



# Bibliotecas Escolares.

**Principales corrientes.**

## Principales corrientes

La actual complejidad del panorama literario infantil y juvenil dificulta abordar, con brevedad, una exposición de las corrientes y autores más destacados, libre de reduccionismos y simplificaciones. No obstante, la necesidad de ofrecer una visión general de la producción literaria en las dos últimas décadas, justifica el intento de sintetizar, con todas las limitaciones consecuentes, algunos aspectos especialmente significativos.

El criterio de clasificación adoptado para este recorrido literario es el de los **géneros**. Es una opción meramente metodológica, basada en dos ejes que confluyen: el tema o asunto principal de que trata el libro y el **punto de vista** (realista o fantástico) que el autor asume en la obra.

A partir de este esquema se organizan las principales corrientes de la narrativa infantil y juvenil. Un conocimiento más a fondo del tema requiere partir del estudio de los gustos y necesidades del alumnado, apoyándose en una lectura crítica de las obras juveniles por parte de profesores y bibliotecarios.

### PRINCIPALES CORRIENTES EN LA NARRATIVA INFANTIL Y JUVENIL

TEMA	PUNTO DE VISTA REALISMO	PUNTO DE VISTA FANTASÍA
EL ENTRONO	Vida cotidiana	Realismo mágico
DESCUBRIMIENTO PERSONAL	Psicoliteratura	Fantasías iniciáticas
PROYECCIÓN SOCIAL	Realismo crítico	Fantasía social
REFERENTES HISTÓRICOS	Novela histórica	Fantasías medievales
OCIO Y EVASIÓN	Aventura	Ciencia-ficción Mundos oníricos
MISTERIO TERROR	Novela negra y policiaca	Relatos sobrenaturales

### Vida cotidiana

Dentro de las corrientes del realismo, los **relatos costumbristas** son uno de los géneros más presentes en la producción literaria. Se trata de historias sencillas, que suceden a personajes corrientes, reconocibles por el lector. Narran el día a día de un mundo habitado por gente común, presentando elementos característicos de nuestra cultura. Estas historias se desarrollan en diferentes ámbitos, que suelen combinarse entre sí:

- Relaciones de amistad. Vida social.
- Vida escolar. Anécdotas de profesores y alumnos.
- El hogar y el entorno familiar.
- Ambiente bucólico-rural. Vida cotidiana en diferentes culturas.

Son relatos sosegados, descriptivos, orientados a recrear situaciones y climas, a definir el marco personal de referencia, más que a reflejar conflictos (que pertenecen más al íntimo ámbito de los libros psicológicos). En muchas ocasiones, la vida cotidiana se presenta con un enfoque humorístico, como un modo sutil de crítica. En las novelas de adolescentes, la ironía es un recurso básico para desdramatizar los problemas diarios, burlando los miedos y angustias de esta difícil época.

### Realismo mágico

En estas obras se plantea un **tratamiento fantástico de lo cotidiano**, a partir de la irrupción de un elemento mágico en la realidad diaria narrada. Es una presencia velada, sutil, que no tiene justificación lógica, pero insinúa otras acciones y personajes paralelos que se integran con naturalidad entre las vidas y sensaciones más **razonables**. Estos espejismos o ráfagas fantásticas suelen teñir de lirismo los relatos, o dar un toque de humor, amable y delirante, a la plana y anodina existencia corriente. El autor hace así partícipe al lector del juego literario, a modo de guiño divertido, audaz, transgresor o sentimental.

## Psicoliteratura

Son los libros que se ocupan de los **temas y problemas más personales del lector**, aquellas obras que muestran situaciones difíciles, problemas existenciales que no siempre son resueltos.

Se trata de dificultades familiares (hijos únicos, niños adoptados, madres solteras, celos...), sociales (drogas, alcoholismo, robos, mentiras...), físicas (deficiencias sensoriales, físicas, psíquicas y todo tipo de enfermedad con protagonista infantil) y anímicas (los miedos, la timidez, la soledad, los caprichos, la pereza...) que el niño y el adolescente tienen y que están reflejadas en lo que leen.

Este apartado incluye las obras que reflejan la crisis de la adolescencia, las llamadas **novelas iniciáticas**. Estos problemas personales, reflejados en álbumes y novelas para jóvenes, ofrecen una doble vía de solución:

- Dan un modelo de comportamiento, no tanto para que sea repetido, sino para que sea interiorizado y produzca ese crecimiento personal.
- Sirven de proyección, intentando aliviar tensiones (como desahogo o válvula de escape)



### Para saber más ...

Flor Rebanal, Javier. La psicoliteratura en el diván (una corriente de L.I.J. llena de dificultades) En: *Peonza*, nº 27, diciembre 1993.

## Fantasías iniciáticas

En estos libros, la búsqueda de uno mismo se proyecta al exterior, emprendiendo una ruta, un viaje por mundos fantásticos y maravillosos donde, con **elementos simbólicos**, se van interiorizando respuestas a los problemas e interrogantes que, en relación con la propia identidad, el niño y, sobre todo, el adolescente, presentan. Sus protagonistas suelen ser seres solitarios, extravagantes, valientes, aspirantes a alcanzar una meta casi imposible.

En el camino van dejando parte de sí mismos, al tiempo que experimentan difíciles experiencias y pruebas de valor. La atmósfera de estas obras suele ser melancólica, amarga en ocasiones, debido a la dureza del recorrido y a la sensación de soledad.

Sin embargo, el final suele ser esperanzador: alcanzan su objetivo o, de no ser así, descubren que la búsqueda no merecía la pena y replantean su existencia.

## Realismo crítico

El ámbito social es un aspecto que subyace en toda narración realista pero, en algunas obras, se convierte en eje central del argumento, favoreciendo una **interpretación consciente de la realidad** y promoviendo la toma de postura ante fenómenos y problemas sociales. Se trata de una corriente muy desarrollada en los últimos años, como contrapartida a un tipo de literatura ingenua y bondadosa, que prefería ignorar los problemas del mundo y mostrar una sociedad idílica y falsa, carente de sentido crítico o capacidad de denuncia.

Algunos de los temas más tratados en estas obras son: derechos humanos y pacifismo, defensa del medio ambiente, feminismo, marginación, interculturalidad...

Frente a posibles maniqueísmos y simplificaciones, esta **literatura con valores** debe mostrar diversos puntos de vista y opiniones. Sólo desde la pluralidad es posible desarrollar criterios propios.

Es preciso eludir las posibles tentaciones didácticas y promover la gratuidad de la lectura. La literatura ha de reflejar cuanto sucede en el mundo, pero no debe convertirse en una oferta de soluciones **a la carta**, un nuevo medio de adoctrinamiento.

## Fantasía social

Las preocupaciones sociales se abordan, habitualmente, desde el realismo, pero hay determinados autores que, bien por problemas de censura, bien por pretensión literaria, han revestido esta inquietud con una ambientación fantástica.

En estas ocasiones, el escritor crea mundos a la medida del relato y de las cuestiones sociales o políticas que quiere plantear. Una de estas formas fantásticas de crítica social son las **fábulas** y **parábolas**: unos personajes que son, a veces, claramente identificables (bajo el aspecto de un animal o una situación paródica) sugieren determinados comportamientos o estructuras

sociales.

En la **fantasía épica**, un personaje (el héroe), que encarna la justicia, busca el Bien, luchando frente a ocultos poderes. Los autores de estas obras construyen todo un cosmos que acoge a una tipología de personajes propios.

Se trata de una producción literaria dirigida, básicamente, a un público de adolescentes y jóvenes adultos. Los relatos mitológicos, inspiración directa de las novelas de fantasía épica, dibujan mundos paralelos, universos simbólicos donde las fuerzas del bien y el mal pugnan entre sí.

## Novela histórica

El **pasado histórico**, sobre todo si se trata de un periodo de crisis, conflictos sociales o fenómenos extraordinarios, produce una sensación brumosa y sugerente que, junto con los mitos y leyendas que lo habitan, constituye un marco exótico y atractivo, que hace verosímil cualquier aventura.

Según Concha López Narváez, el proceso de creación del relato histórico presenta tres modalidades:

- Relato con un soporte en tiempo pasado: No es propiamente un relato histórico, sino que utiliza el pasado como escenario, buscando dar un mínimo de credibilidad a los elementos utilizados.
- Relato ambientado en una época que quiere darse a conocer: Interesa que se conozca el tiempo en el que se sitúa la acción, pero sigue siendo más importante el relato.
- Relato histórico: Se da el mismo valor al relato y al tiempo, porque lo que se pretende es mostrar al lector cómo fue la vida en otra época y qué repercusiones pudo tener aquel tipo de vida en la vida actual.



### Para saber más ...

López Narváez, Concha. Proceso de creación del relato histórico. En *Papeles de literatura infantil*, nº 9, 1989.

## Fantasías medievales

Cercanos al relato histórico, este tipo de novelas se apoya en algunos elementos característicos de tan peculiar época (guerras y aventuras caballerescas, religiosidad y superstición, epidemias, conflictividad social, etc.) para narrar sucesos fantásticos al modo de las clásicas novelas de caballerías. No en vano, los principales escritores de narrativa fantástica de la actualidad (Michael Moorcock, J.R.R. Tolkien...) se han inspirado en esas fuentes (Amadís de Gaula, Palmerín de Inglaterra, leyendas artúricas, etc.) para construir sus universos épicos particulares.

Ningún otro momento de la historia ha inspirado tanto la imaginación de los escritores para inventar sucesos extraordinarios, cargados de símbolos y estereotipos. Este exótico marco atrae, sobre todo, al adolescente, por la familiaridad de sus paisajes (reminiscencias de los cuentos de hadas de su niñez), que incita a la aventura y acoge a héroes modélicos, en una permanente búsqueda de la justicia.



### Para saber más ...

Mérida, Rafael. Jóvenes y medievales. En: *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, nº 36.

## Aventuras

La aventura es el género infantil y juvenil por antonomasia, el ámbito que satisface la necesidad de evasión, de ocio, de juego, en definitiva, de los jóvenes lectores. Desde la publicación de los clásicos (Stevenson, Salgari, Kipling), algunos elementos presentes en estas obras han atraído el interés de niños y jóvenes:

- Predominio de la **acción**.
- **Ambientes exóticos** o misteriosos.
- Protagonista o pandilla con una **misión** que cumplir.

- Personajes que viven múltiples **peripecias** y son sometidos, en ocasiones, a múltiples penalidades.

Hay muchas modalidades de relato de aventuras. Las más frecuentes, pertenecen a alguno de estos grupos:

- **Viajes:** piratas y corsarios, marineros, indios americanos, pioneros, espeleólogos, exploradores... que viven sus aventuras en escenarios exóticos: el mar, la selva, los desiertos, la alta montaña...; buscando tesoros, resolviendo enigmas, salvando a alguien en peligro...
- **Supervivencia:** naufragos, niños extraviados, seres abandonados... Personajes fuertes, que han superado situaciones dramáticas y deben sobrevivir fuera de su ambiente.
- **Pandillas:** protagonistas cercanos a la vida real del niño suelen vivir en grupo apasionantes aventuras, que podrían suceder a cualquier lector. Las situaciones antes descritas (viajes y supervivencia) suelen presentarse aquí durante las vacaciones, abriendo así la posibilidad de situar a los personajes en escenarios más propicios a la aventura.

## Aventuras fantásticas

Cuando **la aventura traspasa los límites de lo real** y se adentra en terrenos desconocidos, nos encontramos con:

- Aventuras posibles, justificadas desde adelantos científicos o civilizaciones evolucionadas (en otros espacios o tiempos).
- Aventuras absurdas, pertenecientes al mundo de los sueños.

## La ciencia-ficción

Constituyen este grupo ficciones que surgen de la profecía, que tratan de la fantasía de lo posible. Plantean interrogantes sobre los grandes y eternos problemas del ser humano, abordados de un modo serio y concienzudo. Suelen ser relatos verosímiles y apasionantes, que entretienen y hacen pensar a la vez. Algunos de los temas más presentes son:

- Ciencias y técnicas: invenciones, catástrofes...
- Extraterrestres y mundos paralelos.
- La conquista del tiempo.



[Para saber más ...](#)

Mora, Luisa. Novela de ciencia ficción. En: *Educación y Biblioteca*, nº 61, 1995.

## Mundos oníricos. Fantasía surreal

Relatan aventuras más allá de la razón. Son historias que ponen en duda la realidad, volviendo del revés cualquier convicción. En ellas se proponen juegos de lógica, búsquedas infinitas e imposibles, mundos reversibles, imágenes de espejo... Como los sueños, son propuestas que en algunas ocasiones conducen al humor y, en otras, a la angustia de las peores pesadillas. Aunque en principio carecen de lógica, las imágenes que ofrecen pueden esconder peculiares interpretaciones del mundo, visiones sarcásticas de la sociedad.

## Novela negra y policíaca

Es éste uno de los géneros más delimitados en cuanto a su estructura (un crimen o suceso misterioso provoca una investigación dirigida a esclarecer los hechos), que ha sido asimilado por la literatura infantil y juvenil con gran éxito, desarrollando una producción propia variada e interesante. Jaime Cela realiza la siguiente distinción:

- **Novela policíaca:** Presenta un caso delictivo que será resuelto por uno de los personajes como si se tratara de un juego. Se van dando pistas hasta llegar a un final convencional (de esquema teatral).
- **Novela negra:** Tiene un componente de crítica social. Mantiene el enigma, pero da prioridad a la acción. Suele ofrecer diferentes puntos de vista (incluida la óptica del **villano**).



[Bibliografía](#)

---

Cela, Jaime. La buena novela siempre llama dos veces, y hasta más. En: *CLIJ*, nº 7, p. 29-30.

---

## Relatos sobrenaturales

El misterio puede transformarse en miedo cuando los hechos que se presentan en el relato parecen tener un **origen no natural**. El narrador suele mantener desde el principio una ambigüedad en la posible explicación de lo sucedido, implicando al lector en una duda que, en ocasiones, se mantiene después de terminada la lectura. La ansiedad producida por estas lecturas puede responder a diferentes planteamientos:

- La explicación sobrenatural de los hechos puede ser resultado de la interpretación del lector, hábilmente dirigido por el autor quien, sin embargo, no enuncia explícitamente tal posibilidad.
- Terror psicológico: Independientemente de la certeza o no de los hechos, el terror lo produce la propia angustia del protagonista, descrita con todo detalle.
- Lo sobrenatural es explícitamente narrado en el libro, aunque permanece la duda sobre estos hechos, que pueden haber sucedido realmente en el contexto de la obra u obedecer a una alucinación del protagonista o a la subjetiva percepción del ficticio narrador.

Las criaturas que aparecen en estos relatos de terror componen un variado panorama: fantasmas, vampiros y otros monstruos literarios, que han evolucionado, en los últimos años, hacia versiones más cómicas y domesticadas, en un afán por desmitificar el papel de los monstruos en la literatura infantil.

## El humor

En este repaso por las corrientes literarias se otorga al humor un protagonismo no como un género o función literaria en sí, sino como una actitud específica frente a hechos, temas y personajes. El humor aparece como un componente necesario en el texto dirigido a los niños, como un estímulo que desencadena la creatividad y el gusto por el lenguaje.

No son frecuentes en la literatura española textos que contengan este **estado de espíritu** o esta disposición humorística que hacen que el narrador se perciba como alguien cercano al lector de afectuosa complicidad, de manera que la tonalidad humorística dota de color particular a los elementos del texto. No se plantea el humor facilón de efecto rápido, como suma de lugares comunes, chistes fáciles o textos aparentemente rimados, sino que destacamos algunas técnicas mediante las cuales el escritor transforma la realidad al mirarla cómicamente y da como resultado libros de gran calidad literaria.

Los mecanismos del humor son diversos: el humor verbal, que juega con el absurdo y las metáforas del lenguaje, y el humor de situaciones o caracteres:

- El autor desequilibra las proporciones y rompe con las relaciones evidentes, amplifica exageradamente personajes, acontecimientos y situaciones.
- En muchos casos el humor se produce por la deformación maliciosa de la mirada que desacraliza a los adultos (Dahl, Gosciny, E. Lindo).

También la técnica de la generalización y la simplificación o el cambio de papeles niño/adulto introduce dosis de humor en los textos.

La transgresión, el doble sentido, la transposición, la parodia y la distorsión se convierten en recursos expresivos que dotan de humor a los textos. Janer Manila en un artículo sobre el humor y representación cómica de la realidad, afirma que: " La reacción humorística aparece en el momento en que el niño es capaz de acceder a la incongruencia, cuando ésta le aporta una información que él es capaz de comprender.

En el fondo se trata de un juego en el que se implican dos actividades: la capacidad de captar la naturaleza incongruente de una situación de resolver esta incongruencia. [...]

La percepción de la incongruencia se relaciona con la capacidad de simbolización y que se trata de un juego que responde a una aptitud propiamente humana: la utilización de algo de manera no literal. Se trata de percibir la contradicción, el desacuerdo y la discordancia...

La no sujeción a los significados habituales, la presencia simultánea de elementos que son incompatibles y contradictorios". Se aborda aquí un aspecto del humor como una experiencia emocional y cognitiva. El humor permite, aparte de este ejercicio intelectual, enfrentar los conflictos, en términos de juego para comprenderlos mejor. Tiene por tanto para el lector una función

liberadora importante que conviene tener en cuenta. El humor permite ampliar el margen de permisividad en la transgresión de las normas y una decidida potenciación del juego.



### Para saber más ...

---

Manila, Janer. Humor y representación cómica de la realidad. Comicidad en literatura. En: *Peonza*, Santander, nº 38, 1996.

Ottevaere-Van Praag, Ganna. L'humour dans le roman pour la jeunesse: Evolution d'une forme d'esprit et d'une technique. En: *Alice*, nº 3, 1996.

---