

A raíz de la actual huelga de examinadores de Tráfico y de la precariedad del servicio de exámenes de la DGT, la Confederación Nacional de Autoescuelas (CNAE) considera obligado hacer las siguientes puntualizaciones:

1) **El permiso de conducir es una herramienta imprescindible** para muchos trabajos e inclusive para opositar. Obstaculizar el acceso al carné, impidiendo que los aspirantes a conductores se examinen a tiempo, no es coherente con una política de estímulo del empleo.

2) En los Presupuestos Generales del Estado de 2017 está previsto un aumento de las tasas que cobra Tráfico. **La tasa de examen sube hasta los 91,20€**. Es increíble que Hacienda haya aprobado este aumento cuando el servicio que ofrece la DGT al ciudadano es cada vez peor, a causa de la escasez de examinadores.

Se está jugando con los alumnos y con las autoescuelas.

3) No obstante, el principal factor que **encarece el permiso de conducir** es sin duda **el aplazamiento de las pruebas**. Los alumnos que no saben cuándo van a poder someterse a la prueba de circulación dejan de acudir a clase (ya que no disponen de una cantidad ilimitada de dinero). Esta interrupción, combinada con la incertidumbre sobre fecha del examen, repercute muy negativamente en su preparación, por lo cual aumentan las probabilidades de que suspendan.

4) Y es completamente injusto que se culpe a las autoescuelas del incremento en el número de suspensos, cuando la verdad es que dicho incremento se deriva de la imo-

6) Los motivos del paro actual hay que buscarlos en 2015, cuando la anterior directora general de Tráfico, **María Seguí**, a fin de que cesase la huelga de los funcionarios, se comprometió a resolver las reivindicaciones de éstos sobre el complemento y la creación de una escala específica. Han pasado dos años desde entonces y seguimos en el mismo punto, pero con menos examinadores.

7) Ha habido dejadez y no se han hecho a tiempo los deberes. Quizá por falta de voluntad política o administrativa o por una mezcla de ambas, la DGT no ha sabido transmitir a **Función Pública** los acuerdos con los examinadores ni las necesidades del servicio.

8) **Nos preocupa la huelga, pero más aún el día después**. El conflicto seguirá sin resolverse, si no cambian las actuales posturas, y nos encontraremos con una cantidad de entre **70.000 y 100.000 personas** que no habrán podido examinarse y obtener su permiso de conducir.

9) Antes el problema estaba localizado en diez o doce provincias (aunque cada vez hay más jefaturas de Tráfico en dificultades), pero la huelga lo ha extendido de forma generalizada a todo el territorio nacional. **Esta bolsa de alumnos sin examinar agrava la situación**.

10) El ministro de Interior, **Juan Ignacio Zoido**, ya reconoció en su comparecencia ante la Comisión de Seguridad Vial, hace tres meses, que faltaban **176 examinadores**, según los datos que le facilitó la propia DGT. Como solución, Tráfico ha sacado 20 plazas, pero este mismo año se jubilan otros 70 funcionarios. **Faltan como poco 230 examinadores**.

el complemento específico y la escala técnica para los examinadores (que posibilitaría la convocatoria de una oposición abierta), significan que **el problema no se resolvería como pronto hasta 2019**, dados los plazos administrativos.

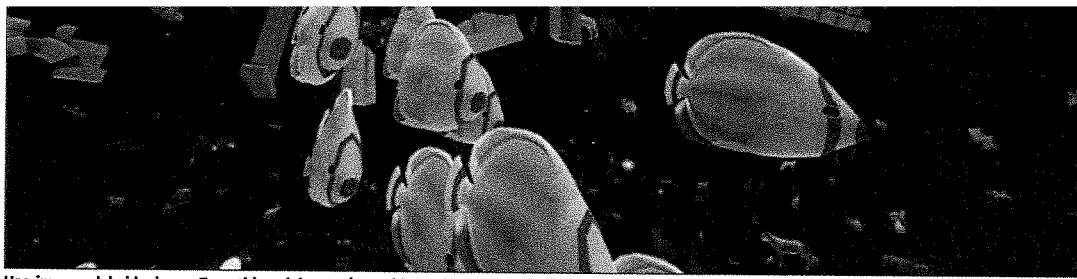
12) Si tales partidas se hubieran incluido en los presupuestos de este año, el proceso ya estaría en marcha y tendríamos la certeza de que antes o después contaríamos con examinadores suficientes.

13) Nos preguntamos si la intención oculta es destruir el sistema vigente por la vía de los hechos consumados. Pero **si la Administración quiere otro modelo, debería optar por él ya**. Porque lo que ocurre ahora es que el edificio se está derrumbando a pedazos sobre las autoescuelas, sus alumnos, sus profesores y sus empleados. Y esto es inaceptable.

La sociedad lo vería con buenos ojos.

14) La solución de incorporar a los militares a los exámenes de conducir, planteada recientemente por la DGT, puede ser tan válida y eficaz como cuando se tiró del cuerpo de Correos. También lo es la opción de crear empleo público. Ambas serían bien vistas por los ciudadanos.

15) Como también lo sería que la Administración se fijase en las soluciones que han dado al problema de la escasez de examinadores en países de nuestro entorno (**Alemania y Portugal**, sin ir más lejos), donde los Gobiernos o bien han delegado en empresas privadas la prestación del servicio, o bien han optado por un sistema mixto en el que colaboran organismos públicos y entidades privadas.



Una imagen del videojuego *Everything*, del escocés David O'Reilly.

¿El Oscar para un videojuego?

El tráiler de 'Everything' gana el certamen de cortos de Viena y se acerca al máximo galardón del cine

GERMÁN R. PÁEZ, Madrid
Si alguna vez ha sentido, como santa Teresa de Jesús, que el cuerpo se le quedaba pequeño y sueña con fundirse con un caballo, un árbol o una galaxia, *Everything* es su videojuego. Y, para algunos, una película. La creación de David O'Reilly, casi un ejercicio filosófico donde el jugador puede convertirse a placer en cualquier cosa de su alrededor (de ahí su nombre), podría convertirse en el primer juego en ganar un Oscar. Por el momento, su tráiler, de 11 minutos, ya opta a la categoría de mejor corto de animación por haber ganado, el pasado 6 de junio, el premio del jurado del Festival de Cortometrajes Independientes de Viena, que destacó sus cualidades "poéticas y filosóficas".

"Soy un filósofo y un místico, y también un idiota", se autodefine O'Reilly, que partió de "una idea muy simple, ser las cosas que existen alrededor, contemplando el mundo desde diferentes puntos de vista, y de una representación del universo como una disposición de cosas de acuerdo con diferentes patrones". El cineasta y artista irlandés (Kilkenny, 1985), director del corto *The Ex-*

ternal World (2010) y de un capítulo de la serie animada *Hora de aventuras*, está "feliz" ante la posibilidad de que su creación sea nominada a los Oscar 2018, pero no alberga muchas esperanzas: "Quizá sea mejor que una muy, muy horrible película de animación", bromea el padre de otros videojuegos inusuales como *Mountain* —la experiencia en primera persona de ser una montaña—, así como de los juegos ficticios

que aparecen en la película *Her*, de Spike Jonze, y del niño alien con el que juega Joaquin Phoenix en el filme.

En *Everything* uno puede ser un oso que corretea por la pradera hasta que se cansa y decide convertirse en la brizna de hierba que pisa. Y crecer, multiplicarse, hasta que se decida dar el salto a una mariposa. O, más allá, al abismo microscópico de las bacterias, las células, las moléculas... Si se aburre de lo minúsculo siempre se puede reducir el *zoom* y convertirse, por ejemplo, en una isla que emerge del océano. O alejarse más aún y sentirse como un planeta, derramar su energía en un ramillete de galaxias... Y seguir siendo uno mismo. O un colectivo. Porque todo está conectado. "Yo lo llamo Todo, Naturala o Dios, dependiendo de quién me pregunte", sentencia O'Reilly, que ha diseñado una experiencia inmersiva gracias a una narra-

ción basada en textos de filósofos como Schopenhauer, Séneca y Emerson con la voz del orientalista Alan Watts. "Desde hace años soy fan de su manera de hablar sobre la vida. Investigué sus cientos de horas de material de audio y encontré charlas relacionadas con los conceptos del juego".

El juego reclama, según el jurado de Viena, "disolver nuestro ego y adoptar una nueva perspectiva del mundo", en contra del espíritu individualista y competitivo que impregna la sociedad actual. "Creo que necesitamos una cultura popular y otra que sea un antídoto contra ella", opina O'Reilly, que asegura no tener "ningún problema con los egos". "El juego no defiende tener un ego pequeño; creo que necesitamos los grandes y los pequeños. No hay nada que no tenga ego", aclara el artista radicado en Los Ángeles (EE UU), que si vería "interesante" el efecto del videojuego en financieros de Wall Street y políticos que se creen el ombligo del mundo.

Lejos de volver a la carga con un nuevo proyecto, O'Reilly seguirá, por ahora, un plan acorde con el espíritu de *Everything*. Ya sea en sentido literal o figurado: "Voy a desaparecer por un tiempo".

naavenio en peste. Hay más oferta que demanda. Para encender un cigarrillo, no tiene uno más que asomarse a la ventana. Si el tabaco no prende con el incendio de aquí, prende con el de allá. Los hay por doquier, en ocasiones porque sí y en ocasiones porque no. Deberíamos suprimir de nuestro vocabulario el sintagma "arden las redes", pues incluso en su sentido figurado el verbo arder da miedo. Que nadie, en fin, arda de amor ni de pasión ni de rabia al menos hasta que perimetremos los fuegos en curso y arranquemos los paneles inflamables de las viviendas de los pobres.

El verbo perimetrar carece de reconocimiento académico, pero nos gusta porque lo entendemos como entendemos los silencios actuales de Bárcenas sobre el PP y los del PP sobre Bárcenas. Se ve que han perimetrado el terreno de juego porque la relación anterior no conducía a ningún sitio. Apagaban un foco en Soto del Real y surgía otro en la prisión de Valdemoro. Concentremos nuestras energías en la base del incendio. Y no lo llamemos acuerdo, llamémoslo perimetración, que tampoco existe. Hay épocas en las que las cosas que no existen nos ayudan más que las que existen, del mismo modo que el mutismo desfachato del extorsorero del PP resulta más elocuente que su verborrea pornográfica.

El bitcoin, que es una moneda irreal, ha hecho millonarios a los que la adquirieron hace años a diez y la están vendiendo a diez mil. El bitcoin carece de perímetro, de ahí que se propague con facilidad gracias al aire caliente de la especulación financiera en la que nos abrasamos como el lince ibérico.