

## A Arte no Limiar: aura, técnica e repetição em *Alan Wake 2: The Lake House*<sup>1</sup>

João Paulo Passos<sup>2</sup>

Letícia Xavier de Lemos Capanema<sup>3</sup>  
Universidade Federal do Mato Grosso – UFMT

### Resumo

Este estudo analisa a expansão *The Lake House* do jogo *Alan Wake 2* (2024) à luz das teses de Walter Benjamin sobre a reprodutibilidade técnica da arte. A narrativa dramatiza a perda da aura, a automatização da criação e a falência da arte dissociada da experiência subjetiva. A partir da retórica procedimental, o jogo revela os limites da técnica e reafirma a autenticidade como resistência. *The Lake House* não apenas dialoga com a obra de Benjamin, mas atualiza suas ideias no cenário digital contemporâneo.

**Palavras-chave:** The Lake House; Walter Benjamin; Aura; Automatização da arte.

### 1. Introdução

*Alan Wake 2: The Lake House* (2024) é uma expansão do jogo de horror *Alan Wake 2*, ambientada em uma instalação da agência fictícia *Federal Bureau of Control* (FBC), onde se realizam experimentos com artistas dotados de habilidades paranormais, os chamados parautilitários. A narrativa gira em torno dos cientistas Jules e Diana Marmont, que buscam manipular uma dimensão obscura (Lugar Sombrio) por meio da arte: Jules força o pintor Rudolf Lane a produzir obras sob coerção; Diana desenvolve máquinas que reproduzem mecanicamente os manuscritos do escritor Alan Wake.

A expansão dialoga com o ensaio de Walter Benjamin, “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” ([1935]2012), reacendendo reflexões sobre a obra de arte em tempos de sua reprodutibilidade digital e automática. A interseção entre o universo de Alan Wake e o pensamento de Benjamin revela um alerta: ainda que a atrofia da aura possa levar à democratização da arte, ela também pode resultar em sua estetização pelo totalitarismo, seja sob a forma do Lugar Sombrio ou do fascismo.

### 2. Fundamentação teórica e metodológica

A análise baseia-se nas teses de Walter Benjamin em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” ([1935]2012), especialmente no conceito de aura e nas noções de

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso - PPGCOM UFMT.

<sup>3</sup> Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, Professora do Programa de Pós graduação em Comunicação e das graduações em Radialismo e em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Mato Grosso UFMT.

valor de culto, valor de exposição e refuncionalização da arte. Benjamin argumenta que a reprodutibilidade técnica esvazia a autenticidade da obra, seu “aqui e agora”, e permite sua instrumentalização, tanto para emancipação quanto para dominação.

Esses conceitos serão mobilizados para compreender como *The Lake House* encena a crise da arte diante da automação e da serialização técnica. Também será adotado o conceito de retórica procedimental, de Ian Bogost, professor, designer de jogos e escritor do livro *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* de 2007, para observar como os próprios sistemas do jogo expressam criticamente essa problemática.

### 3. Análise

Os projetos dos cientistas Jules e Diana Marmont, personagens do jogo, encenam a tensão entre aura e reprodutibilidade descrita por Benjamin. Jules força o pintor Rudolf Lane a criar telas em série, esvaziadas de autenticidade. Apenas sua última obra, um autorretrato feito com o próprio sangue, rompe o Limiar Dimensional, pois condensa sofrimento e presença existencial, o “aqui e agora” da experiência vivida.

Já Diana tenta automatizar a escrita de Alan Wake por meio de máquinas de escrever que replicam estilo, contexto e até emoções em parâmetros numéricos. Todas fracassam ao esbarrar na irredutibilidade da intencionalidade humana. A referência à história “The Great Automatic Grammatizator”, de Roald Dahl, aprofunda essa crítica: tanto Diana quanto o personagem Knipe ignoram que a criação artística não se reduz a regras técnicas.

A aura, segundo Benjamin, sobrevive onde a técnica falha: naquilo que escapa à mensuração e à repetição automática. Lane representa essa resistência, sua obra final opera como ritual, gesto sacrificial e testemunho de dor. Em contraste com a estetização fascista dos Marmont, Lane encarna a arte como presença viva, reafirmando a impossibilidade de simular, por meios técnicos, o que é inseparável da experiência subjetiva do criador.

### 4. Conclusão

*The Lake House* dramatiza os principais conceitos de Benjamin, tornando visível, em linguagem interativa, a crise da aura diante da técnica. Os projetos dos Marmont fracassam por ignorar a autenticidade enraizada na experiência vivida, o “aqui e agora” da criação. O autorretrato final de Rudolf Lane, feito com o próprio sangue, encarna essa resistência: um

---

derradeiro gesto aurático que escapa à reprodutibilidade. O jogo atualiza criticamente a distinção entre valor de culto e valor de exposição, revelando como a arte desconectada da experiência subjetiva resulta em estetização vazia. Ao fazê-lo, reafirma a atualidade dos conceitos benjaminianos frente aos regimes digitais de repetição e automação.

## REFERÊNCIAS

ALAN Wake 2: The Lake House. Expansão. Espoo, Finlândia: Remedy Entertainment, 2024. 1 jogo eletrônico.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, [1935] 2012.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2007.

DAHL, Ronald. The Great Automatic Grammatizator. in: **The Umbrella Man and Other Stories**. Nova York: Viking Juvenile, 1998.

REUBEN, Nic. **Alan Wake 2's The Lake House is a dark, brilliant parable on the devaluation of art and artists** (2024). Disponível em:  
<<https://www.rockpapershotgun.com/alan-wake-2s-the-lake-house-is-a-dark-brilliant-parable-on-the-d-evaluation-of-art-and-artists>>. Acessado em 16 de junho de 2025.