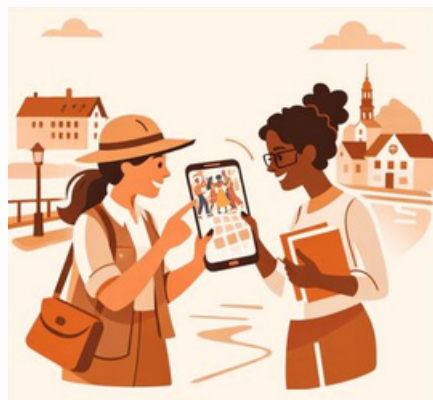


SOCIÉTÉ DU PATRIMOINE URBAIN DE QUÉBEC | ÎLOT DES PALAIS

SYNTHÈSE DES JOURNÉES D'ÉTUDES VIRTUELLES

16 et 17 avril 2026

Les Journées d'études virtuelles se sont tenues les 16 et 17 avril 2026. Lors de ces deux séances, nous avons eu la chance d'entendre des présentations variées concernant des **initiatives à la fois belges et québécoises**.



Cet évènement s'inscrivait dans les Partages Québec-Wallonie-Bruxelles 2025-2026, une série de rencontres portant sur le thème de la **mise en valeur par le numérique des patrimoines disparus**. Nous souhaitons remercier tout particulièrement les présentateurs et présentatrices qui ont partagé généreusement leur expertise, ainsi qu'à nos partenaires et collaborateurs de la Wallonie-Bruxelles.

Ces journées d'études ont été présentées par l'Îlot des Palais, en collaboration avec la Société du patrimoine urbain de Québec, le Palais du Coudenberg, l'ASBL Palais de Charles Quint, Urban, la Ville de Bruxelles, avec le soutien financier du ministère de la Culture et des Communications du Québec et l'appui de Wallonie-Bruxelles International.

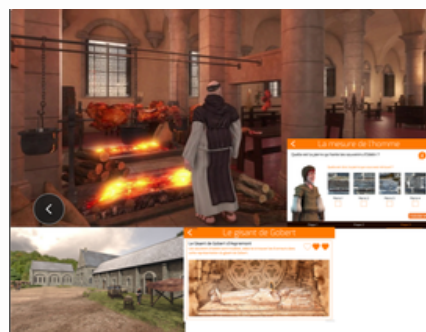
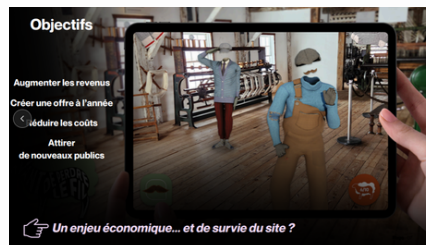
Ce document de synthèse rassemble les résumés des nombreuses présentations qui ont marqués ces deux journées d'études.



9h05 à 9h25 - Québec
15h05 à 15h25 - Belgique

DU PATRIMOINE À L'EXPÉRIENCE : RÉVÉLER CE QUI NE SE VOIT PAS

Par : Lionel Guillaume, OHorizon



Fondée en 2014, OHorizon est une entreprise spécialisée dans la création d'expériences immersives et de parcours interactifs par l'usage des technologies de réalité augmentée et de reconstitution 3D. Forte de son expertise dans les domaines muséal et patrimonial, dans les milieux muséal et historique, cette présentation a mis en lumière les outils technologiques mobilisés ainsi que les enjeux liés à la mise en valeur de sites historiques, notamment le Moulin à laine d'Ulverton (Qc) et l'Abbaye de Villers-la-Ville (Be).



9h25 à 9h45 - Québec
15h25 à 15h45 - Belgique

RÉVÉLER PLACE-ROYALE : MISSION EMPREINTES - RECHERCHER, RECONSTITUER ET INTERPRÉTER LE PATRIMOINE DISPARU

Par : Valérie Roussel (Îlot des Palais), Pierre Olivier Bureau-Alarie (Avec Architectes), Xavier Grima (My Smart Journey) et Fabrice Falcao (Freemick Aventure)



Le projet *Révéler Place-Royale : Mission Empreintes* propose un parcours immersif et un jeu d'évasion au cœur du Vieux-Québec, où le passé reprend vie grâce à la recherche, à la modélisation 3D et au jeu. Huit stations interactives révèlent les transformations du site, de l'époque précoloniale au XXe siècle, à l'aide de panoramas, de réalité augmentée et d'énigmes scénarisées.



Société du patrimoine
urbain de Québec



Palais de Charles Quint
Paleis van Keizer Karel

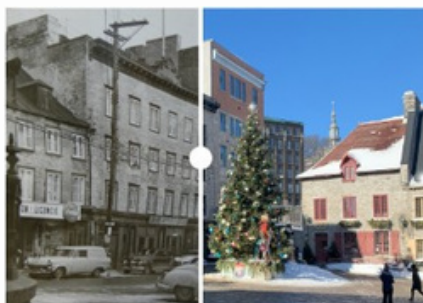


Québec



Palais du
COUDENBERG





Issu d'une collaboration multidisciplinaire, le projet relève le défi de rendre ce patrimoine accessible au plus grand nombre, en offrant une relecture vivante, ludique et sensible du passé, profondément ancrée dans le lieu. Il constitue également un terrain d'expérimentation pour réfléchir aux apports, aux limites et aux effets de la médiation numérique dans la transmission des savoirs patrimoniaux.



10h à 10h20 - Québec
16h à 16h20 - Belgique

XR4HERITAGE : LE COPILOTE DES INNOVATEURS CULTURELS

Par : Géraldine Bueken, XR4HERITAGE



XR4Heritage, programme pionnier lancé en 2021 par l'ASBL 3 Plumes en collaboration avec le DigiArt Living Lab de Netinfo Tunis, a été présenté par sa fondatrice, Géraldine Bueken, scénariste-productrice. À la croisée de la XR et de l'IA, il démocratise les technologies immersives au service des patrimoines méconnus et disparus. La présentation a récapitulé sur les deux ans de coopération avec Printemps numérique Montréal autour du projet AVATARS, dont [IN]VISIBLE Festival constitue la vitrine. L'édition 2026 a notamment mis en lumière le potentiel des technologies immersives pour valoriser les contributions scientifiques féminines - dans le cadre du concours HÉROÏNES DE LA SCIENCE.



10h20 à 10h40 - Québec
16h20 à 16h40 - Belgique

REDONNER UNE PART D'ÉTERNITÉ À L'ÉPHÉMÈRE

Par : Nelson Boisvert, GÉO 360



Un triste palmarès au cours des dernières décennies en matière de perte du patrimoine bâti. Il existe aujourd'hui de nouvelles technologies pour documenter ces pertes au sein de notre patrimoine bâti afin de leur donner une seconde vie. La présentation de Géo360 a mis en lumière une approche numérique réalisée au Québec pour animer le patrimoine bâti tout en préservant la mémoire vivante de ces lieux identitaires. À travers quelques cas, nous avons exploré une approche du numérique pour valoriser le patrimoine disparu.



10h40 à 11h - Québec
16h40 à 17h - Belgique

LE NUMÉRIQUE COMME VECTEUR D'ÉMOTIONS ET DE TRANSMISSION : LES PROJETS CIP 3D ET SAGA DES TROIS-RIVIÈRES

Par : Romain Nombret, Boréal

BORÉALIS

À Boréal, musée de l'Industrie papetière, le numérique soutient des approches sensibles et accessibles pour préserver et transmettre un patrimoine disparu. La captation de témoignages d'anciens travailleurs, intégrée à l'exposition Transformations, donne voix à une mémoire autrement intangible. Le projet *CIP 3D* propose une reconstitution immersive d'une usine aujourd'hui disparue, tandis que *Saga des Trois-Rivières* rend l'histoire locale accessible par le récit graphique. Ces initiatives interrogent le rôle du numérique comme vecteur d'émotion, de transmission et de réactivation des mémoires.





9h05 à 9h25 - Québec
15h05 à 15h25 - Belgique

ENTENDRE LE MURMURE DU TERRITOIRE : LA RENCONTRE ENTRE TECHNOLOGIE ET MÉMOIRE VIVANTE À WENDAKE

Par : Dominic Ste-Marie (Tourisme Wendake) et Marie Belzil (Moment Factory)



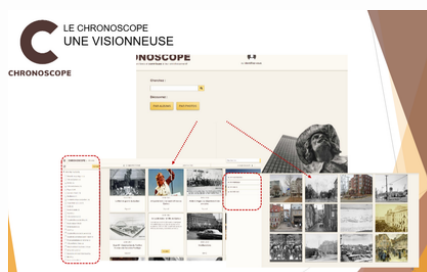
Le parcours nocturne *Onhwa' Lumina*, conçu par Moment Factory en collaboration avec Tourisme Wendake, propose une relecture immersive d'un patrimoine vivant et en partie invisible. En mobilisant la lumière, le son et l'interactivité, ce projet illustre comment les technologies numériques permettent de rendre perceptibles des récits, des territoires et des savoirs difficilement accessibles ou absents du paysage matériel. Cette présentation a abordé les enjeux liés à la mise en valeur du patrimoine immatériel, à la co-création avec les communautés, ainsi qu'au rôle du numérique dans la transmission sensible et contemporaine des mémoires culturelles.



9h25 à 9h45 - Québec
15h25 à 15h45 - Belgique

LE PROJET CHRONOSCOPE : LA PARTICIPATION CITOYENNE DANS LA MISE EN VALEUR DU PATRIMOINE DOCUMENTAIRE

Par : Christian Boudreau et Jérôme Bégin, Ville de Québec



Cette communication a porté sur les défis liés à la participation citoyenne dans l'utilisation et l'enrichissement d'une plateforme de collaboration, appelée *Chronoscope*, qui permet à la population de consulter, d'identifier, de dater, de commenter et de situer sur une carte des images provenant de plusieurs centres d'archives. Les conférenciers ont aussi présenté une





exposition participative sur l'histoire de la Ville, appelée Mémoire en partage, qui convie la population à enrichir le contenu de l'exposition en utilisant le *Chronoscope*.



9h45 à 10h05 - Québec
15h45 à 16h05 - Belgique

DU VESTIGE AU PÔLE D'ATTRACTION : LA MÉTAMORPHOSE NUMÉRIQUE DU CHEVALEMENT DE LA MINE KING

Par : Michaël Caron, Musée Minéro



Des lumières sous terre est une expérience immersive alliant projections, stations interactives, ambiances sonores et vibrations. Ce parcours multimédia magnifie un chevalement minier iconique de la région. Entre haute technologie et témoignages intimes, le projet valorise le patrimoine industriel tout en propulsant l'achalandage de 45 % dès sa première saison.



10h20 à 10h40 - Québec
16h20 à 16h40 - Belgique

LA MUSICOLOGIE DANS LE PROJET MARY4ALL

Par : Philippe Vendrix, Centre d'Études supérieures de la Renaissance de l'Université de Tours



Le projet *Mary4All* vise à faire connaître Marie de Hongrie, à travers ses goûts artistiques et ses résidences dans le cadre d'une exposition. Deux objets témoignent de son intérêt pour la musique : un mouchoir portant un canon énigmatique de Benedictus Appenzeller et une gouache

Le tournage du film

Réalisateur Joachim Thibaut
à Vieuxville (Belgique)



représentant une fête au château de Binche. Cette communication a montré comment, dans une démarche pluridisciplinaire, la musique a été intégrée grâce à des outils d'analyse permettant d'approfondir la compréhension du mécénat artistique de Marie et répondant aux exigences d'une exposition destinée à circuler sur les itinéraires de Charles-Quint sur un mode innovant.



10h40 à 11h00 - Québec

16h40 à 17h00 - Belgique

LE VILLAGE SAINT-CYRIAC SORTI DES EAUX

Par : Isabel Brochu (consultante indépendante en développement des territoires), Alexandre Boudreault et Desneiges Laberge (Stratéolab)



Le village Saint-Cyriac a été inondé en 1924 suite au rehaussement du lac Kénogami (Saguenay). La communauté souhaitait faire connaître cette histoire lors de la commémoration du 100ième anniversaire de l'évènement. Une exposition permanente dans la chapelle Saint-Cyriac et un parcours extérieur de réalité augmentée de six reconstitutions historiques géolocalisées sont les deux outils retenus pour présenter l'histoire. Après une brève mise en contexte, les présentateurs nous ont montré comment le parcours numérique répond aux objectifs de mise en valeur d'un patrimoine oublié ainsi que les défis et solutions mises en place pendant le projet.



Société du patrimoine
urbain de Québec



Palais de Charles Quint
Paleis van Keizer Karel



Palais du
COUDENBERG

