

Revoluções paradigmáticas do modernismo crítico levaram a novas temporalidades e práticas espaciais que, antes de constituir um processo sincrônico, qualificam um cenário instável de experimentação e incerteza. O meio virtual, apesar de prejudicado por uma crescente tecnocracia utópica, vem sendo favorecido por novas (des)construções do espaço e do “eu” que o habita, oriundos destas novas possibilidades. A recorrente postulação de um espaço sem corpo e sem fim é, ainda, cicatriz relacionada à alquimia do movimento moderno e de sua alergia ao passado concreto. A indústria instaurou conformações próprias à produção do espaço humano, e, aliada a mudanças na própria estrutura social, delineou paradigmas para a proposição de novos cernes espaciais. Utopia e realidade digeriam-se mutuamente em uma lógica estrutural sintetizadora e racionalizante. Este processo de revalorização da realidade latente foi, então, atacado por correntezas diacrônicas históricas e fenomenológicas. O aparente equilíbrio das dialéticas modernas foi decomposto, dando lugar a novas quimeras, não tão diferentes da espécie que as originou. Com a Segunda Grande Guerra, as tecnologias da comunicação deram início à formação da chamada “aldeia global”[sic], evocando reinvenções do espaço-tempo-indivíduo. O corpo não era mais uma instância estritamente física; transbordava seus limites plásticos em um processo de midiatização da realidade, provocando rugosidades perversas na produção do espaço (e resultando em uma *physis* cada vez mais artificializada e “espetacular”). A cidade virtual era revisitada como nunca, sendo importante objeto de investigação crítica da condição urbana e humana; realidade e hiperealidade se sobrepunham de modo a estabelecer sistemas de signos que, ao invés de vividos, seriam *consumidos*. Este estudo procura estabelecer relações entre a proposição de axiomas do espaço postulado (a *arché* grega, válida até hoje como ingrediente-chave cosmológico) relacionados à sociedade da informação e à chamada “era digital” a partir da sobreposição de cernes espaciais históricos da série moderno-contemporâneo-virtual. Para tanto, são analisados documentos acerca da produção estético-filosófica e arquitetônica de objetos-manifesto do recorte estudado, bem como narrativas de cidades virtuais de alguns jogos eletrônicos que contribuem para as discussões acerca de possíveis *archés* virtuais, bem como uma caracterização dos processos corpo-lugar-território-espaço que podem fruir desta relação. O espaço virtual acaba por caracterizar novas possibilidades de proposta formal, sintática e mental, inserindo-se em uma cultura de complexidade e (auto-)crítica profunda desde suas bases, com representantes que vão desde Calvino, Fuller e Archigram até Nox, Novak e- por que não- Woody Allen. Os espaços virtuais postulados por meio dos jogos eletrônicos, no entanto, tratam de ambiências ainda mais profundas, em uma matriz espacial que vem abrangendo mais subversões do real e mais poéticas do possível do que muitos outros suportes. Não se trata do diagnóstico de *archés*, ou do estabelecimento de modelos fixos para práticas contemporâneas, muito menos da exaltação da prática *virtual* como libertadora da condição do *real*, mas sim a contribuição para com a investigação acerca da natureza do espaço e da própria indagação referente à tangibilidade do objeto arquitetônico, procurando estabelecer paradigmas condizentes com novas sincronias históricas, se é que ainda há tempo para elas.