

JOGO SOBRE DOIS QUADRADOS

Livia Koeche

Resumo: Neste ensaio visual apresento uma série fotográfica de diferentes composições formais de um jogo de montar, pensado como um *dispositivo* pedagógico para arquitetura e artes do espaço. Este trabalho integra minha pesquisa de doutorado em arquitetura, como um desdobramento intersemiótico da obra literária *Sobre Dois quadrados* no qual traduzo personagens como objetos-brinquedo tridimensionais para estudo criativo e desenvolvimento de consciência espacial.

Palavras-chave: Espaço. Dispositivo. Jogo. Suprematismo. Construtivismo.

GAME ABOUT TWO SQUARES

Abstract: In this visual essay, I present a series of photographs of different formal compositions of a building game, conceived as a pedagogical *dispositif* for architecture and spatial arts. This work is part of my doctoral research in architecture as an intersemiotic unfolding of the literary work *About Two Squares*, in which I translate geometric characters into toy objects in three-dimensionality for creative study and development of spatial awareness.

Keywords: Space. Dispositif. Game. Suprematism. Constructivism.

O presente ensaio apresenta uma tradução intersemiótica de uma obra literária para um jogo de montar¹, na interpretação de um sistema de linguagem para outro. Os registros fotográficos de iterações combinatórias das peças em arranjos espaciais tensionam ambiguidades entre equilíbrio e instabilidade, escala e espacialidade, materialidade e espaço imaginário. Com o fim de dar início a uma abordagem investigativa a respeito da presente produção poética, se faz necessária uma breve desdobra de tempo e espaço.

A obra literária disparadora para o trabalho, *Conto suprematista Sobre dois quadrados em 6 construções*, do artista soviético El Lissitzky², publicado originalmente em 1922, integra um contexto em que as publicações gráficas passam a estabelecer uma paridade hierárquica entre texto e imagem, complementares no espaço da composição (ou construção) visual. Trata-se de um livro que reúne características seminais para o design moderno e contemporâneo, também pela atribuição de uma *dupla audiência*, valorizada ainda em livros atuais destinados a crianças pequenas e adultos sofisticados (Mountian, 2025). De modo consonante, este jogo direciona-se a uma dupla audiência: crianças em fase de aprendizado e pessoas adultas interessadas por poéticas do espaço.

Como antecedente à referida obra, é preciso mencionar a pintura *Quadrado Preto e Quadrado Vermelho*, de Kazimir Malevich, exposto em dezembro de 1915 na *Última Exposição Futurista de Pinturas 0.10* (zero-dez) em Petrogrado (hoje São Petersburgo). Malevich propôs então uma novidade radical pelo abandono da mímese em favor de formas geométricas que flutuam no espaço. O livro de 1922 contém uma citação à tela de 1915 e “opera como uma adaptação, uma ‘tradução’, das concepções suprematistas para o universo infantil” (Mountian, 2025, p.

¹ Esta produção integra meu projeto de tese VKHUTEMAS: *Dispositivos de Projeto em Arquitetura Moderna*, no qual investigo as estratégias pedagógicas desenvolvidas na Escola de Arquitetura de VKhUTEMAS (Vysshniye Khudojestvenno-Tekhnicheskiye Masterskiye, em português Ateliês Superiores de Arte e Técnica) com atenção especial dedicada às formulações propostas por integrantes da ASNOVA (Assotsiatsiya Novykh Arkhitektorov, em português Associação de Novos Arquitetos, criada em 1923 e da qual Lissitzky era membro).

² Lissitzky é figura-chave na formulação inicial do que é comumente chamado de Construtivismo Internacional (Lodder, 2025).



92). De modo semelhante, o jogo contém uma citação ao livro. Tendo em conta que sua primeira tradução para a língua portuguesa foi publicada em 2022, é possível compreender que este texto só passou a viver nesse idioma e para o público lusófono brasileiro muito recentemente.

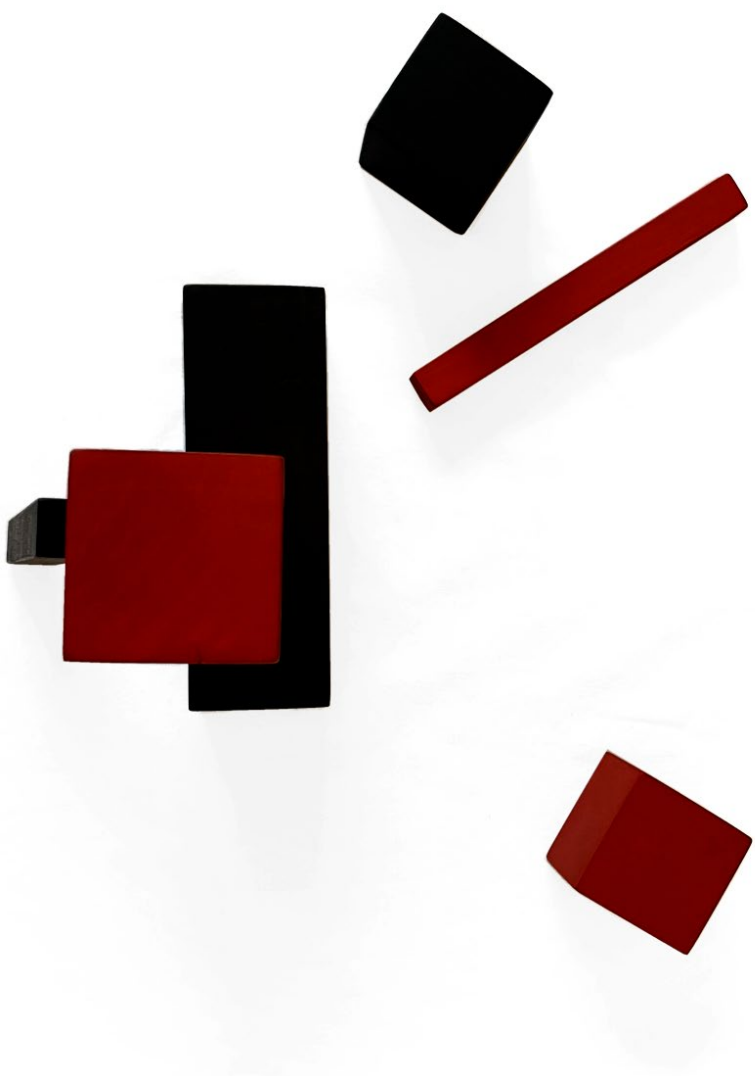
Antes da apresentação das personagens (Fig. 2, à esquerda), Lissitzky traz uma recomendação ao leitor: "Não leia" (no canto superior esquerdo), "pegue papéis... dobre / cilindros [ou colunazinhas]... pinte / blocos de madeira... construa" (Mountian, 2025, p. 84). Assim, o autor faz um convite à saída de uma posição passiva do leitor, o que qualifica a experiência quase como uma coautoria. Na página oposta, os dois protagonistas são introduzidos ("Eis dois quadrados"): "o quadrado preto, paralelo à página (estático), e o quadrado vermelho, diagonal à página (dinâmico). A assimetria da composição cria a sensação de um desenho tridimensional, embora sejam formas planas" (Mountian, 2025, p. 84).

Assim, o livro e o Suprematismo manifestam uma visão de mundo marcada por um senso de desordem e instabilidade matematicamente organizada, o que implica em uma ambiguidade fundamental. Tais elaborações têm origem na filosofia sintética do Monismo (Vronskaya, 2022), que propõe, dentre outras disposições, a unidade da mente com a matéria, a integração de ideias espaciais na bidimensionalidade e a integração de formas visuais no espaço tridimensional.





















LEGENDAS DAS IMAGENS

Figura 1-2 (Página 373-374). *Jogo Sobre dois quadrados*, 2025, capa do livro fac-símile editado em português *Conto suprematista Sobre dois quadrados em 6 construções*, Editora Kalinka, 2022. Fotografias digitais, dimensões variadas. Fonte: arquivo da autora.

Figura 3-10 (Página 375-382). *Jogo Sobre dois quadrados*, 2025. Série de fotografias digitais, dimensões variadas. Fonte: arquivo da autora.

REFERÊNCIAS

LISSITZKY, El. **Pro dva kvadrata**: Suprematicheskii skaz v 6-ti postroikakh. Moscou: Unovis, 1922.

LISSITZKY, El. **Sobre dois quadrados**: conto suprematista sobre dois quadrados em 6 construções. Tradução: Daniela Mountian, Karina Aoki. São Paulo: Kalinka, 2022.

LODDER, Christina. El Lissitzky and the export of constructivism. In: PERLOFF, Nancy; REED, Brian M. (ed.). **Situating El Lissitzky**. Vitebsk, Berlin, Moscow, Ann Arbor: Getty Research Institute, 2003.

MOUNTIAN, Daniela. **A vanguarda do livro russo infantil**: contexto e diálogos com o Brasil. São Paulo: EDUSP, 2025 [no prelo].

VRONSKAYA, Alla. **Architecture of life**: soviet modernism & the human sciences. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2022.

Lívia Koeche (Porto Alegre, Brasil) é arquiteta e artista visual, mestre em Poéticas Visuais (PPGAV/UFRGS) e atualmente doutoranda em História, Teoria e Crítica da Arquitetura (PROPAR/UFRGS). Membro do Grupo de pesquisa *Notações, diagramas e sistemas de movimento na arquitetura* (PROPAR/UFRGS), desenvolve pesquisa centrada na articulação do trinômio arte, arquitetura e tecnologia, com especial dedicação aos desdobramentos imaginários do espaço físico construído e vice-versa.

Email: liviakoeche@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5433-9075>

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8359594681145604>

Ensaio visual recebido em 14.03.2025. Aceito em 22.04.2025.