



Daniel Escandell Montiel

Premio extraordinario de doctorado, profesor y crítico de videojuegos. Daniel Escandell Montiel (Eivissa, 1981) obtuvo en diciembre el premio extraordinario de doctorado de la Universidad de Salamanca con su tesis 'Narrativa digital hispana: el blog como espacio de creación literaria a comienzos del siglo XXI'. Antes de salir de la isla a estudiar ganó varios premios de poesía y teatro. Una vocación precoz por las letras.

«La lengua nunca debería politizarse»

El ibicenco Daniel Escandell es doctor por la Universidad de Salamanca, donde elabora materiales didácticos para el aprendizaje de español

Laura Ferrer Arambarri
EIVISSA

■ En marzo de este año, Daniel Escandell publicará el libro 'Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogoficción', que se basa en el tema de la tesis doctoral que le ha llevado a conseguir uno de los 30 premios extraordinarios que concede cada curso la Universidad de Salamanca en todas sus facultades. En Salamanca no solo se dedica a la docencia sino que forma parte de ELElab, el equipo que elabora el material didáctico con el que estudiantes de todo el mundo aprenden castellano. Además es crítico de videojuegos en la revista digital *Vandal.net* (que cuenta con más de 2,5 millones de usuarios únicos al mes), es fundador de la revista 'Caracteres' y habitual en cursos, seminarios y ponencias sobre filología, literatura e Internet. —**Ha recibido el premio extraordinario de doctorado a finales de diciembre por su tesis 'Narrativa digital hispana: el blog como espacio de creación literaria a comienzos del siglo XXI'.**

—Fue el catedrático Fernando Rodríguez de la Flor quien me sugirió que hiciera algo sobre literatura digital. Al empezar descubrí que en los blogs, además de publicar-se textos 'normales', como poemas o relatos, también empezaba a surgir un subgénero de literatura, a medio cambio entre el folletín y el diario personal por entregas, en el que se utilizaban todas las herramientas del blog para que el autor suplantara a una persona. Uno de los más famosos es de una señora de mediana edad con una familia terrible, insoportable, que cuenta sus historias en Internet. Esa señora no existe, es un escritor, pero la cuestión es que engaña a la gente. La gente lo cree, comenta, y él asume el papel de esta señora. Ese es el punto principal de mi tesis.

—**¿Cuántos años lleva en Salamanca? ¿Por qué se decidió a estudiar y trabajar allí?**

—Empecé la carrera en 1999, me licencié en Hispánicas y, al terminar, empezaron a salir proyectos y trabajos. Entre esto, que empecé el doctorado e hice un máster se ha ido alargando la cosa y ahí sigo. Muchos años. Casi 15.

—**¿Le gusta vivir allí?**

—Allí se vive bien, es una ciudad pequeña, un sitio tranquilo. El ritmo de vida es fácil de asumir y cómodo. Lo que pasa es que hoy en



Daniel Escandell, durante la entrevista. J. A. RIERA

«Que las universidades no puedan crear plazas afecta a la calidad de la investigación y la docencia»

«[Sobre el TIL] Hacer una ley y no saber cómo aplicarla es igual de malo que hacer una mala ley»

«El modelo de inmersión lingüística es el que mejor funciona para aprender y normalizar una lengua»

día tienes que asumir que estás en un sitio pero, tal y como está el trabajo, no sabes a dónde te va a tocar irte en un año o dos. Si tengo que ir a otro sitio estaré feliz y si vuelvo a Eivissa, también. Eso no creo que deba suponer nunca un problema.

—**¿Trabaja como profesor en la Universidad?**

—Estrictamente no. Aunque ten-

go horas de docencia, trabajo en una unidad [ELElab] en la que hemos estado elaborando materiales de enseñanza de español durante los dos últimos años. Hemos hecho los nuevos libros de español que va a utilizar la universidad y una red de escuelas de enseñanza de español que va a crear la universidad por todo el mundo. Estamos divididos en varios equipos cubriendo todos los niveles. Desde el inicial, el A1, hasta el más avanzado, que es el C2. El equipo en el que trabajo yo va desde el intermedio un poco alto, el B2, hasta el C1 y C2. Ahora estamos trabajando en un curso *online* masivo y abierto, que se conoce como *Moooc*, de castellano. Sí que tengo que dar clases de vez en cuando, pero mi trabajo principal es este.

—**Lleva ya varios años en la Universidad de Salamanca muy implicado como investigador y docente. ¿Ha notado los recortes?**

—Sí, se notan. Tuvieron la idea magistral de que las universidades no puedan crear plazas o contratar personal... lo que evidentemente dificulta que se renueve el personal docente. Eso afecta a la

calidad de la investigación y a la calidad de lo que se puede llegar a enseñar a los estudiantes, a los que, por cierto, les han subido vergonzosamente las tasas, las matrículas, con lo cual es más difícil poder acceder a la universidad por una simple cuestión económica. Son políticas de destrucción del modelo de educación, aunque suene un poco fuerte. Los datos no engañan. Los países que más invierten en I+D+i son los que obtienen mayor rédito y tienen economías más saneadas. España gastaba poco, reduce y sigue reduciendo. Así que creo que eso solo tiene un futuro posible.

—**Como nativo de una isla bilingüe y autor de manuales en castellano, ¿qué opina de la politización de la lengua?**

—Como filólogo considero que la lengua no debería politizarse nunca jamás. Las lenguas son para comunicarse y, además, se pueden hacer cosas interesantes con ellas como la literatura. Utilizarlas como herramienta política y como arma arrojadiza es un error por parte de los políticos. No hacen más que meter la pata y es un error

por parte de la gente que se deja manipular. Políticas como la del TIL pueden tener ideales que se pueden interpretar de mejor o de peor manera, pero la cuestión es que se aplican fatal. Hacer una ley y no saber cómo aplicarla es igual de malo que hacer una mala ley.

—**¿Es partidario de los modelos de inmersión lingüística?**

—Los modelos de inmersión lingüística son los que mejor funcionan para aprender y normalizar una lengua. Eso lo sabe todo el mundo. Estamos cansados de decir que si alguien quiere aprender inglés se tiene que ir a Londres una temporada. Eso es inmersión lingüística. Cuando estaba en el instituto teníamos más o menos mitad y mitad de asignaturas en catalán y castellano. Y creo que ninguno de nosotros salió particularmente enfermo [risas]. Posiblemente los dos modelos funcionen. A la hora de apoyar uno u otro no sé cuál es el mejor. Pero lo que se debería permitir es que los padres y los alumnos puedan decidir qué es lo que quieren hacer. Como mínimo se tiene que ofrecer la oportunidad de tener una inmersión



lingüística plena en el sistema educativo. Al final, si el sistema educativo es bueno, si funciona, los estudiantes saldrán hablando catalán, castellano e inglés. Lo que hay que preguntarse es por qué, hagan lo que hagan, salen hablando mal castellano, catalán e inglés.

—**Me había llegado que es usted además beta tester, pero en realidad es crítico de videojuegos.**

—Desde 2003 escribo en una revista online, *Vandal.net*, y básicamente hago críticas de videojuegos. Un *beta tester* es alguien que trabaja para una compañía que desarrolla videojuegos y se dedica a buscar errores [antes de comercializarse]. Yo escribo sobre lo que me parece el videojuego. Hago la crítica. Es muy parecido a una crítica de cine o literaria, mientras que el trabajo de *beta tester* es más técnico. Tengo amigos *beta tester* y es realmente muy técnico.

—**Pero un trabajo de ensueño para un aficionado...**

—A lo mejor si tu trabajo es jugar ocho horas a un juego que tiene muchos fallos... no lo es tanto. A todos nos gustaría saber cómo es trabajar probando colchones pero podría convertirse en una pesadilla [risas].

—**Es inevitable preguntarle cuáles son sus sagas favoritas.**

—Para mí, y ya sé que es muy clásico, el principal es el Tetris.

—**¿En serio? ¿El Tetris?**

—Es el pasatiempo al que más tiempo he dedicado [risas]. Me gustan bastante los puzzles, las aventuras... Supongo que mis juegos favoritos serían Tetris, Súper Mario y Dragon Quest... Alguno de coches también, sí. Me gusta Gran Turismo, que es muy famoso.

—**¿Y qué opina de los juegos de shooters o tiradores, tan en boga?**

—Tal vez es el problema del crítico. Es cierto que están muy de moda. Y hay muchos que son muy buenos... pero cuando tienes que jugar a bastantes cada año, cada vez aprecias más lo que se sale un poquito de la norma. Todos los juegos que te he dicho siguen siendo muy famosos y muy populares pero no salen tan a menudo [nuevas versiones]. No es como el Call of Duty o un FIFA, de los que todos los años tienes uno nuevo. O peor, que cada año tienes un Call of Duty nuevo y 20 juegos que son iguales. Lo que se sale de la norma lo aprecias más. Creo que es algo que pasa también cuando te dedi-



El ibicenco es doctor, profesor y crítico de videojuegos. J. A. RIERA

cas a la crítica de cine o de literatura. Como crítico hay que saber ponerse en el papel de cuál es el público mayoritario, qué es lo que demanda ese público e intentar transmitir si el juego lo ofrece o no lo ofrece. A mí hay juegos que me gustan mucho, muchísimo, pero sé que no son lo que el público mayoritario va a buscar. Hay juegos que no me gustan nada y que sí son lo que quiere el público. Cuando escribes el artículo intentas conciliar las dos perspectivas.

—**Es cofundador y editor de la revista 'Caracteres'. ¿Qué tipo de publicación es?**

—Es una revista académica que se publicó por primera vez en 2012. Decidimos que hacía falta una revista que cubriese el espacio de intersección entre las Humanidades

y la Tecnología. Es una revista sobre humanidades digitales. Se publican artículos de investigación sobre temas como la poesía digital o sobre los progresos que se están haciendo en los sistemas de traducción automática... un poco de todo mientras cubra este campo, que ahora está creciendo mucho. Sobre cómo la tecnología puede nutrir a las humanidades. O cómo las humanidades nutren a la tecnología. Publicamos dos números por año y nadie tiene que pagar por leerla ni por publicar, que es algo que sucede con el negocio de las editoriales 'de prestigio'. Eso no significa que no siga los mismos procesos de calidad de cualquier revista científica. Los artículos se envían a investigadores especialistas en ese tema que ha-

cen un informe previo. Si es positivo, el artículo se acepta. Lo que se hace normalmente en cualquier publicación científica. De manera que, manteniendo ese criterio de calidad y rigor científico, ofrecemos la revista de manera completamente gratuita online.

—**¿Cómo se financia la revista?**

—No nos hace falta financiación. El coste económico es tan bajo que no solo decidimos que iba a ser independiente, sino que ni siquiera íbamos a pedir una subvención ni nada porque no nos hacía falta. Lo que queríamos era garantizar una independencia absoluta. No deberle nada a nadie, ni siquiera con una institución. Es una revista online. Si fuese en papel no podríamos financiarla nosotros.

—**¿Lo importante es publicar?**

—Si investigas pero no das a conocer tu investigación no has hecho nada por la comunidad. El conocimiento se tiene que distribuir, tiene que ser libre y estar a disposición de todo el mundo. Y más cuando muchos investigadores trabajan en centros que son públicos. Su salario lo paga una institución pública y esas instituciones deberían favorecer que esa producción intelectual esté disponible para todo el mundo. No controlada por grupos editoriales u otros intereses. Otro beneficio es que tú estás dando validez a tu trabajo. Los especialistas lo van a juzgar y te van a dar sugerencias. Va a mejorar antes de publicarse, con lo cual tu trabajo se beneficia. Y tendrás una línea más en el currículum, que es lo que te exigen cuando buscas trabajo. Todo el mundo gana.

—**Entiendo que es partidario del libre acceso a las investigaciones.**

—El dinero que se destina a una investigación en una universidad pública, por ejemplo, sale de las cuentas públicas de este o de otro país. Lo justo es que se pueda acceder a todo ello. Y si la institución es privada, éticamente esa investigación debería ser en beneficio de todos. El conocimiento es beneficioso, pero solo es beneficioso si se puede acceder a él. Eso habría que intentar garantizarlo.

—**Pero en otros casos el libre acceso va en contra de muchas industrias.**

—No creo que la piratería perjudique realmente en nada. El que quiera piratear lo va a hacer y el que quiera comprar va a comprar.

«Desde 2003 escribo en

'Vandal.net', básicamente críticas de videojuegos.

Mi favorito es el Tetris»

«Cofundé la revista

'Caracteres', que cubre la

zona de intersección entre

Humanidades y Tecnología»

«Sí se pierde público

y dinero por la piratería,

pero no es el demonio. Hay

muchos más problemas»

Posiblemente la gran falacia de todas estas organizaciones es asumir que lo que se piratea se iba a comprar. Hay informes que revelan que esto no es así. En realidad se aplican sistemas que acaban perjudicando al comprador legal. Lo que habría que hacer es facilitar los canales de compra legal. En lugar de hacerlo fácil, cómodo y accesible lo complican y ahí es donde se están perdiendo ventas. Los países donde se han instalado servicios como Netflix de televisión, con películas bajo demanda y cuotas accesibles, han favorecido a la industria. La cuestión es por qué en España cuesta más que en otros países. El problema de fondo es que muchas veces es más fácil buscar algo fuera del sistema comercial que dentro del sistema. Hasta que eso no se solucione, todo lo demás es discurso vacío o intentar promover leyes que no benefician a nadie y que criminalizan cosas que no deberían estar criminalizadas. Si las industrias hacen su trabajo mejorarán las cifras.

—**¿La reducción de ventas de libros y de la recaudación de las salas de cine no obedecería solo a la piratería?**

—Que hoy en día bajen las ventas de libros se debe a que compiten con una industria... con muchísimas industrias de ocio. Todo consiste en una competición por el tiempo libre de la gente. Y hoy en día hay menos tiempo libre y hay menos dinero. Si se pierde público y se pierde dinero por la piratería, eso no lo podemos negar, pero no es el demonio. Hay muchos más problemas. La piratería es una cabeza de turco fantástica.

«Estoy a gusto en España pero, al final, veo que toca emigrar»

L. FERRER ARAMBARRI EIVISSA

■ —**¿Cómo se ve en unos años? ¿Catedrático de la Lengua Española en Salamanca?**

—¡Dios me libre! [bromea] No lo sé. El trabajo que hago me gusta y me sentiría cómodo si pudiera seguir dedicándome a esto. En general la Filología me gusta. Tanto la enseñanza como la investigación o la creación de materiales. Me he formado bastante para ello, ade-

más. He trabajado para poder dedicarme a esto. La realidad del mercado actual es que no depende de mí. Depende de circunstancias externas. Sé que puedo dedicarme a esto y quiero hacerlo, lo que no sé es si tengo posibilidades en España.

—**¿Se plantea irse de España?**

—No me lo planteo, me lo plantean. Es como lo de si 'te suicidas' o 'te suicidan'. Yo estoy a gusto en Es-

paña, no tengo un conflicto con el país. La universidad española está bien, pero lo que veo es que, al final, toca emigrar. Muchos compañeros míos se han resistido todo lo que han podido y al final han emigrado... aunque sea una emigración 'de lujo' porque tienes estudios y cuando te vas lo haces porque tienes un trabajo en una universidad. La movilidad tiene que ser voluntaria y en beneficio de to-

dos. Hoy en día te obligan. Cuesta mucho dinero formar a una persona. Mucho tiempo y mucho esfuerzo. Lo que hacemos es nutrir a otros mercados, a otros países, de esas personas que no dejan de ser mano de obra que van a potenciar la riqueza del país al que se van. Es una política muy errónea. Se pierde, además, el músculo económico que permite que en España se atraiga a talento de fuera.

—**¿Qué proyectos tiene a corto plazo?**

—En marzo publico un libro en la editorial Iberoamericana sobre el mismo tema de la tesis. He conseguido hacerlo sustancialmente más pequeño. ¡La tesis son como 700 páginas! Se va a llamar 'Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogificación' y está ya en fase final. Y tengo un par de proyectos más que espero que salgan adelante.