

# UMA LEITURA D'O CASTELO DOS DESTINOS CRUZADOS COMO TEXTO-MÁQUINA

*Otávio Guimarães Tavares*

Universidade Federal de Santa Catarina

**Resumo:** Este texto tem como propósito analisar o processo de construção de narrativas de Italo Calvino na obra *O Castelo dos Destinos Cruzados* como um texto-máquina, como uma produção textual que, através de restrições ao processo criativo, empresta procedimentos combinatórios do tarô e de processos maquinais como meio para expandir as possibilidades de composição.

**Palavras-chave:** Teoria da Literatura; *Contraintes*; Texto-Máquina; Combinatória

## 1. Introdução: leituras

Nas *Seis propostas para o próximo milênio*, ao falar da *multiplicidade* como característica atual e a ser preservada na literatura, Ítalo Calvino diz que *O Castelo dos Destinos Cruzados* “procura ser uma espécie de máquina de multiplicar as narrações partindo de elementos figurativos com múltiplos significados possíveis”<sup>1</sup>. Calvino aponta a possibilidade de pensar o *Castelo* como um jogo combinatório de permutação das cartas do tarô.

Porém, se seguirmos sua metáfora de máquina textual, em que sentido podemos entender a escrita como máquina ou, mais adequadamente, como maquinação, como um movimento e como processo? Partamos dessa base – da maquinação – para melhor entendermos o que Calvino propõe em suas últimas lições, tentando ler *O Castelo dos Destinos Cruzados* por seu viés de “máquina combinatória”.

Para isso, voltemos nosso olhar para questões que se encontram à margem do livro, apontadas pelo próprio Calvino em seus textos críticos e que se encontram entranhadas na escrita do *Castelo*.



Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

<sup>1</sup> CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007, p. 135.

## 2. Tarô-coisa

Primeiro olhemos o objeto Tarô, para melhor entendermos as implicações que rodeiam a escolha de Calvino ao utilizar esses baralhos como parte de sua escrita ou como elemento combinatório material.

Sobre a origem do baralho de tarô nada é muito claro. Há hipóteses que afirmam ser ele um antigo livro egípcio; outras que falam de um jogo trazido pelos mouros durante a ocupação de certas cidades da Europa e outras que dizem se tratar de cartas indianas trazidas ao ocidente pelo povo cigano. Mas essas especulações acabam se enveredando por caminhos e proposições sem fundamento que muitas vezes rumam ao misticismo.

Apesar disso, como nos conta Stuart R. Kaplan no seu livro *Tarô Clássico*, há alguns fatores que podem ser ressaltados sobre o que é conhecido a respeito dos baralhos de tarô através de documentos antigos. Sabemos, através de decretos que proibiam ou permitiam o jogo de cartas, que elas começam a circular na Europa por volta do início do século XV. Mas essa circulação já se dava, sem um início.

O que podemos entender daí é que o tarô se apresenta como um objeto sem autor ou princípio definido. Não sabemos sua origem e não há, ao nosso alcance, – apesar de este ser um dos frequentes temas de especulação – um original a partir do qual todos os outros baralhos seriam cópias.

Podemos dizer que o tarô é um objeto de reprodutibilidade em massa desde seu surgimento já no século XV. Ele é produzido em várias cópias, é um jogo comum a ser jogado nas ruas pelo povo. Um dos baralhos utilizados por Calvino, o de Visconti-Sforza pintado por Bonifácio Bembo, teve três exemplares produzidos. Ou seja, ele nunca teve “um” exemplar do qual os outros eram cópias, ele já é criado com múltiplos exemplares e o baralho de cartas é um objeto pictórico a ser produzido em série.

Podemos falar em uma ambiguidade ou indefinição como objeto na sociedade, pois são ainda objetos artísticos (afinal Bonifácio Bembo é um pintor da corte), porém estes não são colocados juntos às belas artes da época. São criados em quantidade, entretanto, não como um sapato ou uma mesa produzidos por artesãos. O tarô não tem uma utilização “funcional”, suas utilizações são lúdicas ou divinatórias, sendo colocado num ponto indeterminado de uso na sociedade.

Podemos dizer que as cartas representavam um objeto de uso comum, mas que de certa forma trafegam entre o comum – profano – e o sagrado, pois consistem tanto em cartas

para jogar – diversão e até mesmo vício a ser proibido – quanto em objeto para adivinhação e mediação divina pela cartomancia<sup>2</sup>. Especialmente se pensarmos no tarô de Marselha que teve, e tem, uma grande circulação pelo mundo e carrega em suas imagens certa ambivalência que não se define entre sacro ou profano.<sup>3</sup>

Isso nos leva a outro aspecto importante a respeito do tarô: certos místicos do século XIX pretenderam “desvendar” a origem do tarô, pregando que este seria um antigo livro de hieróglifos egípcios do deus Thoth (tese de Court de Gebelin) ou um alfabeto cabalístico revelado aos hebreus por Enoch, filho de Caim (tese de Eliphas Levi e Papus). O tarô, nessas linhas, seria uma espécie de chave divina – em forma de alfabeto ou livro – para o conhecimento oculto de Deus e que teria sido desmembrado para “proteger” seu sagrado conteúdo das mãos profanas. O livro teria sido não só desmantelado, como conta Kaplan, mas também disseminado ao povo, mantendo-se seguro em mãos daqueles que não o conheciam. Poderíamos dizer que isso seria um ato de salvar o sagrado banalizando-o, tornando-o jogo.

O jogo, na nossa sociedade, seria o ritual sagrado já destituído de seu caráter sacro, substituindo-o pelo lúdico, como nos aponta Johan Huizinga em seu *Homo Ludens* (1980). Porém, lúdico não significa não sério. O jogo, para Huizinga, é um parêntese na vida, se distinguindo espacial e temporalmente do mundo cotidiano. O jogo é criado com um conjunto de regras, tornando-se essas regras. Ademais, ele cria um universo limitado na existência de outro maior. Violar as regras seria se retirar do jogo (HUIZINGA, 1980).

O que chama a atenção é que justamente os estudiosos esotéricos do tarô vão apontar a adivinhação com o tarô como algo para as mulheres desocupadas, tal como Papus, dedicando, ironicamente, o último capítulo do seu livro *O Tarô dos Boêmios* a suas “leitoras”. O que é mais importante para esses ocultistas é justamente o tarô como método de leitura ou como livro de desvelamentos. E o que nos interessa aqui é a ideia de livro desmembrado, de um objeto que possibilita uma quantidade incontável de leituras através de um método combinatório, procurando entender como Calvino se apodera desse objeto.

Poderíamos dizer que a ideia de livro desmembrado ainda estaria presente no livro/escrita de Calvino e em suas narrativas construídas com o tarô, contudo, não ao modo dos esquemas ocultistas que tentam descobrir “a” possibilidade de leitura do tarô que aponte

---

<sup>2</sup> Apesar de sua utilização como objeto divinatório, o tarô ainda permanece em mãos populares. Não são altos sacerdotes os que o lêem na cartomancia, mas sim mulheres e homens do povo. Até mesmo como objeto de mediação divina o tarô permanece num estado ambíguo de sacro-profano ou objeto divino nas mãos do povo.

<sup>3</sup> Sem contar que quando falamos do Tarô de Marselha denominamos um grupo bem grande de tarôs que são variantes do tarô de Marselha (como o de Burdel). De cópia em cópia surgiram vários outros baralhos parecidos com o de Marselha.

ou revele a sabedoria divina ou o livro derradeiro inconcebível de Deus. Calvino transforma essas possibilidades de leitura, ele não se submete a um esquema que aponte para, ou que tente, encontrar um sentido por trás do jogo. Ele transforma o objeto divinatório em obra de arte, interligando as utilizações de jogo e adivinhação a da criação artística. Poderíamos dizer que o jogo por ele proposto é o sentido do próprio jogo. Ele não é guiado pelos vários princípios “ocultos” e sistemas secretos que supostamente podem ser encontrados no baralho, nem um intuito de adivinhação do que foi, é e será, ele toca e constrói com sua escrita uma narrativa possível. Em vez de ler/revelar uma história, ele cria uma estória no sentido roseano, ou seja, aquilo que não foi.

Para escrever e ler o tarô, Calvino se lança a criar o próprio método de leitura/escrita. Ele tem que manipular as cartas e posicioná-las numa superfície, jogando com as ligações e localizações espaciais das cartas; tem que pegar/tocar e ordenar um mundo de cartas com as mãos. O tarô se apresenta como algo tátil, em que o leitor tem que sempre tocar e arranjar as cartas, pô-las em jogo. Ele cria uma leitura que não pode prosseguir exatamente como a de um livro, pois há imediatamente visível diante o leitor um jogo – um esquema de imagens, texto, e números – do qual a leitura pode partir de vários locais e prosseguir por inúmeros caminhos trilhados na mesa.

Essa leitura do tarô nos leva a repensar/reavaliar o modo de leitura de um livro; mostrando que todo livro tem que ser tocado e manipulado no ato de leitura, que o livro como coisa também é parte da leitura. O tarô, como baralho/livro, evidencia esse processo, descarna a leitura respeitosa que não toca a obra ou que se restringe no tocar. No tarô não há como fazer uma leitura respeitosa, não há quem guiar ou impor a primeira leitura. Ele é um baralho – folhas soltas. Os números em cada carta não podem providenciar um rumo, apenas uma ordem primária que é rearranjada no momento do embaralhar. Logo, ainda há referência a uma ordem, mas ela não domina a leitura, e sim serve como um aspecto para a interpretação das cartas. As cartas são pequenos traços que vão formando o todo, diálogos imagéticos, textuais e numéricos em jogo numa rede de escrita. São breves fragmentos – fragmentos em série! – encadeados na sequência de imagens que vão formando rapidamente o espaço interligado do jogo.

### 3. Tarô-máquina

Calvino propõe usar o tarô como “máquina narrativa combinatória”<sup>4</sup>. Para melhor entendermos essa proposta vale lembrarmos que Calvino esteve ligado ao grupo Oulipo – Ouvroir de Littérature Potentielle – a partir do ano de 1974, data posterior à escrita d’*O Castelo*, de 1969 e de *A Taverna*, de 1973. O grupo teve como fundadores o escritor Raymond Queneau e o matemático François Le Lionnais, além dos membros participantes Georges Perec, Marcel Duchamp, entre outros.

Olhemos primeiro algo de Queneau para depois entendermos como Calvino manuseia e diverge dele e de suas criações.

Queneau fez parte do movimento surrealista, mas o deixou por desavenças políticas e teóricas com André Breton. Já no Oulipo ele propunha um modo de criação através de *contraintes* ao processo criativo. *Contraintes* são regras impostas pelos oulipoenses, impondo certas restrições ao processo de criação. Existe uma variedade de regras criadas ou utilizadas pelo Oulipo, desde substituir todas os substantivos de um texto por outro n°X de substantivos abaixo em um dicionário, até complexos jogos fonéticos e anagramas utilizando textos inteiros.

Segundo Calvino, Queneau afirmava que por se submeter a regras no processo criativo o autor estaria mais livre do que na escrita automática surrealista, na qual o autor, deixando-se governar pelo fluxo de escrita, perderia sua liberdade e estaria submetido a todos os influxos subconscientes, psicológicos, econômicos, etc. que existem.

Une autre bien fausse idée qui a également cours actuellement, c’est l’équivalence que l’on établit entre inspiration, exploration du subconscient et libération, entre hasard, automatisme et liberté. Or, cette inspiration qui consiste à obéir aveuglément à toute impulsion est en réalité un esclavage. Le classique qui écrit sa tragédie en observant un certain nombre de règles qu’il connaît est plus libre que le poète qui écrit ce qui lui passe par la tête et qui est l’esclave d’autres règles qu’il ignore.<sup>5</sup>

Este indivíduo estaria preso a inúmeros fatores sem tomar conhecimento disso. O que pareceria absoluta liberdade não passaria de uma submissão passiva ao desconhecido.

---

<sup>4</sup>CALVINO. *O Castelo dos destinos cruzados*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991, p. 152.

<sup>5</sup> QUENEAU *apud* CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007, p. 137. “Uma outra idéia bem errônea que vige atualmente, é a equivalência que se estabelece entre inspiração, exploração do subconsciente e liberação, entre acaso, automatismo e liberdade. Ora, essa inspiração que consiste em obedecer cegamente à todo impulso é, na realidade, uma escravidão. O autor clássico que escreve sua tragédia observando certo número de regras conhecidas por ele é mais livre que o poeta que escreve aquilo que lhe passa pela cabeça e que acaba sendo escravo de outras regras que ele ignora”. (tradução do autor)

Através das *contraintes* o indivíduo se submeteria às regras que ele elegeisse, estando mais livre do que alguém em escrita automática. As *contraintes* são então consideradas como estímulo e não prisão. Isso remete ao que Merleau-Ponty nos diz sobre um morro como obstáculo a nossa liberdade: “é a liberdade que faz aparecer os obstáculos à liberdade, de forma que não podemos opô-los a ela como limites.”<sup>6</sup>. O morro só se torna obstáculo quando tento transpô-lo, da mesma maneira que as *contraintes* só se tornam obstáculos ao processo de escrita quando me proponho a utilizá-las, ou seja, tenho a liberdade de tentar transpô-las.

Com isso em mente, Queneau vai elaborar uma variedade de criações. Uma é o *Exercices de style* (publicado originalmente em 1947), um livro que repete a mesma anedota 99 vezes, sempre com uma base temática diferente (por exemplo: em versos alexandrinos, metaforicamente, como lista, peça teatral, visual etc). Outra criação de Queneau é o livro maquinal *Cent mille milliards de poèmes* (1961), que consiste em dez sonetos formalmente precisos (métrica, rima, etc), dispostos em dez páginas em que cada verso é segregado do resto, podendo ser colocado no lugar de qualquer outro dos dez daquela posição. O que Queneau cria com esse livro não é de maneira alguma um livro de belos sonetos, estes rumam mais a um *nonsense* medíocre antes de qualquer outra coisa. O mérito do livro não está no seu resultado de sonetos, mas sim no seu todo como máquina textual – um objeto até mesmo irritante de se manusear que leva à exaustão o soneto. Queneau criou uma espécie de paródia máxima aos sonetos, ele cria uma máquina de permutação que torna o próprio ato de leitura dos resultados impossível ou potencial devido à quantidade de resultados – 100,000,000,000,000 ou  $10^4$  – pois levaria um tempo inimaginável para qualquer pessoa se propor a ler todas as alternativas possíveis.

Existem vários outros exemplos de criações deste tipo. Propor-se uma regra e depois criar um texto seguindo essa limitação imposta não é algo novo na literatura. Há uma gama de textos de origem ibérica, datados por volta dos séculos XV a XVII, que trabalham com este tipo de técnica criativa. Como por exemplo, textos escritos todos sem uma vogal ou outros que interligavam um valor numérico às letras e depois se lançavam em cálculos que davam luz a novos textos (vários destes com fortes relações com a cabala hebraica).<sup>7</sup> Sem falar das vanguardas do século XX, como o Dadaísmo e o Experimentalismo que utilizaram/valorizaram as ideias da escrita como processo. Na nossa época, com o advento do

---

<sup>6</sup> MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 588.

<sup>7</sup> Para uma visão mais completa deste tipo de procedimento criativo nos textos ibéricos, sugiro os livros de Ana Hathely, *A Casa das musas*. Lisboa: Estampa. 1995. e *Experiência do prodígio*. Lisboa: I.N.C.M. 1983.

computador podemos encontrar programas – máquinas literalmente – que podem efetivamente permutar os textos propostos por um criador. Existem versões dos *Cent mille milliards de poèmes* que com um clique te apresentam uma das possíveis combinações do livro<sup>8</sup>. Outro exemplo é o *Sintext* de Pedro Barbosa, um gerador de textos automáticos que permite ao usuário criar o texto que quiser e permutá-lo utilizando um sistema lógico de constantes e variáveis.

Mas esses procedimentos geralmente surtem resultados medíocres ao sobrevalorizar o processo em detrimento do resultado final; valorização inversa à da literatura clássica que considerava o resultado, o objeto concluído ao processo. O que entrevemos em Calvino, que o diferencia de outros membros menos felizes do Oulipo, é justamente o fato de ele não cometer esse equívoco, nem para um lado nem para o outro. Poderíamos dizer que Calvino se encontra num estado crítico do processual. Ele não se restringe cegamente à escrita como processo, mas utiliza-a e a questiona no próprio movimento do texto.

De acordo com Alexandra Seammer, no seu livro *Matières textuelles sur support numérique*, para os oulipoenses pouco importa a qualidade do resultado ou se o texto irá se realizar efetivamente, pois todos os resultados possíveis são previsíveis dentro das possibilidades propostas. Para Calvino:

[...] método do "Oulipo" é a qualidade dessas regras, sua engenhosidade e elegância que conta em primeiro lugar; se a ela corresponderá logo a qualidade dos resultados, das obras obtidas por essa via, tanto melhor, mas de qualquer modo a obra é apenas um exemplo das potencialidades alcançáveis somente por meio da porta estreita dessas regras<sup>9</sup>.

A obra mostra através de suas regras o que é possível e impossível dentro dela, como também a impossibilidade de traçar todas as regras possíveis no mundo. Basta pensarmos nos *Cent mille milliards de poèmes*, todos os poemas possíveis do livro são perfeitamente previsíveis<sup>10</sup>. Há nos oulipoenses mais matemáticos um esforço de anular o acaso, de criar um sistema em que todas as possibilidades estejam prescritas dentro de um quadro proposto pelo autor. Há um esforço para controlar o aleatório, o imprevisível da construção textual.

Mas não generalizemos, pois este não é o modo pelo qual a escrita de Calvino se mostra a nós, que é o que nos leva a apontá-lo como um membro crítico do Oulipo e de todo

---

<sup>8</sup> DOW, Gordon. *100,000,000,000,000 Sonnets*. Disponível em: <<http://www.growndodo.com/wordplay/oulipo/10%5E14sonnets.html>>. Acesso em: 06 julho 2010. ROWE, Beverley Charles. *Queneau sonnets*. <[http://www.bevrowe.info/Queneau/QueneauRandom\\_v4.html](http://www.bevrowe.info/Queneau/QueneauRandom_v4.html)>. Acesso em: 08 julho 2009.

<sup>9</sup> CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994, p. 270.

<sup>10</sup> Tanto que há versões disponíveis na internet que simplesmente permutam os poemas, como as mencionada na nota 9.

processo permutativo/combinatório ao lado de outros como Georges Perec. Na *Taverna dos Destinos Cruzados*<sup>11</sup> há uma construção muito mais complexa do que uma *contrainte* sendo aplicada. A principal fonte, porém não única, de angústia que Calvino encontra diante da escrita da *Taverna* está na vontade de “construir também com os tarôs marseheses aquela espécie de ‘contentor’ das narrativas cruzadas” que havia construído com o *Castelo*<sup>12</sup>. Todavia, sua tarefa na *Taverna* se apresenta como mais infeliz no primeiro momento. Calvino se vê forçado a criar e recriar seu contentor, mudar as histórias preexistentes, adicionar outras, retirar cartas, colocá-las, romper e remontar:

[...] passava dias inteiros a compor e a recompor o meu quebra-cabeça, imaginava novas regras do jogo, traçava centenas de esquemas, em quadrado, em losango, em estrela, mas sempre havia cartas essenciais que permaneciam fora e cartas supérfluas que ficavam no meio, e os esquemas se tornaram tão complicados (adquirindo às vezes até mesmo uma terceira dimensão, tornando-se cubos e poliedros) que eu próprio acabava me perdendo neles<sup>13</sup>.

Ele não se encontra filiado a uma *contrainte*, ele cria e recria as regras de acordo com movimento constante da escrita, que, como ele mesmo põe acima, acabava engolindo-o e transfigurando-o. O seu comportamento diante das cartas e seu caminho de escrita lembra-nos o que nos fala H.-G. Gadamer, em *Verdade e Método*, sobre a obra de arte como jogo, que “jogar é ser-jogado”<sup>14</sup> – o jogo exerce sobre o jogador uma atração que o imerge num mundo/jogo. Calvino cria e recria as regras do jogo que não é mais apenas seu, é uma configuração de todos os fatores que ele mesmo enseja controlar. Em vez de anular o acaso, como pretendem alguns membros do Oulipo, Calvino apresenta que a interligação entre autor e obra torna tal pretensão incabível diante de um diálogo complexo entre aquele que cria e o que é criado.

Calvino recusa se entregar a uma escrita “livre”:

[...] sentia que o jogo só tinha sentido se submetido à imposição de regras ferrenhas: ou arranjava uma necessidade geral de construção que condicionasse o encaixe de cada história no conjunto das outras, ou então era tudo gratuito<sup>15</sup>.

Há uma necessidade de manter o jogo, de não se render a uma escrita “livre”, nem que as próprias regras do jogo sejam encontrar uma regra para o jogo. Ou ainda, que o jogo

---

<sup>11</sup> Falo aqui especificamente da *Taverna*, pois é na criação da *Taverna* que Calvino alega estar sua angústia, ao contrário do *Castelo* que, segundo ele, flui adequadamente e encontra-se completo em uma semana (CALVINO, 1991, p.154).

<sup>12</sup> CALVINO, Italo. *O Castelo dos destinos cruzados*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991, p. 154.

<sup>13</sup> CALVINO, Ibidem, p. 155.

<sup>14</sup> GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. (v.1) Petrópolis: Vozes. 2004, p.160.

<sup>15</sup> CALVINO, loc cit.



seja um constante devir em que as cartas têm que ser sempre embaralhadas, ou estejam sempre na iminência da própria efemeridade do jogo. A escrita torna-se uma tormenta. Ele tenta ignorar ou desistir de escrever, mas não consegue, é constantemente arrastado de volta ao jogo. No fim, Calvino compõe seu jogo, porém, não com a precisão do *Castelo*. *A Taverna*, enquanto *gênese tormentosa* nos mostra algo mais complexo sobre o ato combinatório, como relato de um trabalho frustrado ou de um jogo sem possibilidade de conclusão harmoniosa, jamais capaz de satisfazer as ânsias daquele que se pôs a jogá-lo, pois há algo mais complexo do que as *contraintes* em operação.

Enfim, a publicação da *Taverna* para Calvino se dá como uma tentativa – impossível – de se libertar do texto que também é um “arquivo dos materiais acumulados pouco a pouco, ao longo de estratificações sucessivas de interpretações iconológicas, de humores temperamentais, de intenções ideológicas, de escolhas estilísticas.”<sup>16</sup>.

Em outras palavras, Calvino admite a impossibilidade de fugir dos influxos que Queneau condena no automatismo surrealista, ao mesmo tempo que não admite sermos totalmente guiados por eles. Aí está a diferença anteriormente apontada com relação ao trabalho de Queneau. Calvino vai além da combinatória textual – de uma filiação cega ao processo – para se entranhar em um complexo jogo combinatório não reduzível a princípios matemáticos ou que possa pretensamente anular o acaso. A escrita não pode se dar nos extremos, nem no automatismo subconsciente do surrealismo, nem no automatismo maquinal do Oulipo, mas sim num diálogo constante entre os dois, que se recusa a ser delineado.

## Referências

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

\_\_\_\_\_. *O Castelo dos destinos cruzados*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

\_\_\_\_\_. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. (v.1) Petrópolis: Vozes. 2004.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

---

<sup>16</sup> CALVINO, *Ibidem*, p.156.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PAPUS. *O Tarô dos boêmios*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poemes*. Paris: Gallimard, 1961.

KAPLAN, Stuart R., *Tarô clássico*. São Paulo: Pensamento, 1997.

[Recebido em março de 2011 e aceito para publicação em maio de 2011]

**A reading of calvino's *The castle of crossed destinies* as a machine-text**

**Abstract:** This text has the objective of analysing the compositinal processo of Italo Calvino's work *The Castle of Crossed Destinies* as a machine-text, as a textual production that, through restrictions to the creative process, lends combinatorial procedures from tarot cards and mechanical processes as a means of expanding compositional possibilities.

**Keywords:** Literary theory; Constrains; Machine-Text; Combinatorial.

