



¡Entrevista al creador de mate!

Por [Pochy](#)

Casualmente hoy, revisando los comentarios que estaban en moderación porque el resto del equipo de humanos está de vacaciones en sus casas donde no tienen conexión y últimamente tengo muy poco tiempo libre, me he topado con un comentario muy interesante donde nos compartía el usuario Luis Herrera una entrevista realizada al argentino creador del proyecto Mate y que muy a tono con el [artículo sobre que Mate sería un nuevo sabor de Ubuntu](#) publicado hace unos días por Yaisel, me parece interesante compartir con ustedes esta entrevista la cual fue tomada de la web lanacion.com.ar.

La entrevista:

Pues bien, el fundador del proyecto MATE es Germán Perugorria, de 30 años, que nació y vive en Cipolletti, provincia de Río Negro. En el ambiente del software libre a Germán se lo conoce por su alias *Perberos*; en rigor desde antes, porque a los 23 años había desarrollado una plataforma de juegos online. Lo primero que Germán me dijo cuando le propuse entrevistarle fue que prefería no hablar de él, sino de su proyecto. Pero, como suele ocurrir, su obra dice mucho también de él, como se verá a continuación.

-Al principio pensé que MATE quería decir sin brillo. Me parecía raro, porque es un Escritorio muy vistoso. ¿Por qué le pusiste MATE?

-Por la filosofía de preparación del mate, su cultura de compartir, y por lo primitivo que es, pero a la vez muy eficiente.

-¿Cómo empezaste a programar?

-Mi vocación por la tecnología comenzó desde muy pequeño. Siempre me gustaron los videojuegos. Aprendí mucho de ellos, incluso inglés. Poco a poco me fui acercando al mundo de la programación, usando juegos con estructuras de creaciones, música, pintura. He hecho muchas cosas, leer mucho, revisar blogs, foros, experimentar, hackear, crear.

-¿Vivís de la programación?

-Lamentablemente, no, si te referís a sustento económico. Pero sí alimenta mi pasión por crear. Actualmente, mi mayor obsesión es la programación en lenguaje C, eso es lo que me ha ayudado a iniciar el proyecto MATE.

-¿Cómo nació el proyecto?

-Surgió por una necesidad mía de no perder aquel entorno de escritorio llamado Gnome (N. de la R.: se refiere a Gnome 2). Sentí mucha tristeza al ver cómo se perdía. Entonces comencé a recolectar todo lo que podía, y luego de medio año ya tenía algo sólido.

-¿Cuándo fue eso?

-En 2011.

-Y lo pusieron como Escritorio predeterminado de Mint en mayo de 2012. ¿Ellos te contactaron?

-Así es, a mediados de 2011, el fundador de Linux Mint, *Clem* (N. de la R.: se refiere al francés Clement Lefebvre), me contactó, interesado en el proyecto. Allí fue cuando, junto a *Stefano-k* (N. de la R.: el italiano Stefano Karapetsas), se armó el sitio Web, la documentación y todo eso. Mucha gente ayudó, a la que no tuve oportunidad de hablarle.

-¿Qué emoción habrás sentido cuando te contactaron de Mint, ¿no?

-Sí, mucha, aunque no fue la primera distro en ofrecer MATE. Creo que la primera fue [Salix](#).

-Contame cómo fue desarrollar MATE, qué herramientas usaste, cómo es el proceso de crear algo así.

-Debo confesar que soy hacker y me gusta el método de prueba y error. En etapas avanzadas de desarrollo siempre bromeaba diciendo que no tenía ni la menor idea de lo que estaba haciendo, llamando a soluciones como mágicas, sin dar detalles de eso. Quizá por pereza (se ríe).

-¿Qué sería una solución mágica? ¿Cuando escribís código que no sabés bien cómo funciona, pero funciona?

-Sí, o cuando cambiás de lugar código y el programa anda.

-En todo caso, MATE debe ser mucho código, ¿no?

-MATE no sería nada sin el proyecto Gnome, que fue escrito por miles de personas. Le estoy muy agradecido a toda esa gente.

-Gnome 2 en particular.

-Sí, la versión anterior a que cambiaran su diseño, orientado hacia tablets.

-¿Cual fue específicamente tu aporte? MATE es claro, lindo y consume poca memoria.

-Eso es exactamente lo que proyecté cuando imaginé MATE, y lo que realmente hice fue tomar todo el código básico para que funcione un Escritorio, actualizar ese código y adaptarlo a las nuevas versiones de las librerías. GNU-Linux es un ecosistema bastante delicado, se rompe una librería y lo sufren todos los programas enlazados a ella.

-También hiciste aplicaciones, como Engrampa (el archivador) o Pluma (el editor de texto).

-Pluma es un fork de Gedit, el editor por defecto en Gnome, y Engrampa es un fork de Fileroller.

(N de la R: se dice fork cuando un programador crea un nuevo software, no desde cero, sino a partir del código fuente de una aplicación previamente existente.)

-¿Les cambiaste algo a esas aplicaciones?

-Te mentiría si te dijera que sí o que no, porque leer tanto código hace que uno olvide ciertas cosas.

-¿Tu proyecto era entonces que no se perdiera Gnome 2?

-En parte sí, aunque uno simplemente pudiera optar por usar el modo tradicional en Gnome 3, o

pasarse a Xfce4. Lo que me daba pena es que a medida que se iba presentando el nuevo Gnome se perdía la retro compatibilidad.

-¿Cuál dirías que es la diferencia entre MATE y opciones como Xfce4, KDE o el modo tradicional en Gnome 3?

-Xfce es un entorno algo extraño, que no termina de enganchar entre sí. Su modelo [CDE](#) no es muy atractivo. Gnome 3, por alguna razón, preveía salir sin modo tradicional, eliminarlo, dejar de desarrollarlo. Y KDE es muy pesado para mi gusto.

-La cosa es que te propusiste mantener vivo un entorno de Escritorio al estilo tradicional, claro y simple.

-Sí, y además quería aprender cómo era un entorno de Escritorio por dentro, cómo se compilaba, cómo se escribía, cómo se diseñaba.

-¿Dónde escribías código? ¿Usaste algún entorno de desarrollo?

-Lo curioso es que todo fue en consola. Pasé los primeros meses sin ver Xorg. (N. de la R.: Xorg es, grosso modo, la interfaz gráfica de Linux.)

-¿En serio? ¿Escribías código en un programa para terminal?

-Sí, usaba nano.

-¿Por qué no algo más amigable?

-¿Masoquismo quizá? (se ríe).

-¿Cómo se crea un entorno de Escritorio para Linux?

-Yo lo comencé a reconstruir desde abajo.

-¿Que significa desde abajo?

-A medida que iba progresando, me acercaba al entorno gráfico. Como cuando construís un edificio, ves los pilares y en base a eso vas edificando.

-¿Qué serían los pilares en este caso?

-Las herramientas GNU, el kernel de Linux y las librerías Xorg, glib, gtk, etcétera. Gnome era los ladrillos y el cemento. De hecho, MATE actualmente sigue sufriendo el deterioro que sufrió Gnome en su momento

-¿En qué sentido?

-Creo que es el ciclo de vida del software, la obsolescencia.

-¿Cuál es el futuro de MATE, entonces?

-Adaptarse. Me gustaría que también preservara la retro compatibilidad, pero es difícil saberlo.

-¿Cuánto tardaste desde que tomaste la decisión de crear MATE hasta que tuviste la primera visión del nuevo Escritorio?

-Un año.

-¿Dedicándole cuántas horas por día?

-Entre 4 y 16 horas diarias; la inspiración o la curiosidad no me dejaban dormir (se ríe).

-¿Por qué te dijo Clem que se había interesado en MATE?

- Clem me comentó que había mucho descontento con la introducción forzada de Gnome 3. Entonces usó su equipo de gente para empaquetar MATE. Los resultados se vieron unos meses después: un entorno al estilo Gnome 2, rápido y eficiente. Productivo. Pero los siguientes meses fueron de disgustos con el proyecto Ubuntu, que es la base de Mint.

-¿Por qué disgustos?

-Porque el proyecto Ubuntu modificaban las librerías para adaptarlas a sus necesidades. No es que esté mal, pero afectaba a muchos programas de terceros, incluyendo MATE. Así que me pasé días buscando bugs (errores) donde no había nada, creando condiciones especiales para detectar las librerías de Ubuntu. Mucho *hacking* .

A estas alturas, creo, vale la pena aclararlo: la palabra *hacker* no se usa, en el ambiente informático, como sinónimo de delincuente. Este uso, popularizado por los medios, está muy lejos de lo que Germán quiere decir. Esto es, que un *hacker* es alguien que modifica el código o la electrónica de un dispositivo para mejorar su funcionamiento o, incluso, sí, para detectar fallas de seguridad.

-¿Cuántas personas colaboraron en la creación de MATE? Digo, una vez que apareció en las distros. Porque al principio estabas solo, ¿no?

-Al principio sí, luego recibía correcciones de miles de personas. Después apareció Stefano-k, que me dijo que usaba MATE en su entorno de trabajo y que lo quería soportar, y ayudó muchísimo en la creación del sitio Web, el foro, la wiki, y colaboró con mucho código.

-MATE usa, en ralentí, sólo 169 MB de memoria. ¿Cómo lograste tan bajo consumo de RAM?

-He quitado algunos componentes incompletos. A mí también me gusta el consumo que tiene, sobre todo con el nuevo Windows usando más de 700 MB de RAM sin correr nada.

-¿Tenés alguna idea rectora para la próxima versión de MATE?

-Es delicado pensar en algo revolucionario, podríamos terminar como Gnome 3 (se ríe). No, hablando en serio, me gustaría hacer MATE más compatible con la librería gtk3, pero sin perder gtk2, incluso si el código se convierte en spaghetti.

-¿Spaghetti? No conozco esa jerga...

-Funciones anidadas.

-Ah, entiendo. ¿Qué ventaja le ves a gtk3?

-Tiene soporte para las últimas computadoras táctiles. Aunque MATE no estará diseñado para pantallas táctiles, se podría usar con teclado y mouse.

-El sitio de Mint sigue primero en el ranking de [Distrowatch](#). ¿sabías?

-Hay muchos factores que hacen que Mint esté en primer lugar.

-¿Cuáles?

-Mucha controversia de Canonical, y el estilo por defecto del escritorio de una barra (Unity) y sus aplicaciones.

-¿Saben en Cípolletti que uno de sus ciudadanos ya es ilustre en el mundo del software libre?

-Eso no lo sé.

-¿Por qué aparecés con la bandera de Japón en el sitio de [MATE](#) ? Hay alguien en el foro que se queja por eso, y dice, con razón, que sos de Río Negro, no de Japón.

-Es una broma que surgió en el canal de #mate, porque yo quería aprender japonés.

-¿Y aprendiste algo de japonés?

-Muy poco.

A mi me a gustado la entrevista, un poco larga pero muy entretenida a mi parecer, espero sus impresiones en los comentarios.