

Mønstre i verden; flickr.com

Flickr.com kom til verden i 2004 som et community website til deling af digitale fotos. Siden da er der uploadet mere end 1 milliard fotos fra brugere verden over, som bruger Flickr til alt fra at vise familiefotos fra ferien til at "udstille" mere professionelle fotos. Flickr er et communitysite, hvilket kort vil sige, at man opretter en brugerprofil, så andre kan se hvem man er og omvendt, og man kan kommunikere med hinanden og oprette netværk¹. I bogen "Language of New Media" opstiller Lev Manovich 5 principper eller mønstre for objekter der kan betegnes som "new media". I det følgende identificeres, og beskrives tre af Manovich's principper for "new media" i forhold til Flickr.

Numerisk repræsentation

Numerisk repræsentation dækker ifølge Manovich over det at udtrykke data med tal. I elektroniske apparater såsom computere anvender man specifikt det binære talsystem² til at udtrykke data, fordi alle operationer på computeren basalt set består af at 'tænde' og 'slukke' de indbyggede transistorer. Alle instruktioner til computeren består således af kode skrevet med 0'er og 1'er, som angiver hvorvidt elektrisk spænding skal sendes gennem transistorerne eller ej. Idet al computerdata kan udtrykkes som tal, kan dette data udsættes for matematisk og logisk behandling på kommando. Ved at manipulere strømmen af 0'er og 1'er kan man få computeren til at udføre ønskede operationer i en bestemt rækkefølge, hvilket kaldes programmering.

Flickr består som langt de fleste andre websites af en HTML-kode, som via browseren giver instruktioner til computeren, der fortæller hvordan websitet skal vises, og der ses i kraft heraf et mønster af numerisk repræsentation på Flickr. Det er ikke kun instruktioner til computeren der er numerisk repræsenteret. Lagret data som fx billeder er også numeriske repræsentationer, da det digitale billede er opbygget af pixels, der hver kan beskrives som et produkt af tre talværdier. Disse talværdier angiver mængden af rød, grøn og blå farve i den pågældende pixel, som til sammen altså repræsenterer alle de farver der findes i et givet billede. Da Flickr primært er sammensat af billeder fra brugere, ses her altså endnu et mønster af numerisk repræsentation.

Modularitet

Som beskrevet ovenfor er et website som Flickr numerisk repræsenteret i form af en HTML-kode. Denne kode kan opdeles i en række separate komponenter, som alle hver især kan slettes, erstattes, manipuleres og der kan tilføjes nye, uden at det interfererer med de øvrige eller med det overordnede hele. Manovich definerer dette mønster som princippet modularitet, med hvilket han mener, at "new media" objekter har den samme struktur hele vejen igennem. Set udefra på WWW som et hele, er Flickr som en del heraf blot ét ud af mange komponenter (læs: websites), der nemt kan slettes eller erstattes uden at det har betydninger for de millioner af andre websites. Set tæt på, består Flickr selv også af en række separate komponenter, såsom brugerprofiler. Brugerprofiler kan slettes uden betydning for de andre eller for Flickr som et hele, ligesom der også nemt kan oprettes nye. Set tættere på ligger der i hver brugerprofil et antal billeder (læs: komponenter), der alle enkeltvis kan slettes eller erstattes, eller der kan tilføjes nye, uden at det interfererer med de andre billeder, selve profilen eller Flickr. Man kunne gå et skridt endnu tættere på og se hvert billede som bestående af en lang række komponenter i form af pixels, der alle kan betragtes som separate komponenter med hver sin identitet. Det betyder at det er muligt fx at ændre farve på en enkelt pixel uden at det har indflydelse på de andre pixels eller på billedet som et hele.

Automatisering

Manovich' princip automatisering er en logisk følge af principperne numerisk repræsentation og modularitet. Automatisering som et mønster findes også på Flickr som en følge af, at Flickr som bestående af HTML-kode, er numerisk repræsenteret og indeholder et mønster af modularitet som beskrevet i de tidligere afsnit. Automatisering kan deles op i to kategorier, hvor low-level automatisering dækker over at computeren assisterer i arbejdet med den, og high-level dækker over at computeren tænker selv. Der kan findes et mønster af low-level automatisering på Flickr i den måde hvorpå billeder kan tilføjes og slettes. Brugeren skal fx ikke selv ind og rette i HTML-koden for at tilføje billeder, men det sker derimod automatisk ved at trykke på knappen "upload", vælge billeder, og trykke "ok". Flickr er tilknyttet en online softwaretjeneste (picnik.com), som automatisk anvendes når brugeren vil manipulere eller tilpasse sine billeder via "edit" funktionen i Flickr. I denne "edit" funktion, findes der et tydeligt mønster af automatisering,

¹ Kilde: www.wikipedia.org

² Det binære talsystem består af cifrene 0 og 1.

hvor brugeren vælger en handling som skal udføres med billedet. Fx kan brugeren fjerne røde øjne fra sine billeder eller ændre sine billeders udtryk ved blot at vælge en af de indbyggede funktioner.

Princippet automatisering ses også som et mønster på Flickr i forhold til organisering af og søgning efter billeder. Manovich hævder at problemet i nye medier ikke handler så meget om at skabe nyt, men derimod om at organisere, søge efter og finde allerede eksisterende data. I forhold til Flickr ses automatisering som et mønster altså også som den infrastruktur, der gør det muligt at organisere og søge efter billeder. Flickr har her en meget udbygget form for automatisering, da man kan søge billeder ud fra mange forskellige søgeparametre og kombinere disse. Først og fremmest kan man inddele sine billeder i albums som man giver en titel. Herefter kan man "tagge" sine billeder (det vil sige at kategorisere dem), så andre brugere kan søge specifikt på enkelte billeder. Endvidere kan man optimere søgning af billeder ved at markere sine billeder på et verdenskort, vælge hvilket kamera billedet er taget med osv.