

# Imágenes fast-food

---

La violencia en la era  
del canibalismo digital

Maidor Tornos Urzainki



*IMÁGENES FAST-FOOD*  
*La violencia en la era del canibalismo digital*

**IMÁGENES FAST-FOOD**  
*La violencia en la era del canibalismo digital*

Maidor Tornos Urzainki


PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

- © Maider Tornos Urzainki
- © De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza  
(Vicerrectorado de Cultura y Proyección Social)  
1.ª edición, 2023

Colección Sagardiana. Estudios Feministas, n.º 29  
Directora de la colección: Ángela Cenaarro Lagunas

Prensas de la Universidad de Zaragoza. Edificio de Ciencias Geológicas, c/ Pedro  
Cerbuna, 12. 50009 Zaragoza, España. Tel.: 976 761 330  
[puz@unizar.es](mailto:puz@unizar.es) <http://puz.unizar.es>

 Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

Diseño de cubierta: Óscar Sanmartín

ISBN 978-84-1340-636-7

Impreso en España

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza

D.L.: Z 1960-2023

Txorien zai daramagun arren urtaro osoa,  
saiak baino ez zaizkigu hurbiltzen leihora.  
Bihotza harri bihurtu zaigu, gogortuta,  
goroldioa dugu lehen azala zen lekuan.  
Desertua baino ez dut orain ikusten zure begietan  
eta ibai lehorrak dira gure zainak.

ANARI, *Habiak*



## INTRODUCCIÓN

Hambre, he pensado: lo que me pasa es que mis ojos tienen hambre, un hambre tan grande que me disgusta el mero hecho de tener que parpadear.

J. M. COETZEE, *La edad de hierro*

En *Tristes trópicos* (1955), Lévi-Strauss distingue dos tipos de sociedades, que se caracterizan por su manera de confrontar el miedo que suscita la diferencia: las sociedades antropeómicas optan por expulsar la figura del extranjero, fuera de los confines que delimitan el campo social, mientras que las sociedades antropofágicas devoran su cuerpo, para que pueda ser integrado dentro del propio metabolismo. Las estrategias de combate son opuestas, pero la finalidad es la misma: erradicar la marca singular de la diferencia, para neutralizar su potencial subversivo. Hoy en día, en la era de las sociedades digitales, se produce una síntesis de ambas estrategias. La asimilación funciona en la medida en que la diferencia puede llegar a ser domesticada, convertida en un objeto de consumo que proporciona beneficio económico. Y cuando la explotación es imposible, cuando la alteridad es demasiado salvaje y escapa al algoritmo, el mercado vomita ese cuerpo extranjero, un desecho improductivo, que pasa a ser considerado como basura. Ya no existe entonces la hospitalidad, sino el canibalismo que se mide en términos económicos. La particularidad es que, en nuestro tiempo, el canibalismo se articula a partir de la mirada, que establece un régimen necroscópico entre aquello que tiene derecho a ser visto y aquello que debe quedar oculto en la sombra. Se trata de un canibalismo de la mirada, ávido por alimentar nuestros ojos que tienen hambre. Así, si bien Derrida estipula que «la diferencia entre mirar y tocar es que se mira a distancia y,

por ello, se deja a la cosa ser lo que es», es decir, «no nos la comemos» (2013: 73), parece que, con la llegada de las sociedades digitales, esta distinción desaparece. Vivimos en el mundo inmaterial de la imagen, en donde muere el cuerpo. La voracidad del tacto, que agarra sin distancia, pertenece ahora a nuestros ojos, que nos mantienen con vida. ¿Nuestro alimento? Imágenes *fast-food* que motivan una percepción semiautomática, hasta que nuestro cuerpo pierde su capacidad sensible y se marchita. Este ensayo, a través de la estrategia del *collage*, desde la intersección que entrelaza el pensamiento teórico francés y los estudios transfeministas y decoloniales, simplemente es un esfuerzo por entender la violencia que atraviesa las nuevas realidades digitales del mundo contemporáneo.



## PRIMER CAPÍTULO PHANTOM LIMB

### En peligro de extinción

En aquellos tiempos, el mundo de los espejos y el mundo de los hombres no estaban aislados entre sí. Eran, además, muy diferentes: ni los seres, ni las formas, ni los colores coincidían. Los dos reinos, el de los espejos y el humano, vivían en paz. Se entraba y se salía de los espejos. Una noche, la gente de los espejos invadió la tierra. Su fuerza era grande, pero después de sangrantes batallas, las artes mágicas del Emperador Amarillo prevalecieron. Rechazó a los invasores, los aprisionó en los espejos y les impuso la tarea de repetir, como en una especie de sueño, todas las acciones de los hombres. Les privó de su fuerza y de su figura y los redujo a simples reflejos serviles. Un día, sin embargo, se liberarán de este letargo mágico... Las formas comenzarán a despertarse. Diferirán poco a poco de nosotros, nos imitarán cada vez menos. Romperán las barreras de cristal y de metal y esta vez no serán vencidas.

Jorge Luis BORGES, *La fauna de los espejos*

El mundo está saturado de imágenes. Una película imaginaria recubre la realidad material, que se convierte en imagen. Los objetos tangibles pierden consistencia y adquieren una realidad inmaterial, gracias a los nuevos medios tecnológicos que promueven la duplicación virtual del mundo sensible. La profusión de imágenes, como en un laberinto de espejos encastrados, construye una segunda ontología imaginaria que desmaterializa la realidad, hasta que se desgasta y se vuelve obsoleta. La era digital, como dice Wajcman, sustituye

«el mundo por la imagen del mundo» y, por lo tanto, «hay un devenir-imagen del mundo», que indica que «la cosa, el original, la realidad, el ser han sido engullidos por la imagen» (2010: 55). Sin embargo, a pesar de este desplazamiento progresivo, las imágenes de nuestro tiempo no representan la realidad concreta, sino que se emancipan y adquieren autonomía. Ya no son simples reflejos serviles de la realidad material, porque se han liberado de su letargo mágico y, al romper las barreras de cristal de los espejos, terminan por devorar el mundo. Su amotinamiento, que culmina con el nacimiento de las sociedades digitales, transforma definitivamente su funcionalidad. Y, por eso mismo, el objetivo de nuestras imágenes no es conservar los últimos vestigios que quedan de la tierra, a través de una copia barata pero fidedigna, sino que se encargan más bien de construir una segunda naturaleza incorpórea, que termina siendo más real que la propia realidad.

Antes, las proyecciones virtuales servían como testimonio del mundo sensible, porque las imágenes y los objetos materiales mantenían una dependencia recíproca, que quedaba articulada a partir del juego de la representación. En cambio, hoy en día, las imágenes anuncian la ausencia de la realidad, que está en peligro de extinción: su cadáver, advierte Baudrillard, «no cesa de crecer» (1994: 70). De hecho, si el signo lingüístico confirma la muerte del referente, la imagen de la era digital no es más que la mortaja de la realidad, que no solo cubre el cuerpo del cadáver, sino que también contribuye a su destrucción. Ahora, de la representación se pasa a la simulación, porque la imagen, en vez sucumbir a los encantos del plagio y la imitación, se convierte en una estrategia mortífera que suplanta la realidad. Al fin y al cabo, según comenta Žižek, la imagen virtual «no imita la realidad, la *simula* a base de generar una semblanza de realidad» y, por lo tanto, si «la imitación imita un modelo real preexistente, [...] la simulación genera la semblanza de una realidad inexistente: simula algo que no existe» (2005: 212). Mientras la representación confirma la presencia del mundo material, la simulación utiliza todas sus estratagemas para enmascarar su ausencia, ya que detrás de nuestras imágenes apenas queda nada. La realidad, que no es más que un espectro difuso, se traslada a partir de ese momento al reino de las imágenes y, en el carácter inmaterial de las formas virtuales,

encuentra una nueva vida. ¿Dónde queda entonces el original? ¿Y la copia? El apogeo de las nuevas tecnologías digitales ha trastocado la filosofía platónica de manera radical: la equivalencia entre la imagen y la sombra, síntoma del desprecio que suscita la dimensión de lo visible, en contraste con la inmaterialidad del mundo de las ideas, deja de ser operativa. La imagen, que no era más que una copia de la realidad, deviene más real que el original mismo, que se transforma en una sombra. Así, pues, la caverna por donde discurren las siluetas de los objetos materiales ya no es ninguna prisión, que nos aleja de la intelección espiritual, sino que es nuestra única realidad verdadera. La imagen se ha convertido en nuestro mundo: vivimos al otro lado de las pantallas, con la mirada fija en nuestro propio reflejo espectacular, mientras la realidad material desaparece, dejando tan solo su cadáver. En un futuro cercano, vaticina Baudrillard, visitaremos el mundo real como si fuera una atracción turística:

La triste consecuencia de todo eso es que ya no sabemos qué hacer con el mundo real. Ya no vemos la necesidad de ese residuo, que se ha vuelto embarazoso. [...] ¿Qué hacer de ese desecho exponencial? ¿Relegarlo a los basureros de la historia? ¿Ponerlo en órbita, mandarlo al espacio? No nos libramos tan fácilmente del cadáver de la realidad. En último término, nos veremos obligados a convertirlo en una atracción especial [...]: «¡En directo de la realidad! ¡Visiten este mundo extraño! ¡Concédanse el estremecimiento del mundo real!» (1994: 65).

Sin embargo, en la época actual, la imagen no solo atenta contra la realidad, sino que también amenaza la posibilidad de la ilusión. Su perfección virtual, indistinguible del mundo real, impide construir una forma imaginaria alternativa que trascienda el orden establecido de las cosas. La articulación de la imagen digital, al margen de la ilusión, se convierte en una simple tautología: la distancia entre la imagen y la realidad material desaparece, dado que la imagen, un holograma resplandeciente y sin fisuras, construye una realidad virtual paralela, exactamente igual que el mundo sensible. A partir de ese momento, incapaz de imaginar el mundo, la imagen deja de ser una imagen y se convierte en un simulacro: una presencia pura, origen de la realidad virtual, en donde muere la ilusión. En este sentido, mientras la representación nos permite abandonar la materialidad del

mundo sensible, a través de la invención de una ficción disruptiva, el simulacro nos encierra en el universo hiperreal de la imagen virtual, porque no puede soñar con otro mundo. Por eso, en la era de la simulación, no hay escapatoria posible: hay demasiada realidad, sobre todo detrás de las pantallas. La imagen digital, excesivamente nítida y sobrecargada de realidad, destruye la potencia subversiva que arrastra la ilusión, para producir un mundo simulado de apariencia real. Y de esta manera, despojada del misterio que proporciona la ilusión, nuestra imagen alcanza la evidencia de la pura presencia sin representación: «No hay blanco, no hay vacío, no hay elipsis, no hay silencio», afirma Baudrillard, «vamos cada vez más hacia la alta definición, es decir, hacia la perfección inútil de la imagen», de tal forma que «cuanto más nos acercamos a la definición absoluta, a la perfección realista de la imagen, más se pierde su potencia de ilusión» (2005: 14). La imagen virtual, demasiado real y bien definida, cumple con las exigencias de transparencia que impone la sociedad del simulacro, en donde todo debe quedar visible, al alcance de la mirada. Ya no hay entonces lugar para el secreto. Esta demanda de visibilidad, característica fundamental de la realidad virtual, aniquila los recovecos vacíos y los espacios de sombra, para construir una imagen autosuficiente que no precisa del carácter enigmático que produce la ilusión. A fin de cuentas, si la imagen está completa, la ilusión deja de ser necesaria, porque no queda ningún resquicio borroso e indeterminado que la proyección imaginaria, por medio del juego de la representación, pueda simbolizar de otra manera. Quizá, por ese motivo, nuestro mundo pierde su halo de misterio: las imágenes virtuales son técnicamente operativas, pero apenas conservan ningún encanto.

Evidentemente, las nuevas tecnologías digitales provocan el devenir inmaterial de nuestro mundo, como consecuencia de la captura imaginaria que genera el simulacro, a través de la presencia poderosa de una imagen sin ilusión. No obstante, a pesar de la desmaterialización de la realidad, vivimos en un mundo lleno de violencia, que no para de sangrar: «¿Por qué necesitamos carne, sangre y desmembramiento para que la realidad se vuelva verdad?», pregunta Valencia (2010: 87). Al parecer, en la era de la simulación, solo la vulnerabilidad del cuerpo tiene la capacidad de recordarnos que el mundo real, aunque de forma precaria, todavía persiste detrás de

nuestras innumerables pantallas. Por eso, para hacer frente a la descorporalización del mundo, la realidad material intensifica su violencia y, de manera paradójica, amenaza la integridad del cuerpo, que sufre una doble agresión: por una parte, la realidad virtual, en una reactualización del pensamiento cartesiano, privilegia el polo incorpóreo de la mente, en detrimento del cuerpo; por otra parte, el mundo sensible, para recobrar su estatuto de verdad, fomenta la violencia extrema, que acaba matando el cuerpo. Se trata de una espiral catastrófica, puesto que la realidad material del mundo, cuyo poder agoniza a marchas forzadas, utiliza el recurso de la violencia para neutralizar el peligro potencial que entraña la imagen como simulacro. Es su último esfuerzo artificial, antes de la muerte. Pero ¿no podemos inventar acaso otros mecanismos de supervivencia? Según especifica Baudrillard,

Mientras la amenaza histórica le vino de lo real, el poder jugó la baza de la disuasión y la simulación desintegrando todas las contradicciones a fuerza de producción de signos equivalentes. Ahora que la amenaza le viene de la simulación [...], el poder apuesta por lo real, juega la baza de la crisis, se esmera en recrear posturas artificiales, sociales, económicas o políticas (1977: 48-49).

Por ejemplo, con el auge de la mentalidad neoliberal, el Estado nación pierde el monopolio de la soberanía, porque emergen nuevas formas inmateriales de poder, como las fluctuaciones globales de capital, que modifican el ecosistema sociopolítico de manera irreversible. Y ante esta situación, para frenar la hegemonía de los mercados financieros, el Estado manipula la realidad sensible, a través de una dramatización forzada que legitima la aplicación de la violencia. Su intención es crear un clima de inestabilidad constante que justifique el uso de la violencia, ya que el Estado soberano, en un mundo que tiende a la descorporalización del poder, necesita el recurso de la fuerza para seguir siendo un actor relevante en el terreno sociopolítico. Así se crea una cultura del peligro, porque el Estado nación, para poder recuperar su soberanía perdida, emplea una serie de mecanismos de propaganda masivos, que capitalizan los miedos de la sociedad, con el fin de avalar el ejercicio deliberado de la violencia. Se puede decir entonces, como hace Foucault, que «no hay liberalismo sin cultura del peligro» (2004: 87). Después de todo, cuando la

amenaza proviene de la simulación, el mecanismo de supervivencia del Estado consiste en producir mayores cantidades de realidad y, mediante el recrudecimiento de la violencia, construye una cultura del peligro que protege la autoridad estatal, cada vez más deteriorada por la potencia virtual de la economía de mercado. La frontera territorial se convierte desde ese momento en el mecanismo de defensa paradigmático de la cultura del peligro: sus líneas divisorias artificiales, profundas heridas abiertas por donde sangra la realidad, generan un incremento de la violencia y nos recuerdan el componente de verdad que todavía guarda el mundo. Sin embargo, la rigidez de las demarcaciones físicas, en contraste directo con el poder incorporado de las sociedades digitales, no es más que el signo de la debilidad del Estado soberano que, según indica Brown, es incapaz de conservar su hegemonía por más tiempo:

El debilitamiento de la soberanía estatal y, con más precisión, la desvinculación de la soberanía del Estado nación genera gran parte del actual frenesí constructor de muros. Más que expresión renovada de la soberanía del Estado, los nuevos muros son los iconos de su erosión. De hecho, aunque puedan tener la apariencia de muestras hiperbólicas de esa soberanía, como toda hipérbola revelan apocamiento, vulnerabilidad, duda o inestabilidad en el meollo mismo de lo que pretenden expresar; cualidades que son en sí mismas antitéticas de la soberanía y por ello elementos de su destrucción. De ahí la paradoja visual de esos muros: lo que aparece a primera vista como una representación de la soberanía estatal expresa en realidad su debilidad con relación a otros tipos de fuerzas globales (2010: 34).

La edificación de muros y fronteras, una táctica de protección espectacular, es una demostración hiperbólica de las democracias contemporáneas, que se esfuerzan de manera desesperada por combatir la crisis de la soberanía estatal, en un momento en que los flujos inmateriales de la economía global se hacen con el control del mundo. Su estrategia inmunológica alcanza finalmente su objetivo: «El efecto principal de la obsesión por la seguridad», confiesa Bauman, «es el rápido *crecimiento* —en vez de la disminución— del clima de inseguridad, con toda su guarnición de miedos, angustias, hostilidades, agresividad» (2011: 99). Ahora bien, si la finalidad de la violencia es llevar la realidad al paroxismo para que vuelva a ser verdad, hay que decir que el ciberespacio, en un movimiento inverso,

utiliza la fuerza de la imagen para mitigar el alcance del horror, con el fin de que la realidad deje de doler. Se produce entonces un juego de compensación, porque mientras la realidad intensifica su violencia, el simulacro de la imagen despolitiza la mirada, hasta llegar a conseguir que la violencia, a pesar de la sangre derramada, no parezca más que un simple decorado irreal. Hoy la violencia, como todo lo sólido, también se desvanece en el aire.

Vivimos pues en un equilibrio inestable entre la realidad material y el escenario virtual, cuyos límites, siempre imprecisos, empiezan a quedar cada vez más desdibujados. El dolor y la frustración que ocasiona el mundo sensible nos impulsa a refugiarnos en la inmaterialidad del simulacro que, en un primer momento, se presenta como una especie de bálsamo, ajeno a las fricciones y los estados de tensión característicos de la vida cotidiana. Sus imágenes, adictivos calmantes contra el dolor, nos descubren otras formas de habitar el mundo, que aparentemente nos protegen del malestar que produce la realidad. Y es que, cuando vivir hace demasiado daño, parece que no nos queda más remedio que abandonar la realidad material, en busca de un paraíso reconfortante que aplaque el sufrimiento. Por eso, en la actualidad, consumimos la realidad en las pantallas digitales, al abrigo de los males y las miserias del mundo. Y nuestra imagen, que no es más que una maniobra de disuasión, se transforma en un poderoso fetiche: un signo que, para Freud, indica el «triunfo sobre la amenaza de castración» (1927a: 149), ya que es capaz de desmentir la dimensión de la falta. La imagen, convertida en un glorioso fetiche, obtura el vacío que estructura la realidad material, con el fin de que la ausencia de sentido deje de hacer más daño. Sin embargo, aunque se ofrece como una garantía de consuelo, ¿no produce la imagen nuevas aflicciones? Si el carácter inmaterial del simulacro destruye la articulación entre el original y la copia, en una inversión del pensamiento platónico, la dicotomía tradicional entre la realidad material y el universo virtual también desaparece. A partir de ese momento, ¿puede la imagen virtual seguir siendo un mecanismo de defensa frente a los dolores del mundo? El exterminio de la realidad material, convertida a manos del simulacro en un cadáver, acarrea nuevas angustias. Ahí está el *phantom limb*: la amputación del miembro fantasma provoca un dolor intenso y permanece como

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	9
PRIMER CAPÍTULO. PHANTOM LIMB .....	11
En peligro de extinción .....	11
Unos y ceros .....	18
Anestesia emocional .....	26
SEGUNDO CAPÍTULO. PRODUCTOS EN VENTA .....	35
Humano, posthumano, inhumano .....	35
<i>Buffet</i> libre en la red .....	48
Bulimia visual .....	57
TERCER CAPÍTULO. MENÚ, PAPELERA .....	69
Activismo de sofá .....	69
El juego del escondite .....	81
Políticas de la mirada .....	89
CONCLUSIÓN .....	99
BIBLIOGRAFÍA .....	101



## Títulos de Sagardiana

- 1 *Tomando cartas en el asunto. Las amistades peligrosas de las mujeres con el género epistolar*, Meri Torras Francès (2001).
- 2 *Una inmensa minoría. Influencia y feminismo en la Transición*, M.<sup>a</sup> Ángeles Larumbe (2002).
- 3 *Paradojas de la ortodoxia. Política de masas y militancia católica femenina en España (1919-1939)*, Inmaculada Blasco (2003).
- 4 *Las mujeres en Zaragoza en el siglo xv (2.ª edición)*, M.<sup>a</sup> del Carmen García Herrero (2006).
- 5 *Condición femenina y razón ilustrada: Josefa Amar y Borbón*, M.<sup>a</sup> Victoria López-Cordón Cortezo (2005).
- 6 *La serpiente vencida. Sobre los orígenes de la misoginia en lo sobrenatural*, Eudaldo Casanova y M.<sup>a</sup> Ángeles Larumbe (2005).  
*Praxis de la diferencia. Liberación y libertad*, Françoise Collin y Marta Segarra (eds.). Coed. con Icaria (2006).
- 7 *La maternidad en escena. Mujeres, reproducción y representación cultural*, María Lozano Estivalis (2007).
- 8 *Las mujeres y los espacios fronterizos*, María Ángeles Millán Muñío y Carmen Peña Ardid (2007).
- 9 *El eco de las voces sinfónicas. Escritura y feminismo*, María Asunción García Larrañaga y José Ortiz Domingo (eds.) (2008).
- 10 *La infancia a la sombra de las catedrales*, Danièle Alexandre-Bidon y Monique Closson (2008).
- 11 *La infanta Eulalia de Borbón. Vivir y contar la vida*, Ángeles Ezama Gil (2009).
- 12 *Mujeres dirigentes en la Universidad. Las texturas del liderazgo*, Marita Sánchez Moreno (ed.) (2009).
- 13 *Hombres maltratadores. Historias de violencia masculina*, Santiago Boira Sarto (2010).
- 14 *Urdiendo ficciones. Beatriz Bernal, autora de caballerías en la España del xvi*, Donatella Gagliardi (2010).
- 15 *Entre el deber ser y el deseo. Mujeres profesionales en busca de su autonomía*, Rosa María Reyes Bravo (2011).

- 16 *Misoginia romántica, psicoanálisis y subjetividad femenina*, Pilar Errázuriz Vidal (2012).
- 17 *En defensa de mi hogar y mi pan. Estrategias femeninas de resistencia civil y cotidiana en la Zaragoza de posguerra, 1936-1945*, Irene Murillo Aced (2013).
- 18 *Gynocine. Teoría del género, filmología y praxis cinematográfica*, Barbara Zecchi (coord.). Coed. con University of Massachusetts Amherst (2013).
- 19 *Feminismos. Contribuciones desde la historia*, Ángela Cenarro y Régine Illion (eds.) (2014).
- 20 *Entre pasado y presente. Las mujeres de Japón y del Renacimiento italiano en la obra de dos escritoras del siglo xx*, Irene Starace (2015).
- 21 *Mujeres árabes en las artes visuales. Los países mediterráneos*, Julia Barroso Villar (2016).
- 22 *Emilia Pardo Bazán y Carmen de Burgos: resistencia al matrimonio desde la novela de la Restauración*, Chita Espino Bravo (2017).
- 23 *¿Rituales salvajes? Descolonizando los discursos sobre la mutilación genital femenina*, Isabel Ortega Sánchez (2019).
- 24 *Mujeres migrantes. (De)construyendo identidades en tránsito*, Nieves Ibeas Vuelta (coord.) (2019).
- 25 *Cruzar la línea. Mujeres gitanas, entre la identidad cultural y la identidad de género*, María Esther López Rodríguez (2019).
- 26 *Sociología de la violencia. Identidad, modernidad, poder*, Consuelo Corradi (2020).
- 27 *Yo soy porque nosotras somos. Identidad y comunidad en las auto/biografías de autoras en inglés*, Belén Martín-Lucas (2022).
- 28 *Mujeres en riesgo. Más allá del miedo y la violencia*, Paz Olaciregui Rodríguez (2023).



---

Vivimos en la era del canibalismo digital, con la mirada fija pegada a la pantalla. El mundo material pierde consistencia de manera progresiva, hasta que nuestra realidad se transforma en un simulacro, donde muere el cuerpo. Hoy nos alimentamos de imágenes: imágenes *fast-food* que, dado su carácter espectacular y grandilocuente, consumimos sin prestar demasiada atención. Y ese menú de comida rápida acaba con la sensibilidad de nuestro cuerpo, que puede promover la rebeldía. ¿Cómo luchar entonces? Desde la estrategia del *collage*, en un diálogo cruzado entre el pensamiento teórico francés y los estudios transfeministas y decoloniales, este ensayo analiza las nuevas formas de violencia de la era digital.