

HARDCORE

◀ Viene de la página 3

El segundo problema con el que nos encontramos es que los que ya están dentro suelen tener el ego del tamaño de un Airbus. Son autoritarios, bocazas y despectivos. No apetece nada trabajar con gente así. Además, suelen despreciar a los desarrolladores de otros proyectos más “frívolos” (escritorios y cosas así), tachando sus proyectos de superfluos e innecesarios. Bonita manera de conseguir ayuda: insultando el trabajo de los que te la pueden ofrecer.

Pero es que aparte de contraproducente, las acusaciones son injustas y mentira: el desarrollo de un escritorio usable favorece de manera clara a los programadores de Linux, a cualquier programador de Linux. Cuando personalmente sólo tenía un ordenador y Linux no daba la talla en el escritorio, tenía que saltar de un sistema operativo a otro para escribir un artículo. Gracias a los desarrolladores del escritorio, puedo escribir un artículo técnico sin tener que reiniciar al principio y al final de cada párrafo. Ya les oigo, ya: “Pues podías utilizar Emacs o vi desde la consola”. Según esa regla de tres ¿por qué no componer mis artículos directamente en binario? O, para el caso, ¿por qué no utilizar un martillo y un cincel sobre un bloque de granito?

Existe una suerte de desarrollador prepotente “machito” que, al igual que el insolente paleta que silba e insulta a las mujeres que pasan por la calle, tiene que pasar a la historia. Su actitud es inapropiada, es soez, es contraproducente, y esto último es lo peor de todo. Si como desarrolladores encontrásemos un cuello de botella en un

programa y supiéramos cómo eliminarlo, no dudaríamos en hacerlo. Pues los bocazas que creen estar en posesión de la verdad absoluta son el cuello de botella que impiden el paso de nuevos programadores a las imprescindibles tareas de desarrollo de Linux para el servidor.

Para cada problema existe una solución. Ya se sabe que si tu problema tiene solución ¿de qué te preocupas? y si no la tiene ¿de qué te preocupas? Y esto no es para nada como lo de la velocidad de la luz o el conflicto palestino-israelí. Sólo es cuestión de logística.

Pero, si bien el primer paso hacia la resolución de un problema es admitir su existencia (y esto, a juzgar por los aullidos que provienen del sótano, es algo ya superado), el segundo es querer resolverlo.

La pregunta clave es: ¿Se está dispuesto a aceptar a más gente en el seno del desarrollo hardcore? ¿Se está dispuesto a quitarse tiempo de desarrollo para formar a los recién llegados, a coordinarlos y supervisar su trabajo? ¿O se prefiere seguir quejándose? Los enfermos del síndrome de Munchhausen consiguen ser el centro de atención de su entorno simulando enfermedades en su persona. El verdadero peligro ocurre cuando un paciente, en su afán de convencer a los médicos de que su enfermedad no es imaginaria, se autoinfligen daños tomando drogas que ayudan a simular mejor los síntomas, cayendo en un círculo vicioso donde, cuanta más atención reciben, más enfermos se ponen. ¿No será éste también un problema de los desarrolladores hardcore? ¿Cómo piensan atraer gente hacia su área de especialidad siendo desagradables con todo el mundo?

Si, como ya hemos visto, el trabajo de depuración y de desarrollo de drivers ya de por sí es poco agradecido, y encima la persona con la que contactas ofreciendo tu ayuda te trata con la punta del pie porque utilizas Kate en vez de Emacs, apaga y vámonos.

El mensaje, desde mi punto de vista y en muchos casos, es muy claro: muchos desarrolladores hardcore son desagradables porque (a) eso les granjea la atención que creen que se merecen y (b) mantiene alejado a todo aquel que les pudiera ayudar lo que (c) sirve como excusa para seguir siendo desagradable. En este escenario, los responsables de la falta de desarrolladores serían, al menos en parte, los mismos que denuncian esa falta.

Pero, insisto, el problema es muy real y uno de los primeros pasos es hacer acto de contrición, admitir la propia culpa y humillarse, aunque sea en privado. A continuación, dejar de insultar a los desarrolladores de otros proyectos, reconocer su valía, con el fin de que se respete la valía propia. Es necesario que los desarrolladores de servidores se den cuenta de que han de estar dispuestos a dar un paso atrás con el fin de intentar conseguir dos pasos hacia delante. Esto exige dejar de programar un rato, organizarse entre ellos y coordinar una campaña de captación de programadores, ya sean de otros proyectos, ya sean de entre los nuevos programadores que desembarcan en Linux por motivos profesionales o curiosidad personal. Pero, de nada servirá captarlos para que al día siguiente salgan pitando por no poder soportar la arrogancia de los veteranos.

En muchos casos, los programadores de software libre trabajan por amor al arte y no tienen porqué aguantar desaires de nadie. ■

RECURSOS

- [1] Análisis del uso de servidores en Internet de los últimos meses de Netcraft: http://news.netcraft.com/archives/web_server_survey.html
- [2] Artículo de Linux Today donde se explican los hallazgos de los estudios de Evans Data: http://www.linuxtoday.com/news_story.php3?ltsn=2006-06-02-028-26-OP-MR-DV
- [3] Artículo sobre la migración de GoDaddy en Newsforge: <http://business.newsforge.com/article.pl?sid=06/04/20/1652228&from=rss>



Paul C. Brown
Director