

LECTURAS PERRUNAS



Distopías, piratas y paranoia. Tres visiones del presente:

Elysium, Prisoners, Captain Phillips (2013)

They're casting their problem on society. And, you know, there is no such thing as society. There are individual men and women, and there are families. And no government can do anything except through people, and people must look to themselves first. It's our duty to look after ourselves and then, also to look after our neighbour. People have got the entitlements too much in mind, without the obligations, because there is no such thing as an entitlement unless someone has first met an obligation.

Margaret Thatcher, en una entrevista realizada en septiembre de 1987.

I. Ocupad Wall Street y el Elíseo de los oligarcas



Los pobres –la mayor parte de la población– trabajan en condiciones infrahumanas por salarios miserables. Viven en un mundo ecológicamente destruido en lugares insalubres – villas miseria – mal alimentados y mal vestidos, sin acceso a unos servicios de sanidad o educación dignos y vigilados constantemente por cámaras y satélites inteligentes y policías robot. Todo individuo es sospechoso de actividades delictivas y hacer cola para tomar el autobús puede acabar en comisaría. Los ricos han abandonado el planeta y se han ido a vivir a una estación espacial de jardines y mansiones donde no hay enfermedad o muerte. Desde la estación controlan el mundo que explotan, tienen su propio gobierno y protegen su se-

gregación espacial con armas mortíferas y el ojo de los satélites. Los intrusos son abatidos o desintegrados.

Es el año 2154 pero podría ser el siglo XXI y no es la realidad, sino una película norteamericana de ciencia ficción. En el 2007, una coproducción mexicano española titulada La zona planteaba algo parecido: en una urbanización de ricos separada de los deprimidos alrededores por altos muros y un cordón de policías privados, sus adinerados habitantes linchaban a unos intrusos que habían entrado a robar.

En Elysium, una distopía de ciencia ficción, Max (Matt Damon), cuyo nombre suena a Marx o Mad Max, es un obrero con antecedentes que acaba por transformarse en un semi-cyborg en misión suicida. Contradictoriamente, trabaja en una fábrica de robots policía – los mismos que le golpean por sospechoso – en la que tendrá el accidente laboral que pone en movimiento la trama.





Las escenas de combate son impresionantes. Max debe enfrentarse él solo a Kruger y sus secuaces, derrotarlos para conseguir que su hija sea curada en uno de los hospitales que se encuentran en la estación espacial. Kruger es un personaje que llama la atención por su acento británico, quizás una alusión a los S.A.S ingleses. No es el famoso Freddy ni un político del apartheid, sino un soldado de la unidad de fuerzas especiales, es decir, el gorila de las tareas sucias, a las órdenes de Delacourt (Jodie Foster), ministra de defensa de la corte de los Afortunados. Esta parece una semblanza estilizada y hermosa de la recientemente fallecida Margaret Thatcher, si bien podría ser el eco de una Madeleine Albright, una Condoleezza Rice o Angela Merkel: esas mujeres que forman la vanguardia de la revolución neoliberal, mezcla de comisario político y empresario sin escrúpulos, capaces de hacer enrojecer a un bucanero, todas menos agraciadas que la inmortal Jodie.

84



El título de la película, *Elysium*, nombre de la estación espacial donde viven los pudientes, es una referencia obvia a los Campos Elíseos de la mitología griega, las Islas de los Afortunados. El susodicho era un paraíso del Inframundo adonde iban a parar las sombras o almas de héroes y personajes virtuosos para vivir ajardinados el resto de la eternidad. Obviamente, se contraponen al Tártaro, donde sufren tormentos horribles tipejos inmorales e impíos como Sísifo o Tántalo. En *Elysium*, se trata de una estación espacial gigante diseñada como una especie de residencia de lujo ecológico para multimillonarios. Posiblemente no sea importante recordar que el Elíseo griego estaba en el Hades y que en él habitaban muertos.

Qué más da. Si el mundo se ha convertido en un infierno, al menos debe de haber un lugar habitable para las élites, mientras sea posible.

Los pobres sueñan con aterrizar en ese paraíso, pero son derribados por los misiles antes de llegar apenas a avistar la estación. Lampedusa o la Laguna Estigia en el Estrecho le vienen a la mente a cualquier europeo con dos dedos de frente; el desierto de la frontera en USA a un americano; o los muros en Palestina o las urbanizaciones de lujo occidentales.



El género de las distopías, literarias o fílmicas, tiene una larga historia y *Elysium* se la juega en la red de sus intertextos. En el citado género, el planteamiento debe ser radical: un mundo totalmente injusto frente al cual se alza un rebelde heroico, un elegido. Nos encontramos con guionistas y directores lukacsianos (o goldmanianos o hauserianos) de forma espontánea. Este héroe (o heroína, como en la reciente *Hunger Games*) se ha visto forzado al camino épico por las circunstancias, porque, en realidad, ella (o él) no quería. No le dejan ser quien es o le han masacrado a su familia. La ideología política no se encuentra entre sus motivaciones. (Se supone que un mensaje moral o ideológico puede arruinar un producto cultural convirtiéndolo en un pastiche de propaganda y despojándolo de su carácter artístico). Resumiendo: un sujeto en un mundo en el que unos pocos oligarcas mantienen esclavizados al resto de la población, la cual puede oscilar entre estar al borde de la rebelión (como en *Elysium*) o formar un rebaño de ovejas drogadas (como en la distopía literaria de Huxley). Es un héroe que no quiere serlo, como en las tragedias griegas, en las que alguien superior sufre sin merecerlo. Su gesta puede acabar en liberación o en catástrofe, pero la emancipación, o al menos los triunfos parciales en finales abiertos, forman el patrón dominante.

La estructura narrativa de fondo es, como se ve, la de un cuento de hadas de raíces antropológicas milenarias, anudado a estructuras familiares, mitos ideológicos y pro-

Lecturas perrunas: Elysium, Prisoners y Captain Phillips (2013)

blemáticas económicas contemporáneas. Los cuentos distópicos actuales no se entienden sin la ideología del sujeto, los fantasmas de Marx y la familia nuclear burguesa. Pero tampoco sin el mercado. El cine es una sala que hay que llenar –decía Hitchcock– y las salas se llenan hoy si hay novelas familiares, sujetos especiales o almas bellas y batallas, Furia de titanes.¹

Otra característica del género desde la irrupción de la tecnología virtual en la producción de películas son los efectos especiales, que tienden cada vez más a parecerse a los juegos de ordenador. Esto (o esto es lo que) atrae público. Cuantos más efectos especiales, más espectaculares e hiperreales, mejor. Como en cualquier epopeya, se trata de batallas imposibles entre un David y uno o muchos Goliats, con armas que –como la lanza de Aquiles en la *Ilíada*– solo pueden manejar los héroes y con movimientos corporales imposibles para un simple humano, desde diversos estilos de saltos mortales a llaves exageradas y coreografiadas de artes marciales. Hay distopías como *Gamer* (2009) en las que el protagonista se convierte en un participante en un juego gigantesco de ordenador (y debe sobrevivir para ver a su familia, etc.), similar a la exitosa novela y película *Hunger Games* (2013); recuerdan viejos videojuegos de disparos en primera persona como *Counter-Strike* (1999) o el clásico *Quake* (1996).²

El centro de la película es, como se ha dicho, un héroe que se enfrenta a un enemigo superior para salvarse a sí mismo, a su familia o lo que queda de ella. El Gran Relato no aparece pero, caso de *Matrix* y similares, puede hacerlo, aunque las relaciones de ese sujeto con el Gran Relato en general no son fáciles (el personaje de *Matrix* es soltero, como todos sus camaradas de batallón, lo cual elimina las posibles bajas colaterales y las dudas: los apegos familiares no son buenos para un soldado). En el texto puede palpitar como en metáfora el mercado

capitalista: el individuo en un mercado cada vez más deshumanizado y duro, cada vez más parecido a un campo de batalla: es parte de la narrativa de *Hunger Games*, donde varios jóvenes se enfrentan entre ellos en una especie de arena virtual en un combate a muerte de todos contra todos.

Todos estos hilos narrativos y técnicos se anudan en la textura del filme. A todos ellos, sin embargo, se pega a un deseo o impulso utópico. El caso de la literatura puede ser distinto (lo es), pero ¿por qué se hacen películas como *Elysium*? En el tejido de su estructura coexisten varias contradicciones en tensión: utopía y explotación, deseo de transformación y aceptación de la dominación. La verdad es que, aunque dicho por Jameson –entre otros posibles– esto vale para cualquier cosa. Hay una posibilidad de interpretar estas películas que aun rezumando elitismo no carece de razón: quizás el personaje heroico-cibernético y la injusticia social no sea sino la forma de justificar la violencia subsiguiente, como una excusa moral de la violencia convertida en espectáculo. Los juegos de gladiadores en Roma no necesitaban de excusas morales: convertían en espectáculo una concepción de la vida extremadamente violenta. En estas películas, los momentos de tensión antes de la batalla o el combate es el momento en el que alguien al que le han gastado una putada dice: «Ahora se van a enterar, van a recibir lo suyo». *Elysium*, como tantas distopías, actúa como compensación psicológica, además de satisfacer el deseo de los amantes del género: qué es diferente en lo mismo, qué trucos, sketches o efectos especiales tiene. Ya que el mundo es una mierda, por qué no soñar un par de horas con machacar a los malos. Se satisface una fantasía como en las comedias románticas, que siempre terminan en matrimonio porque si continuaran después de este decepcionarían al personal y chafarían la ilusión amorosa del modelo idílico de familia.

85

1. Sobre la novela familiar y las mitologías del sujeto en el cine, léase el trabajo «El enigma del acero: 'novela familiar' en Conan, de John Milius», en *Filosofía, política y economía en el Laberinto*, 19, 2005, 111-122.

2. Los citados son hoy reliquias. La lista de estos juegos es inmensa aunque el motor de software es el mismo; ejemplos: *Medal of Honor* (ambientado en la Segunda Guerra Mundial), *Vietcong*, *Black Ops...* etc. etc. Leer luego a Anderson, Jameson, Bauman, Žižek o Baudrillard sobre la amnesia histórica, la teoría de juegos y la ironía posmoderna resulta doblemente cómico, la escena de *déjà vu* en *Matrix*.



Pero precisamente la sucia lectura elitista es la correcta, aunque sea su cara oscura. El cine se parece a los sueños y en las distopías se fantasea con derribar gigantes a pedradas, como niños soñando despiertos. La función de las distopías es dar una explicación tranquilizadora a la gran estafa del mundo (similar a las conspiracy theories), aunque sea durante un espectáculo del que luego se regresa con la cabeza gacha. Sin embargo, implican al mismo tiempo la imposibilidad de negar que esa dominación y explotación existen: son pura rabia en la oscuridad de tu asiento, pura indignación consumida en la penumbra de una sala de cine. Implican el reconocimiento consciente de la explotación incluso si son un objeto de consumo virtual y por tanto se insertan en la circularidad caótica y proteica del mercado. El problema es el funcionamiento del inconsciente en el proceso de consumo del producto: el consumidor sabe, al mismo tiempo que ignora (aunque no sé si siempre ignora, dada la sofisticación de los espectadores hoy), que la película distópica, aquella en la que sus representaciones atacan la mercantilización (cosificación) de las personas, es ella misma una mercancía (cosificada). Consume fantasías de liberación. Es un estatus ambiguo, proteico, pero quizás es el estatus de una gran parte de las obras de arte, situadas en contradicción, mutantes de poder y resistencia.

Hay otras lecturas: la crítica radical-épica de Elysium, según un bloguero, se inserta plenamente en las tensiones de la actualidad: el filme ilustra la dialéctica liberalismo / totalitarismo y representa los sentimientos del movimiento Occupy Wall Street. Vamos, el sursuncorda político y filosófico. Esto es verdad, pero también es mistificar el tema.

¿Falla algo? Hay que ser capaces de pensar la utopía y Elysium la dibuja, aunque lo cierto es que esta es propiedad de los millonarios de la Tierra. Luego, el héroe superior, que además muere sacrificándose. Y la violencia como terapéutica en el mercado hobbesiano. Siempre ganan los mismos y la realidad desmiente la epopeya. Asaltar naves en llamas para sobrevivir o abordar barcos para huir del hambre podrían ser los argumentos de una película, pero la realidad es más dura: este sería el relato de El capitán Phillips. El utopismo es ingenuo y ya

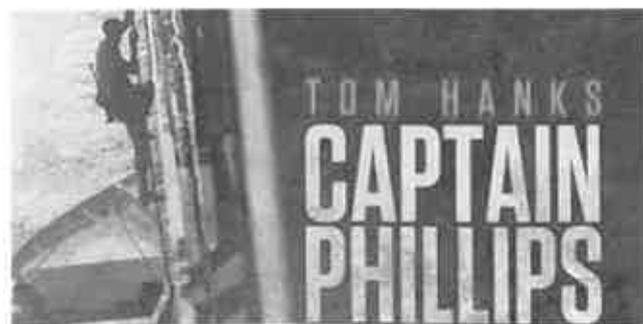
decía Graham Greene que la inocencia es una forma de locura, con matices, claro, pero él se refería a su personaje de *The Quiet American* (1955), el agente secreto Pyle; Los santos inocentes son otra historia.

Todas las ideologías tienen un horizonte utópico, desde la Edad de oro de los antiguos al mercado libre como regulador automático de conflictos (Ayn Rand), Gran Arquitecto o Demiurgo de los neoliberales. No creer en ninguna utopía es cinismo deprimente y, como casi todo, solo se lo pueden permitir los ricos, existencialmente auténticos ya que viven en paraísos privados (los ricos que no se ven).

Elysium puede tener muchas fallas y contradicciones pero es inevitable que las tenga porque todo producto cultural vive y respira de ellas. La visión del mundo globalizado contemporáneo presentada en la película es demoledora. Como si a través de ella se preguntara: ¿qué nos están dejando los expoliadores? Nos lo están robando todo, nos abandonan en un planeta ecológicamente destruido y se encierran en sus mundos, protegidos por la más alta tecnología de inteligencia militar, con máquinas y médicos capaces de curar todas las enfermedades que se quedan para ellos como si nosotros fuésemos contingentes, subhumanos. Y además todo lo que tienen es pagado con nuestra fuerza de trabajo, con nuestra explotación.

II. No nos pagan para esto. El capitán Phillips.

El cine estaba lleno, porque ese día costaba la mitad. Como siempre, los espectadores devoraron varios kilos de palomitas, bebieron algunos litros de coca-cola y un desconsiderado y desinteresado individuo consultó su móvil en la oscuridad. Con el sonido de fondo de



Lecturas perrunas: Elysium, Prisoners y Captain Phillips (2013)

los paquetes de comida basura y las sibilantes latas de refresco mezclados a los de la película, aparecían en la pantalla las imágenes de seres famélicos de Somalia.

La película se basa en hechos reales: el asalto, secuestro y posterior liberación de un barco norteamericano en el mar cerca de Somalia en 2009. Sobra información en la web para el que quiera enterarse de los detalles de El capitán Phillips (como que se basa en un libro del capitán americano) y seguramente hay expertos en este tema de la piratería, así que mejor no pasarse de listos –tampoco sé a cuántos espectadores les importaba lo de los hechos reales, salvo que añada más morbo al asunto. Sobre el director, lo mismo (Paul Greengrass, se ha especializado en este tipo de filmes de «real events», como Bloody Sunday (2002) o United 93, pero también dirigió la paranoica The Bourne Supremacy).

Resumiendo la película: tras los preliminares, la presentación de personajes y las persecuciones, los piratas se lanzan al abordaje. La tripulación, liderada por su capitán, se defiende, pero los bandidos se marchan con este como rehén. Desenlace: el buen hacer de Phillips y luego la decisiva y contundente actuación de la marina estadounidense terminan en la liberación de aquel: tres de los cuatro piratas (un adolescente y dos jóvenes) son abatidos por tiradores de élite, menos su jefe, que es deportado a Estados Unidos donde será juzgado y condenado a 33 años de cárcel. La primera tentación, la panfletaria, es convertir el filme en un pastiche de propaganda o en un tratado del buen hacer de un gran team-leader en situaciones límite. O las vidas paralelas de Plutarco (los dos capitanes inteligentes, duros). Pero incluso debajo del panfleto hay otras narrativas.

Hay dos relatos protagonistas en esta película, dos relatos entrecruzados: el del capitán del barco mercante, Richard Phillips (Tom Hanks), entonces un experimentado marinero de 54 años, y el del pirata africano, llamado Abduwali Muse (Barkhad Cabdi), de entre unos 17 a 19 años de edad. El resto de los personajes giran alrededor de ellos: tanto los marineros del barco como los demás piratas dependen de las decisiones de sus jefes, si es que Abduwali puede considerarse «jefe». Los piratas son hombres arrastrados igualmente

por las circunstancias, no son culpables, pero tampoco inocentes. Los marineros del mercante se quejan de sus condiciones salariales, «no nos pagan para esto», y no queda claro por qué su capitán se la juega y se los juega para salvar el barco y «salvarlos» a ellos.

Antes de salir de navegación, de camino al aeropuerto en su coche, Richard le comenta a su mujer, más o menos, que se siente viejo y cansado, que sus hijos no estudian demasiado, que no saben qué futuro les espera (será que lo tienen todo), que el mercado de trabajo es demasiado duro con unos jóvenes agresivos y empresas que piden cada vez más, que la suya es una profesión muy arriesgada. En el poblado somalí donde vive Abduwali no se conversa sobre eso. La organización mafiosa y paramilitar que recluta piratas llega en jeep pidiendo una especie de tributo y forzando la operación. El poblado está en el desierto, sus habitantes parecen esqueletos (las únicas escenas de comida de la película ocurren en el mercante, los piratas no comen: toman una especie de hojas o plantas secas con droga para mantenerse en pie). Abduwali es un joven inteligente al que no le gusta ser humillado. Su rostro está marcado por el hambre y su mirada, extraña y fantasmal, es lo más impresionante de la película: «Todo saldrá bien, capitán, no se preocupe», no deja de repetir a R. Phillips, «vamos a América».



Sin duda, el somalí Barkhad Cabdi realiza la mejor interpretación. El personaje construido posee un rostro profundo, lleno de misterio, inexpresividad, también inteligencia y voluntad en manos del azar por propio riesgo. Ambos hombres son sobrepasados por las fuerzas históricas. La puta suerte. El mercado capitalista, el hambre. Y los dos afrontan su destino con fuerza, vayan o no a ser aplastados.



Contrastan, en las últimas escenas, cómo ambos tipos se enfrentan a su final. Abduwali Muse es la imagen de la derrota: «¿Dónde están los ancianos?», pregunta a un *marine*, refiriéndose a los ancianos de consejos tribales que, según se le dijo para engañarle y trasladarlo al barco de guerra, negociarían el rescate. Su postura corporal y extraño rostro revelan resignación y desamparo. Generaciones de los suyos se han acostumbrado al sufrimiento extremo. Por su parte, Richard Phillips, en estado de shock y obviamente traumatizado, se somete a una revisión médica en la enfermería del destructor. Todo su cuerpo, con la sangre aún fresca de los piratas abatidos pegada a su piel, se agita, temblando convulsivamente. Es lo que queda de quien unas semanas antes se quejaba de sus condiciones laborales. Como se dijo más arriba, no queda claro por qué se la juega para salvar el barco, pero sin querer decir que la película dice nada, quizás la conversación inicial, de camino al aeropuerto, no sea únicamente el relleno de los preliminares. Puede estar relacionada con la acción más de lo que se supone.

III. Estrés y tortura en la soledad de los suburbios. *Prisoners*.



Keller Dover (Hugh Jackman) es un contratista autónomo que vive cerca del bosque en una casa unifamiliar. Es un tipo religioso y conservador al que le gusta cazar y sermonear a su hijo sobre cómo hacerse todo un hombre antes de hacerle abatir un ciervo. También le encanta Bruce Springsteen y, de hecho, como que se le parece.

Cuando su hija pequeña de 6 años es raptada con una amiga, él solo decide encargarse del asunto. El sospechoso principal, un muchacho que parece subnormal, ha sido absuelto por falta

de pruebas y la policía anda enredada en múltiples cabos sueltos y obstáculos legales. Keller se siente abandonado por la justicia y, arrastrado por su intuición o su paranoia, decide raptar al chaval y torturarlo brutalmente para averiguar el paradero de su amada hijita. No actúa solo: tiene la ayuda del padre de la otra niña secuestrada, su vecino y amigo de color, Franklin, que no quiere torturar a nadie pero que finalmente acaba por participar en los interrogatorios.

Los protagonistas principales de este thriller son Keller y el policía encargado del caso, el detective Loki (nombre del problemático y proteico dios normando; el actor es Jake Gyllenhaal). Los personajes secundarios juegan un papel también importante. Tras someter a brutales torturas al sospechoso, un disminuido mental, Keller descubre por casualidad (no por las torturas) que la secuestradora y asesina es la madre del subnormal: esta rapta niños pequeños para torturarlos inyectándoles ácido hasta matarlos; antes lo hacía en compañía de su marido. La pareja había perdido la fe en Dios, al que culparon de la muerte en el pasado de su hijo pequeño por cáncer y al que decidieron «declararle la guerra». Obviamente ambos perdieron la fe al mismo tiempo que la razón. El marido hace años que desapareció y el niño disminuido es uno de esos raptos no solucionados, que se volvió idiota por las inyecciones de ácido.

Mientras tanto Loki andaba perdido, con la verdad delante de sus narices pero sin verla. Otro sospechoso era un cura alcohólico y pedófilo que confesó haber matado al esposo de la horrible anciana (la bruja de los cuentos). El cura añade un relato paralelo a la narrativa, tan oscuro y perturbador como la misma película y con una referencia al lamentable papel de la Iglesia al respecto. Interrogado por Loki, en un subsótano o cimientos de la casa del clérigo se descubre el cadáver del psicópata podrido, el subterráneo o ello de la vivienda del cura... o sus primeras piedras. Claro que en el momento el detective no sabe que se trata del psicópata.

La película es un eco de los raptos reales recientes de niños en Estados Unidos y Austria (hay otros casos, como los famosos «asesinatos de los páramos» en Manchester en los años 60). También de los escándalos de pedofilia.

Lecturas perrunas: Elysium, Prisoners y Captain Phillips (2013)

El escenario de la película ha sido bien creado: la niebla y el aislamiento envuelven en una atmósfera casi gótica los confortables barrios de la periferia de la clase media norteamericana. Las ideas de la extrema derecha libertaria palpitan en todo el filme: esos idiotas blandengues no saben que el mal se oculta a la vuelta de la esquina. Ante la ineptitud de las autoridades, uno debe estar preparado siempre para lo peor y hacer justicia. Al personaje no le importa cómo obtener una confesión de quien sabe o cree saber que es el criminal, como en las políticas anti-terroristas desde el 11-S. Cegado por un amor sin límites, Keller es un killer que machaca a su sospechoso privado con torturas similares a las practicadas en las cárceles de Irak. Su amor es tan profundo que engendra monstruos abisales. En nombre de la inocencia y del amor, se cometen crímenes innumbrables, pero, ¿qué es peor?, ¿no cometerlos, cruzarse de brazos y lloriquear como Franklin que ni siquiera puede o quiere evitar una tortura que al mismo tiempo tolera? Quizás Franklin es el personaje más peligroso de Prisoners, porque no hace nada, salvo sentir compasión de sí mismo a la vez que permite la tortura. Toda una imagen de occidente desde la caída del muro.



Al final, no sé si porque se necesitaba una solución no demasiado oscura o porque el producto no se soportaba con la derrota conceptual y moral de las instituciones policiales y por tanto del Estado, el detective Loki (que también se pasa en los interrogatorios y provoca el suicidio de un sospechoso) es más o menos conducido por su inteligencia y por la brutalidad de Keller a la casa de la vieja psicópata y todo termina medio bien. Keller había llegado

antes pero acabó en el espantoso agujero donde la pareja arrojaba a sus víctimas moribundas. Es probable que Loki le oyera justo antes de los títulos de crédito; lo que pase después queda en el aire.

Prisoners es resbaladiza en su ambigüedad moral. Por un lado se plantea la inutilidad de la tortura y la irresponsabilidad civil y moral de los justicieros de la noche, pero por otro la trama solo avanza cuando nadie sigue los cauces legales. Todo el mundo es estúpido y a veces uno se pregunta si el filme no es algo ridículo por demasiado tremendista. Pero aparte de esto, es una buena película no solo porque, como en un collage, se mezclan bien el género de los psicópatas, el detectivesco y el horror, sino porque deja al descubierto los miedos presentes de la clase media norteamericana: todos somos sospechosos, el Estado puede abandonarte cuando más lo necesites; tus vecinos no te ayudarán, incluso pueden querer destruirte a través de tus seres queridos; protégete, no te detengas ante nada.

Toda paranoia es una fantasía mórbida, pero suele contener huellas de verdad. Y es posible que, al contrario de lo sugerido más arriba, no haya en Prisoners una ideología de extrema derecha, sino que su apariencia sea el síntoma de una realidad en la que ni siquiera hay redes sociales de protección o ayuda mutua, como sindicatos: hay que sobrevivir a cualquier precio, y solo. Prisioneros aislados en una cárcel sin barrotes ni muros donde la muerte acecha a la vuelta de la esquina. No dejes que tus hijos pequeños jueguen solos en la calle.

La película es una metáfora de la brutalidad de la sociedad atomizada contemporánea, de la locura y el aislamiento, cuando la retirada del Estado deja un mercado de cuerpos a su suerte y en la que pagan los más inocentes, lo más débiles: los niños, los ancianos, los enfermos y los abandonados por las instituciones. Plantea además algo que el sistema nos escatima constantemente: la realidad del abuso, tortura y muerte de niños. Cada día mueren en el mundo 29.000 niños de menos de cinco años por causas evitables. 11 millones al año.³

3. <http://www.unicef.org/mdg/childmortality.html>