

POBRE FAULKNER



El mundo de la informática, como el de la escritura, está lleno de vagos. Pero, claro, hay diferencias: El vago informático es casi siempre un valioso elemento dentro del organigrama del departamento de desarrollo. Por un lado (re-)utiliza software que ha sido probado en múltiples situaciones diferentes y que ha demostrado ser seguro y eficaz. Se asegura de hacer un buen trabajo la primera vez, automatiza todos los procesos que puede e intenta prever todas las contingencias que puedan provocar los usuarios para no tener que volver a revisar todo el maldito código. Aplica los principios del KISS para evitar complicar demasiado la depuración. Esto tiene el efecto secundario de mantener las interfaces simples y minimalistas. Y lo simple es usable, lo simple es bello. El vago informático se encuentra como pez en el agua con el software libre. ¡Cómo para no estarlo! Sobre todo cuando los autores de librerías e infraestructuras permiten... no... piden... tampoco... *suplican* que se utilicen los productos de su mente a cambio de unas migajas de karma meritocrática.

El escritor vago... esa es otra historia. "Reutilización de código" es plagio en el mundo editorial, y escribir una pieza sólo una vez, eso es pereza, en el sentido bíblico del pecado. En cuanto a la simpleza, ahí sí estoy de acuerdo que tanto en la programación como en la escritura, menos, dentro de un límite, es más. Lo curioso es que el escritor vago hace justo lo contrario. Es decir, cuando más enrevesado y rimbombante un texto, menos ha pensado su autor en él. La lógica tras la anterior afirmación es muy simple: Una oración llena de adjetivos, adverbios y lugares comunes gratuitos y carentes de sentido llena más espacio. Si

puede escribir sus 2000 palabras sin transmitir una sola idea, misión cumplida para el escritor desidioso. Porque no son el número de tecleos por texto lo que mide la dedicación de un escritor, sino las veces que tiene que activar su cerebro.

El problema empieza para mí cuando recibo un artículo de un nuevo autor y se me combinan las perezas del programador y las del autor. Por desgracia, las virtudes del primero me sirven aún menos que los vicios del segundo.

Así que, antes de convertir esto en una larga lista de lo que me desagrade, hagamos algo útil. Ahí van unos cuantos consejos que convendría que tuvierais en cuenta para evitar irritar al que es el principal obstáculo entre tú y tu fama. Es decir: yo.

Cuando presentes tu propuesta:

- No me digas que Linux Magazine es prescindible porque *todo* está en Internet para, a renglón seguido, informarme de que tienes una idea para un artículo y que cuánto pagamos. Esto debería ser evidente hasta para la persona más obtusa.
- No me impongas tus absurdas condiciones. Nuestras condiciones son justas, obedecen a unas bien probadas necesidades comerciales y, no te preocupes, que al final tu artículo será liberado y podrás publicarlo en tu wiki, blog o utilizarlo como el pregón de las fiestas de pueblo.

En la ejecución

- Si empiezas con una sección con el título "Un poco de historia", automáticamente saco el rotulador rojo. ¡Empieza tu artículo ya! Si quieres escribir para rellenar, la Wikipedia te necesita... ¡Espera! No puedes ayudarles: De ahí es de donde has hecho el copia y pega para intentar colarme una página de más.
- Y hablando de copia y pega, tu artículo ha de ser original. No me sirve si lo has publicado en alguna parte, ni siquiera si sólo ha sido en tu blog. Tu código también ha de ser original... y tu planteamiento... todo. La idea de combinar cosas de manera original que han hecho otros me sirve, pero siempre hay que llevar las cosas más allá. Tus lectores, es decir, tus clientes, se merecen más, y más, y más.
- Puede que empieces tu artículo explicando lo que vas a abordar en el resto de

texto y, después de tres mil y pico palabras, cansarte y rematarlo con: "Bueno, no hay sitio para más, así que el mes que viene veremos...". ATENCIÓN: El final de un artículo no es cuando el contador de palabras restantes marque cero. Una pobre planificación *siempre* es sinónimo de una pobre ejecución. Además, no escribes para tu público "en directo". Puedes volver atrás y cambiar el planteamiento para que encaje con el resultado final ¿sabes? Ya sé que eso significa reescribir, pero es lo que hay. Siempre puedes modularizar. Si ves que te pasas de largo, puede que haya que partir el artículo. Replantea el texto, encuentra un punto de corte lógico y rómpelo en varios pedazos. Siempre podemos publicar varias entregas.

- Evita los lugares comunes. En el chupimundo de los autores aficionados, todas las "aguas" son "procelosas" y no hay "salto" sin "palestra" (sea lo que sea una palestra). Un lugar común es al que escribe lo que un refrán al que habla. Es decir, un sustituto a la necesidad de pensar por uno mismo.
- Sé sucinto. Si no llegas al mínimo requerido tal vez es que no tengas algo tan interesante que contar después de todo. Sin embargo, recuerda que un artículo no es una presentación Impress: no creas que "listar" es sinónimo de "explicar".
- Y, por fin, sigue los consejos de George Orwell [1] y Scott Addams [2]. Son dos enormes artistas de la contención de la diarrea verbal, de las buenas maneras a la hora de escribir y saben de lo que hablan. Si sigues sus consejos, los otros también sabrán de lo que hablas tú. ■

Paul C. Brown
Director

RECURSOS

[1] George Orwell (1984, *Rebelión en la Granja*) te aconseja sobre cómo escribir: <http://www.pickthebrain.com/blog/george-orwells-5-rules-for-effective-writing/>

[2] Scott Adams (*Dilbert*) da su opinión: http://dilbertblog.typepad.com/the_dilbert_blog/2007/06/the_day_you_bec.html