

La révolution du multimédia

Dominique Descroix (58)

S I LE TÉLÉPHONE, le cinéma et les enregistrements sonores (disques) ont fait leur apparition avant la fin du siècle dernier, il a fallu attendre la deuxième moitié de notre siècle pour voir apparaître de véritables outils multimédias, c'est-à-dire des services automatisés, des jeux, des moyens de transmission, qui intègrent totalement les trois composantes du son, de l'image fixe ou animée et du texte dans l'interface avec l'être humain.

Cette appellation de "multimédia" a fleuri à tout bout de champ et bien souvent à tort pour parler des technologies nouvelles. Mais il est vrai que, même en adoptant une acception restrictive, on trouve désormais cette notion dans un nombre de domaines sans cesse croissant : loisirs, éducation, commerce, industrie, sciences, santé, partout on nous propose des solutions multimédias.

En fait, cette explosion est, comme la révolution de l'imprimerie, du chemin de fer à vapeur ou celle du téléphone, une révolution technologique : grâce à la numérisation des médias, on a pu en assurer l'intégration aux différents stades de leur traitement pour être capable de réaliser des interfaces homme-machine conviviales et effi-

caces, pour en assurer le stockage, la transmission sur les supports les plus rapides, la reproduction et pour permettre une réelle interactivité entre l'homme et les machines.

En avril 1997, *La Jaune et la Rouge* consacrait son numéro à Internet : quelques années après les Américains, les Français découvraient ce nouveau moyen de communication de masse dont la composante "World Wide Web" – la Toile – et ses interfaces standardisées allaient donner un nouvel élan à l'industrie du multimédia.

Internet a existé avant et indépendamment du multimédia, notamment pour la transmission de données. Le multimédia a existé indépendamment d'Internet, notamment sous forme de CD-ROM, mais pour une exploitation locale. La numérisation des télécommunications et l'accroissement du débit de leurs réseaux ont permis d'associer totalement ces deux ensembles technologiques dont les développements s'alimentent mutuellement. Désormais, on peut taper un code (texte), cliquer sur une icône (image) ou donner de la voix (reconnaissance vocale), la machine obéit. Que ce soit avec une machine, ou avec un être humain, en face ou à distance, le dialogue a pris des dimensions nou-

velles dont les implications sont encore incalculables, car de plus en plus, l'utilisateur conduit de façon autonome et interactive son accès à la connaissance universelle.

Les articles qui suivent n'ont comme ambition que de donner quelques éclairages sur l'évolution de ces techniques et de ces activités nouvelles, sur les industries et commerces qui en sont nés et se développent à une vitesse fulgurante et sur les applications qui nous concernent un peu plus chaque jour et vont sans aucun doute révolutionner notre vie courante.

Nos camarades polytechniciens prennent une place très importante dans ce développement, notamment les jeunes qui font preuve de remarquables qualités d'entrepreneurs. L'A.X. n'est pas en reste puisque la Maison des Polytechniciens vient d'ouvrir son site Internet (www.maison-des-x.com) et qu'un groupe pluridisciplinaire travaille – sous l'égide de l'A.X. qui lui a délégué trois membres du Conseil d'administration – sur la conception de ce que pourra être le site Internet de la communauté polytechnicienne et l'outil de la communication permanente associé. ■