

Cómo NO crear una plataforma digital de investigación: la historia del proyecto Sophie 2.0

Jasmine Simone Kirby

IASSIST Quarterly, ISSN 0739-1137, Vol. 42, n. 4, 2018, p. 1-16

Desde mediados de la década de 2000, han surgido plataformas digitales que se sirven de las capacidades de las nuevas tecnologías para incorporar contenidos multimedia, contar historias no lineales y reinventar el libro del siglo XXI. Sophie 1.0, de la University of Southern California, el Institute for the Future of the Book (IFB) e informáticos con sede en Europa, fue un intento de crear una plataforma de edición, lectura y publicación multimedia. Sophie 2.0 fue una colaboración internacional entre la University of Southern California y Astea Solutions en Bulgaria para reescribir Sophie 1.0 en el lenguaje de programación Java. Esta investigación explorará cómo el proyecto Sophie 2.0 fue incapaz de llegar a ser un producto de código abierto viable y bien mantenido a pesar de recibir más de un millón de dólares de financiación de la Mellon Foundation. Los problemas incluyeron la dificultad tecnológica de crear una plataforma de publicación electrónica multimedia de código abierto, fácil de usar y completamente customizable, que se vio agravada por diferentes visiones sobre lo que este proyecto iba a ser. Las partes implicadas no exigieron un producto que realmente funcionara. Los patrocinadores parecían estar dispuestos a pasar por alto los fallos de las primeras versiones por un proyecto más amplio, aunque poco práctico. Los informáticos querían incluir la mayor cantidad de funciones posibles,

mientras que el IFB y el USC Institute for Multimedia Literacy se centraban en crear un producto basado en los valores de un futuro que esperaban crear. Conocer qué salió mal con Sophie 2.0 nos puede ayudar a comprender cómo crear mejores herramientas de investigación de medios digitales y comenzar debates muy necesarios sobre el fracaso en las humanidades digitales.