

JUGAR A LA DICTADURA: INFANCIA Y TRAUMA
EN LA *CASA DE LOS CONEJOS*, DE LAURA ALCOBA

PLAY THE DICTATORSHIP: CHILDHOOD AND TRAUMA
IN LAURA ALCOBA'S *LA CASA DE LOS CONEJOS*



Cristian Lagunas

Licenciado en Letras Hispánicas
por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.

Sus intereses de investigación son: la narrativa sudamericana
contemporánea, la literatura comparada,
la construcción de la alteridad, los estudios
sobre el libro y la edición.

cristian.lagunas@aol.com

Recibido 18-04-18 * Aceptado 28-05-18 * Corregido 28-07-18

Resumen

En este trabajo, a partir de algunas teorías sobre la importancia de jugar para el desarrollo de la mentalidad infantil, realizo un análisis del uso de los juegos en *La casa de los conejos* (2008), novela de Laura Alcoba que tiene como personaje principal y narradora a una niña de nueve años. Hago un recorrido por los episodios de la obra que están relacionados con actividades lúdicas infantiles. Mi objetivo es demostrar que, debido a ellas, la voz que narra la obra puede asimilar un contexto traumático, consecuencia de la dictadura argentina.

Palabras clave: Subversivo, Triple A, parapolicial, Doctrina de Seguridad Nacional.

Abstract

In this paper, based on theories about the importance of playing for the development of children's mentality, I make an analysis of the use of games in Laura Alcoba's La casa de los conejos (2008), a novel whose main character and narrator is a nine-year-old girl. I take a review of the episodes in the novel that are related to children's play activities. My goal is to show that due to them the voice that narrates the literary work can assimilate a traumatic context, consequence of the Argentinian dictatorship.

Keywords: Subversive, Triple A, Parapolice, National Security Doctrine.



Quizá como una forma de comprender la identidad, de unir las piezas de la memoria o de reestablecer vínculos personales, la literatura de los hijos, como la llamó Alejandro Zambra en *Formas de volver a casa* (2011), utiliza las historias de la familia como discurso paralelo a los acontecimientos históricos más convulsos, los cuales, en la mayoría de los casos, coinciden con los años de infancia de los escritores que la producen. En el caso de Latinoamérica, un buen número de novelas reflexiona, desde esa perspectiva familiar y autobiográfica, sobre los años de dictadura y sus consecuencias. Así sucede en *La casa de los conejos*, de Laura Alcoba, publicada inicialmente en 2007 en la *Collection Blanche* de Gallimard. Traducida al español un año más tarde, la crítica ha destacado de ella, sobre todo, que sea un ejercicio de reelaboración biográfica y de rescate de la memoria. La obra recrea un periodo muy específico de la infancia de Alcoba: los meses previos a su exilio en París, acontecidos durante la dictadura argentina de los años setenta, mientras la autora, junto a su madre, militante de la izquierda, se ocultaba en la casa Mariani-Teruggi —hoy centro cultural— en la ciudad de La Plata, que en 1975 se utilizó para realizar dos actividades, a saber, “la publicación de la revista *Evita Montonera*, a partir de montar una prensa clandestina, y la elaboración de conservas de conejo como emprendimiento familiar que justificara la intensa —e inusual— actividad desarrollada” (Ottavianeli y Gandolfi, 2013, p. 158).

En la novela de Alcoba los personajes expresan su miedos, se sienten vulnerables y reconocen vivir en la clandestinidad. Llama la atención que Al-

coba haya optado por usar una voz infantil como narradora. Tal recurso, apreciado numerosas veces en la historia literaria —la misma Alcoba dice haberse inspirado en *La porta dell'aqua*, de Rosetta Roy y en el *Lazarillo de Tormes*— cobra significados nuevos cuando perfila un panorama agitado y amenazante, como el que produce cualquier dictadura. Acotados a la marginalidad, los niños en tales contextos deben encontrar nuevas formas de hacerse visibles y de interpretar —en esa etapa de construcción identitaria— la realidad que los circunda. Porque, como apunta Andrea Jęftanovic: “Los niños también ‘deben callar’ y también están escindidos en el saber sagrado/profano y precisamente usan esas formas profanas o periféricas (juegos, impresiones sensoriales, roles, inventos en el lenguaje, etc.) para demarcar su territorio, el de la casa o la calle y articular otro discurso que combina acatamiento y rebeldía; porque estos narradores activos abordan complejas problemáticas relativas al trauma y la violencia individual y colectiva” (Jęftanovic, 2012, p. 13). Es por ello que en este trabajo realizo un análisis de la relación entre los juegos y la configuración del personaje principal de la novela, el cual, como pretendo demostrar, encuentra en ellos y su carácter lúdico una forma de asimilar el contexto traumático de la dictadura. Pongo a dialogar algunos conceptos sobre la importancia del juego para el desarrollo infantil con distintas partes de la obra.

La relación entre los niños y el juego ha sido estudiada con amplitud desde la psicología, disciplina para la que funciona como forma de desarrollo y conocimiento de la realidad. Para Vygotsky, la imaginación y la necesidad afectiva son detonantes del juego infantil, el cual “siempre debe ser entendido como una imaginaria o una ilusoria ejecución de los deseos imposibles” (Vygotsky, 2016, p. 7. La traducción es mía). El personaje protagonista deja claros, desde el principio, sus deseos de tener una casa donde pueda vivir con su familia, espacio ideal y estable que el personaje figura por medio de una actividad lúdica, el dibujo: “a menudo, yo soñaba en voz alta con la casa en que hubiera querido vivir, una casa con tejas rojas, sí, y un jardín, una hamaca y un perro [...] como ésas que se ven en los libros para niños [...] que yo me paso el día dibujando, con un enorme sol muy amarillo encima y un macizo de flores junto a la puerta de entrada” (Alcoba, 2008, pp. 13-14). Tal deseo es irrealizable, pues Laura —y me refiero a la narradora, no a la autora— y su madre se ven obligadas a cambiar de lugar de residencia cada cierto tiempo para no ser descubiertas por las autoridades.

Vygotsky dice también que los vacíos que el niño desea llenar por medio del juego no son caprichos aislados, sino sentimientos generalizados, producto de la relación que tiene el pequeño con los adultos y su formación del concepto de autoridad (Vygotsky, 2016, p. 8). Alcoba resalta en su novela esa formación. La narradora, ante lo autoritario, reacciona de forma tensional. Si se sigue el planteamiento de Vygotsky, la tensión desencadena en ella una serie de deseos que se sacian o expresan gracias a los juegos, porque la autoridad consigue colarse en todo tipo de espacios y aspectos cotidianos. Por ejemplo, en la faceta religiosa: en el colegio al que asiste Laura, dos niñas juegan “a la Virgen María” y son severamente reprendidas, como si el juego, trastocado por los designios de la autoridad política, hubiera adquirido características de delito. Así lo deja en claro la narradora:

Estamos jugando a la Virgen María —respondió la pequeña, aún arrodillada—. Leonor es la Virgen María y yo me arrodillo ante la Virgen María. [...] La hermana descargó el peso de su mano sobre la cara de la niña y el chasquido del bofetón resonó fuerte en el patio, siempre tan silencioso. —¡Esto es gravísimo! ¡Gravísimo! Nadie tiene derecho a jugar a la Virgen María. Nadie, ¿entienden? Nadie. [...] La directora tomó el pañuelo de Leonor y lo deslizó en su bolsillo. La prueba de un delito (Alcoba, 2008, p. 94) .

Alcoba recurre a la asociación entre el juego y la religión en otra parte de la novela. Cuando Laura y su madre se encuentran en la casa de una mujer que las hace replantearse su fe cristiana improvisan, de forma simulada y lúdica, una escena de bautizo. La narradora apunta lo siguiente: “Luego toma las manos de mi madre y forman entre ambas un pequeño círculo alrededor de mí, *como quien juega a la ronda*, sólo que ellas permanecen inmóviles y silenciosas” (Alcoba, 2008, p. 39. *Cursivas mías*). Los dos pasajes anteriores, si bien se encuentran distanciados entre sí dentro de la estructura novelística, ayudan a comprender el contexto en el que vive Laura y su situación respecto de él: en ambos fragmentos se resalta el silencio que los personajes deben guardar en espacios que, de ser otra la realidad, serían animados o, inclusive, ruidosos.

La idea de la simulación es también inherente al juego infantil y Laura comprende que es necesario, además de callar, pretender. El juego funciona para la narradora como una suerte de coraza o refugio que amortigua la inminencia de eventos traumáticos. En el siguiente pasaje, el

personaje recurre a la performatividad como precaución ante el peligro y también como forma de conseguir la aprobación o recompensa afectiva de sus mayores.

Nos detenemos varias veces por el camino, para ver si alguien nos sigue [...] Casi siempre, soy yo la que se vuelve a mirar hacia atrás. Resulta más natural que un niño pare, dé media vuelta y desande sus propios pasos; en un adulto, en cambio, este comportamiento podría considerarse sospechoso [...] aprendí a disimular estos actos de prudencia *bajo la apariencia de un juego*. Me adelanto encadenando tres saltitos, luego entrechoco las palmas y me doy vuelta de pronto, saltando con los pies juntos (Alcoba, 2008, p. 24. *Cursivas mías*).

Laura tiene la necesidad de sentirse aceptada entre los adultos, por ello realiza tareas sencillas y colaborativas que tienen, sin que ella se dé cuenta, carácter político. La niña envuelve con papel luminoso, por ejemplo, los ejemplares de *Evita montonera* —revista clandestina que circuló entre 1975 y 1979— que se imprimen en una sección oculta de la casa. Sin embargo, los deseos de aprobación llevan a Laura a reconocer que, por su edad y ante un panorama donde esporádicamente aparecen otros niños en situación similar, se encuentra aislada: “He querido *jugar a la adulta*, a la militante, a la ama de casa, pero sé bien que soy pequeña, muy pequeña, increíblemente pequeña incluso” (Alcoba, 2008, p. 59. *Cursivas mías*).

Los niños en dictadura, a decir de Patricia Castillo, son niños que viven “en calidad de testigos, de víctimas, de compañeros, de objeto de las intervenciones o de causa de las organizaciones. Esos niños-hijos, a veces invisibles pero presentes; a veces mudos y ensordecidos, rescatando los retazos de lo bueno del mundo adulto para sobrevivir, crecer y algún día tener un rol más activo en la misma lucha” (Castillo, 2013, p. 120). Esa relación entre la infancia y el mundo adulto es la que lleva a Laura a asimilar el ambiente político a través del juego. Esa apropiación se relaciona con los conceptos de cooperación, competencia, pérdida o ganancia y las reglas que determinan alguna actividad, todos ellos presentes en el contexto político real de la dictadura, pero para Laura aprendidos en una etapa que, si se sigue a Jean Piaget, determina la formación de sentido moral en los niños. Tal etapa, comprendida entre los siete y los nueve años —edad del personaje de Alcoba—, se caracteriza por “la necesidad de un acuerdo mutuo en el terreno del juego” (Piaget, 1984, p. 33) y por hacer de este una actividad más social, una evaluación de poderes (Piaget, 1984).

Alcoba produce en su personaje un microcosmos donde se reelaboran problemas del mundo adulto. Parece seguir las premisas planteadas por Piaget. Doy un ejemplo: mientras hacen un recorrido por la ciudad, Laura y su padre chocan el auto en el que viajan. Los personajes deben huir del sitio ante el miedo de que la policía llegue pronto y descubran que el vehículo es robado. “Esta vez, también, mi padre tocó bocina, pero el auto que venía por la calle transversal siguió sin detenerse. El choque fue muy violento, y mi cabeza la primera en lanzarse contra el parabrisas” (Alcoba, 2008, p. 21). Esa escena, que involucra la violencia, el miedo y la huida, es reconfigurada por Laura en otro momento: mientras hace una estancia con su madre en una casa —para entonces, el padre ya ha sido encarcelado y aparecerá contadas veces en lo que resta del texto— juega a los autitos con otros dos chicos. El juego, de reglas difusas y aparente competencia, traslada de manera simbólica al mundo infantil la violencia que en el mundo adulto resulta ser una amenaza palpable:

vivimos en la [casa] de otra, parece que tiene dos hijos, dos varones, más o menos de mi edad. Yo juego un poco con ellos, juegos a los que no estoy nada habituada. [...] Ahora tomo un autito rojo que hago rodar sobre una mesa, alternativamente, el ruido de un motor forzado a fondo, o el ruido del viento al rozar la carrocería. En verdad imito al menor de los dos chicos, que hace exactamente los mismos ruidos pero acostado en el piso, de espaldas haciendo rodar el autito por el envés de la tabla de la mesa, como si el conductor pequeñísimo que hay dentro del juguete hubiera conseguido transgredir las leyes de la gravedad. [...] El mayor, por encima de la mesa, desliza sobre el espacio que yo le dejo libre la chatarra de un autito verde que perdió la puerta y cuyo techo, en parte, está completamente aplastado, alternando iguales ruidos de motor, soplos de viento y algún chirrido de frenos. [...] Jugamos así largo tiempo, a la vez juntos y por separado. El hermano menor, y yo misma, alternativamente, respondemos al tronar de motores del mayor con el violento tronar de una tormenta que cada una de nuestras máquinas debe atravesar en un esfuerzo gigantesco (Alcoba, 2008, pp. 42-43).

Este pasaje, que podría parecer de lo más trivial, revela una lectura metafórica del ambiente político que se vive fuera. El autito rojo con el que juega Laura bien podría representar una ideología política. El juguete atraviesa con “esfuerzo gigantesco” el “violento tronar de una tormenta”, alusiones al ambiente dictatorial. Bruno Ragazzi (2014, p. 131) al analizar este fragmento, coincide con lo anterior y dice que este juego

connota el discurso de la guerrilla y el enfrentamiento desigual [...] Se trata de un juego desigual, de competencia y arrogancia, en el que a veces juegan juntos y a veces por separado y cuyo sentido Laura no llega a comprender. Porque si bien el estruendo hace ensordecedor el entendimiento en la lucha ideológica de imposible conciliación, hay también una construcción paralela de imitación [de la militarización progresiva].

Los juguetes, presentes en el pasaje anterior, son para los niños un instrumento de comprensión del mundo que los rodea y –sigo a Walter Benjamin– son también alicientes para que ellos creen “su propio mundo objetivo, pequeño entre lo grande” (Benjamin, 1989, p. 96), el cual, gracias a estos objetos, crea relaciones nuevas y caprichosas entre los chicos y su entorno. Esas relaciones son claras para Laura. Cada vez que se reencuentra con su madre, entre distintas idas y venidas a casa de los abuelos, se hace merecedora de una muñeca: “Como cada vez que me reencuentro con mi madre después de una larga ausencia, tengo derecho a una muñeca. [...] Mi madre me lleva aferrada de la mano. Yo aferro fuerte, en la otra mano, la manita de la muñeca hermosa que me acompaña” (Alcoba, 2008, pp. 32-33).

La madre y la hija se encuentran siempre en una plaza que tiene al centro una calesita. Este espacio admite varias interpretaciones relacionadas con el tema del que me ocupo: los juegos no sólo se presentan al lector como parte de la voz infantil, sino también de manera paratextual. El título original de la novela es *Manèges*, palabra francesa que tiene varias acepciones con las que juega la autora: una de ellas es, precisamente, la del carrusel o calesita, vocablo más utilizado por los niños. Pero *manège* también puede referirse a una escuela de equitación o manejo; a la forma en que una persona, de forma hábil y maliciosa, puede actuar; a la pista circular de un circo o de manera informal, a los pequeños juegos o travesuras que hacen los niños (Larousse, 2017).

Las múltiples acepciones de la palabra vienen a cuento en distintas partes del texto. La calle y el espacio público se convierten en una suerte de tablero de juego. Esta idea también aparece al final de la obra, cuando el ingeniero, montado sobre un helicóptero, emula el juego de “La carta robada” de Poe al observar las calles de La Plata como si fueran un tablero. Asimismo, la calesita se vuelve un elemento simbólico que permite distorsionar la realidad y convertirla en juego. Rilke Broekaert dice (2011, p.31) que “La voz infantil en *La casa de los conejos* está llena de dudas e incertezas, causadas por el trauma de los acontecimientos vividos. La historia atiborra de

preguntas que pueden afectar la verosimilitud”. La siguiente cita, que responde a un reencuentro con la madre, describe un juego en el cual el contorno de las cosas se desdibuja y se produce un paralelismo con el movimiento giratorio de un carrusel cuando alcanza una velocidad considerable. La descripción parece violenta, igual que la intensidad de la luz descrita. La falta de certeza se acrecienta por las dudas del discurso:

Hoy mi abuelo y yo tenemos cita con mi madre. ¿Cuánto tiempo hace que no la veo? ¿Dos, tres meses, quizá? [...] Apparently, ella ha dejado dicho que la esperáramos junto a la calesita. [...] Sentada en un banco junto a él, me miro los zapatos y me aferro a su mano mientras la calesita gira ensordecidome con una música festiva, campanitas ñoñas y un corito chillón. Es un día de mucho sol [...] Lo que me gusta de fruncir los párpados en estos baños de luz, es que empiezo a percibir las cosas de manera muy diferente. Me gusta sobre todo el momento en que el contorno de las cosas se desdibuja y parece perder volumen (Alcoba, 2008, p. 29).

Para Forné (2010, p. 71), “Esta evocación voluntaria de la percepción borrosa parece ser un juego que metaforiza la desintegración de los contornos de la realidad que vive Laura día a día. Por medio del juego con la luz y las imágenes, Laura crea un mundo propio, en el que ella constituye el punto central, a diferencia de lo que es el caso en su vida real”. En la siguiente página, la autora incluye la palabra “partida” y evidencia que la narradora ve algunos momentos de su vida como si se tratara de juegos. “También parece que la calesita, los árboles, mi abuelo y hasta las campanitas hubieran ganado en resistencia. A pesar de la violencia con que los he visto estrellarse, ahora vuelven a inflarse más rápidamente y con más vigor que antes. Yo abandono por el momento la partida” (Alcoba, 2008, p. 30).

Otra de las acepciones de la palabra *manège* es incluida en el texto y aparece en un momento crítico, cuando Laura y su madre son transportadas, de manera clandestina por otros guerrilleros, a un lugar desconocido y, para confundirlas, les dan vueltas en el auto alrededor de la misma plaza. El movimiento circular del auto emula el de la calesita, pero también el de un proceso que se aprende, como el de los conductores que asisten a una escuela de manejo y giran de manera lenta en un circuito determinado. “Cuando llegamos a una plaza llena de flores la rodeamos varias veces, dos, quizá tres veces, como si reprodujéramos sobre el asfalto los movimientos de la calesita que, a toda velocidad, gira en su centro, pero en sentido contrario [...] el compañero

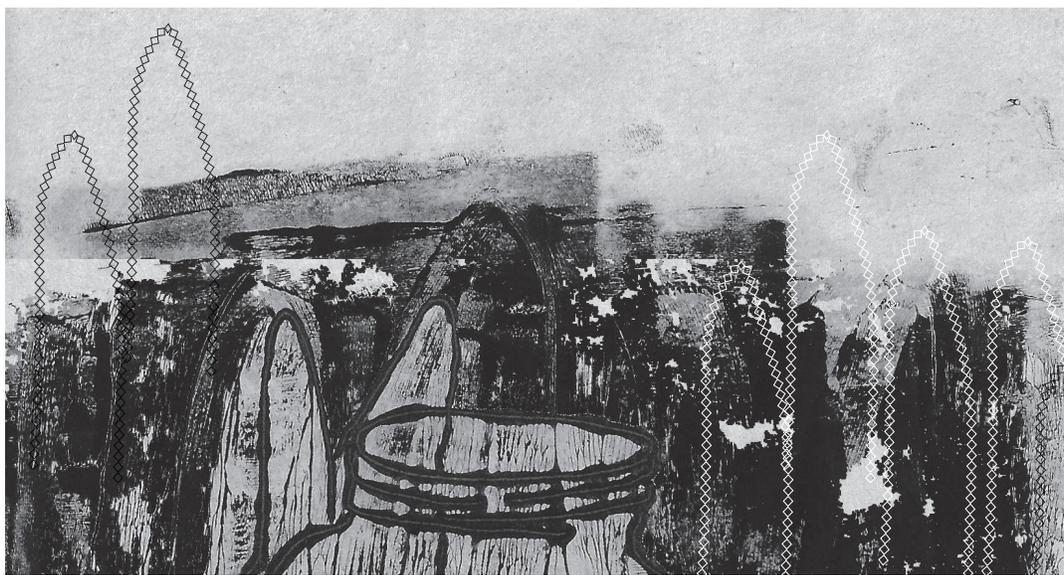
da vueltas para que yo ya no sepa donde estamos. ¿Entendés? Por seguridad. Entiendo. Pero yo, yo lo veo todo” (Alcoba, 2008, pp. 44-45).

He decidido dejar para el último aquellos pasajes que refieren al juego como un instrumento textual. El primero es la presencia de un crucigrama que, por ocio, crea la niña protagonista y que revela la forma en la que observa la ideología política de sus mayores. En palabras de Aráoz (2011, pp. 31-32), “El crucigrama en manos de la niña es un intento discursivo para lo no-dicho. El juego establece otras reglas y subvierte la clausura de la expresión, que está vigente fuera de esta zona lúdica [...] Estas palabras cruzadas constituyen un espacio liberado para la niña”. Una de las respuestas a tal crucigrama es la palabra “azar”, que representa la indeterminación de las situaciones futuras: “Yo quería también darle una sorpresa imaginando palabras que, al entrecruzarse, hablaran un poco de lo que nos sucedía” (Alcoba, 2008, p. 115), dice la niña. Y Diana, madre de Clara Anahí, la bebé desaparecida al final de la obra, le responde: “La palabra en que vos pensaste [azar] es un sustantivo común que significa ‘ocasión’ ‘hecho imprevisible’” (Alcoba, 2008, p. 116). El azar es una clave para interpretar lo que pasa, ya que “permite comprender que ella [Laura] no elige su forma de vida, porque de poder hacerlo elegiría la casa de tejas rojas” (Daona, 2013, p. 10) y que “El problema del azar es que es un juego de niños que no puede sostenerse como explicación del terrorismo de Estado [...] No fue el azar, sino las estrategias represivas las que operaron de manera siniestra sobre los militantes guerrilleros –capturados, libres, desaparecidos o sobrevivientes” (Daona, 2013, p. 10).

El azar lleva a un juego intertextual con “La carta robada” de Edgar Allan Poe, acerca del cual no profundizaré por cuestiones de extensión. Sólo quiero dejar claro que en el texto de Poe los juegos también están presentes y revelan, como en la novela analizada, que los personajes poseen aguda inteligencia y realizan *manèges* para engañar a sus respectivos contrincantes. De ahí que al ingeniero de *La casa de los conejos* se le ocurra que el “embute” o escondite donde proyecta colocar la imprenta clandestina será más secreto si, y ahí parte del cuento de Poe, también es más visible: “El *embute* estará mejor guardado si los medios para ponerlo en funcionamiento, el mecanismo de apertura, digo, quedan a la vista de cualquiera. ¿Genial, no? La idea se me ocurrió mientras leía un cuento de Edgar Allan Poe: nada esconde mejor que la evidencia excesiva. *Excessively obvious*” (Alcoba, 2008, p. 56). De ahí también, que cuando es este personaje el que revela la ubicación exacta de la casa de los conejos y condena a sus compañeros a la intervención

militar, la muerte o la desaparición, se le describa de la siguiente manera: "Como 'buen jugador' y como lector avisado, el Ingeniero había traspuesto el juego que Dupin [personaje de 'La carta robada'] había visto realizar sobre un mapa a la configuración de una ciudad real. Sólo cambió de escala. Y la apuesta" (Alcoba, pp. 132-133). Esto último revela que, a diferencia de la mentalidad infantil, la dictadura ataca a sus detractores de manera estratégicamente planeada. El ataque a la casa, que Laura ya no puede interpretar en forma de juego, produce una separación tajante entre lo infantil y lo adulto. Es el acontecimiento que provoca el exilio, hecho irreversible que años más tarde obligó a Alcoba a echar la mirada hacia atrás y reconstruir el rompecabezas de su infancia.

Ya sean como producto de deseos no cumplidos, como consecuencia de una necesidad afectiva, producidos por la interacción con objetos, por la voluntad de mirar el mundo de los adultos con los lentes de un niño, como claves paratextuales o intertextuales en la obra, en fin, los juegos en esta novela adquieren dimensiones de interpretación múltiples que permiten comprender lo siguiente: la elección de una voz infantil como narradora principal no es gratuita y revela que Alcoba ha construido a su personaje con gran atención, pues este responde, cual niño de carne y hueso, a lo que menciona la teoría psicológica acerca del juego y su importancia en el desarrollo de la infancia; por otro lado, que la voz narrativa gana verosimilitud al mencionar estos juegos ya que, a través de la alteración de la visión lúdica, puede reinterpretar el contexto dictatorial que retrata y amortiguar sus consecuencias psicológicas. Para cerrar, recupero la idea de "lo excesivamente obvio". Es la tendencia que Laura sigue durante toda la obra. Porque los niños como ella, a pesar de sus dificultades, en ningún momento dejan de ser visibles o estar presentes. Se mantienen aparentemente al margen, pero están activos. Sus voces, combativas y resistentes, nos obligan a repasar con mirada sensible los terribles años de dictadura y sus secuelas más cotidianas.



FUENTES DE CONSULTA

- ARÁOZ, I. (2011). Narrativa de la memoria. Notas a *La escuelita* de Alicia Partnoy y *La casa de los conejos* de Laura Alcoba. *Isla Flotante*, 3, 27-36.
- BENJAMIN, W. (1989). *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- BROEKAERT, R. (2011). *La crisis de representación en tres novelas de hijos de desaparecidos: La casa de los conejos - Laura Alcoba, Los topos - Félix Bruzzone, Perder - Raquel*. Gante: Universiteit Gent.
- CASTILLO, P. (2013). Niñez en dictadura: lo filiativo como espacio de resistencia. *Revista de Geografía Espacios*, 3, 117-131.
<https://doi.org/10.25074/07197209.6.356>
- DAONA, V. (2013). Había una vez una casa de los conejos. Una lectura sobre la novela de Laura Alcoba. *Aletheia: Revista de la Maestría en Historia y Memoria de la FaHCE*, 28, 1-17.
- FORNÉ, A. (2010). La memoria insatisfecha en *La casa de los conejos* de Laura Alcoba. *El hilo de la fábula*, 10, 65-74.
<https://doi.org/10.14409/hf.v1i10.1947>
- JEFTANOVIC, A. (2012). *Hablan los hijos. Discursos y estéticas de la perspectiva infantil en la literatura contemporánea*. Santiago de Chile: Cuarto Propio.
- LAROUSSE (2017). *Dictionnaire de français Larousse*. Recuperado el 29 de junio de 2018 de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/man%C3%A8ge/49092>
- OTTAVIANELLI, A. y Gandolfi, F. (2013). Volver a ser. Restauración material y simbólica de la casa Mariani-Teruggi. *Revista PH*. 84, 154-173.
<https://doi.org/10.33349/2013.84.3392>
- PIAGET, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- RAGAZZI, B. (2014). Autoficción y trabajo de memoria en *La casa de los conejos* de Laura Alcoba. *Orbis Tertius*, 19, 126-134.
- VYGOTSKY, L. S. (2016). Play and its role in the mental development of the child. *International Research in Early Childhood Education*, 7, 2, 3-25.
- ZAMBRA, A. (2011). *Formas de volver a casa*. Barcelona: Anagrama.



Copyright (c) 2018 Wendolyn del Carmen Martínez García.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](#).

Usted es libre para **Compartir** —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y **Adaptar** el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla la condición de:

Atribución: Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) - [Texto completo de la licencia](#)