



Categoría:

Literatura

matemática

Autora:

Blue Balliett

Editorial:

Salamandra

Año de publicación:

2011

Nº de hojas:

ISBN:

978-84-9838-350-8

(Reseña pendiente de realización. Mientras se realiza la misma y para que os sirva de orientación os dejamos con lo escrito en la contraportada)

Contraportada:

Como en sus originales y aclamados títulos anteriores, *El enigma Vermeer* y *El misterio de la Casa Robie*, también publicados en esta colección, Blue Balliett nos propone una apasionante intriga que

mezcla arte, matemáticas, filosofía, historia y literatura, y cuya resolución sólo es posible aunando la inteligencia y el ingenio, las dotes de observación y la intuición, tanto de sus protagonistas como de sus lectores. Si las dos primeras novelas giran en torno a las obras del pintor Johannes Vermeer y el arquitecto Frank Lloyd Wright, esta nueva entrega se centra en las esculturas de Alexander Calder.

Calder Pillay, un niño especialmente dotado para las matemáticas, viaja con su padre a un pueblecito inglés cerca de Oxford, en cuya plaza hay una insólita escultura de Alexander Calder. Esta curiosa coincidencia sorprende al pequeño, pues los célebres móviles del famoso escultor constituían precisamente el tema de un divertido juego que la maestra del colegio había propuesto a Calder y sus amigos a raíz de la visita a un museo. De inmediato, el niño se siente fascinado por la extraña escultura y, al mismo tiempo, observado por personas desconocidas. ¿Qué está sucediendo realmente? ¿La incongruente presencia de esa escultura en un diminuto pueblo británico, tan lejos de su país, es parte del «juego de Calder»? Las dudas se multiplican, aunque algo sí resulta claro: el supuesto juego se convertirá en un misterioso laberinto de inciertas consecuencias. En efecto, muy pronto desaparecen niño y escultura sin que la policía ni nadie logren explicarse semejante coincidencia. Petra y Tommy, los ingeniosos amigos de Calder, viajan a Inglaterra para ayudar al padre de Calder a encontrar a su hijo. Sin embargo, este misterio tiene más giros y vueltas que un móvil de Alexander Calder azotado por el viento, y será necesaria toda la agudeza de los intrépidos Petra y Tommy para desentrañar las claves del enigma y rescatar a su amigo.

«Es fascinante ver cómo la autora aprovecha la fascinación de los niños por los puzzles, las palabras y los objetos al conducirlos a través de laberintos reales y fingidos. Una vez más, Balliett ofrece a los lectores nuevas formas de pensar.» *Booklist*.

Blue Balliett se crió en Nueva York, estudió Historia del Arte en la Universidad de Brown y trabajó como profesora de las Escuelas Laboratorio de la Universidad de Chicago, una institución que fundó el filósofo John Dewey hace más de un siglo. En la actualidad vive en Chicago (Illinois) y se dedica plenamente a la literatura. En 2004, su primer libro juvenil, *El enigma Vermeer*

, descrito por la revista Newsweek como «el *Código Da Vinci*

para chicos», se convirtió en un gran éxito internacional y se tradujo a treinta y un idiomas.

Materias: Cuento, infantil, juvenil.

Autor de la reseña:
