



## “Más allá de la desesperanza”: Intertextualidad y Relato de Formación en *Over the Garden Wall* (2014)<sup>1</sup>

Irene Marina Otero-Simón<sup>2</sup>

Gabriel Laguna-Mariscal<sup>3</sup>

### Resumen:

La serie *Over the Garden Wall* (2014), creada por Patrick McHale, aunque aparentemente dirigida a un público infantil, ha adquirido la consideración de obra de culto entre una audiencia de espectadores adultos y un estatus canónico entre críticos e investigadores. Recoge un conjunto denso de alusiones al folclore americano, a la literatura y al cine. El relato narra las aventuras de dos hermanos, Wirt y Greg, que se pierden en un bosque. Los críticos han señalado la relación de este viaje con las *katábasis* (descensos a los infiernos) clásicas, especialmente con la narrada en la *Divina Comedia* de Dante. En este trabajo rastreamos las principales evocaciones culturales que presenta la serie, procediendo capítulo por capítulo, para postular que la obra televisiva puede interpretarse como un *Bildungsroman* o relato de formación, descriptivo de la transición de la niñez a la edad adulta, con el que pueden identificarse especialmente espectadores adultos, americanos, nacidos a principios de la década de 1980. Sin embargo, el relato también somete a discusión valores y ansiedades universales, como la necesidad de crecimiento personal y de asumir responsabilidades, el miedo a la muerte, el poder del amor y la importancia de la esperanza para afrontar las adversidades.

<sup>1</sup> Cita recomendada

Otero-Simón, Irene Marina y Gabriel Laguna-Mariscal. “‘Más allá de la desesperanza’: Intertextualidad y Relato de Formación en *Over the Garden Wall* (2014).” *JACLR: Journal of Artistic Creation and Literary Research*, vol. 12, no. 1, 2024, pp. 1-26:

<<https://www.ucm.es/siim/journal-of-artistic-creation-and-literary-research>>

©Universidad Complutense de Madrid, Spain

<sup>2</sup> CONTACTO Irene Marina Otero Simón [i92otsii@uco.es](mailto:i92otsii@uco.es)

<sup>3</sup> CONTACTO Gabriel Laguna Mariscal [glaguna@uco.es](mailto:glaguna@uco.es)



**Palabras clave:** Crecimiento, *Americana*, adolescencia, serie televisiva, *Más allá del Jardín*, Patrick McHale.

## 1. Introducción

*Over the Garden Wall* (2014) es una miniserie televisiva de animación estadounidense, creada por Patrick McHale para Cartoon Network (un canal de televisión por suscripción, especializado en dibujos animados para niños). El título se ha traducido al español como *Más allá del jardín*, aunque preferimos el título original, pues su traducción española pierde el matiz del concepto del muro, que separa la realidad de la fantasía y la vida de la muerte (Gómez). La serie consta de diez episodios de 11 minutos cada uno, emitidos en EE. UU. a lo largo de una semana (del 3 al 7 de noviembre de 2014), al ritmo de dos capítulos diarios. Este tipo de lanzamiento (limitado y rígido) contribuyó a la novedad de la obra en una cultura dominada por los “atracones” de visionados y por el acceso a la carta a los programas, reforzando la sensación de nostalgia visual y musical que impregna toda la serie: es decir, el producto era nostálgico y retro hasta en su forma de emisión (Willsey 4). Además, el director, McHale, ha afirmado que *Over the Garden Wall* no tendrá temporadas futuras, de la misma manera que la mayoría de los libros son autónomos y unitarios, y no tienen continuación. Por otra parte, cada episodio de la miniserie se identifica con la etiqueta de “Chapter” (“capítulo”) en la respectiva cartelilla inicial, lo que subraya el carácter literario de la serie, en conjunción con las numerosas y ricas relaciones intertextuales que contiene.

La serie se centra en Wirt y Greg, dos hermanos perdidos desde el principio en el bosque de *Lo desconocido*, cuyo único propósito es regresar a casa. Con la ayuda de un pájaro azul parlante, llamado Beatrice, y de un misterioso Leñador, viajan a través de ese universo en busca de un camino de vuelta a casa. En cada uno de los ocho primeros episodios presenciamos sus aventuras por ese ámbito fantástico, donde se encuentran con diferentes personajes y ambientes, mientras que los dos últimos capítulos (9 y 10) se desarrollan en la época moderna y narran, en relato retrospectivo o *flashback*, los antecedentes y causas de la aventura fantástica. La serie adapta el concepto de “mundos paralelos”, de modo que la audiencia experimenta el sentimiento de que los hermanos



no están donde se supone que deberían estar (Justice 5). *Lo desconocido* funciona en última instancia como una especie de limbo en el que los protagonistas deben luchar contra la Bestia y ganarse su autonomía y crecimiento personales o arriesgarse a formar parte del paisaje de este mundo paralelo para siempre.

## 2. Estado de la Cuestión

A pesar de que solo ha transcurrido una década desde el estreno de la serie, se ha convertido en una obra de culto y ya ha sido objeto de diversos estudios académicos, todos ellos defendidos en universidades norteamericanas, incluyendo una tesis doctoral (Purcell) y tres tesis de Máster (Wilson, Doughty, Justice). Una cuestión que ha llamado singularmente la atención de los estudiosos es la relación entre la historia narrada en la serie y la *Divina Comedia* de Dante. Así, en una tesis de Máster (Wilson), presentada en Stony Brook University, se postula, como principio general, que la serie narra un viaje al inframundo, como en la sección “Infierno” de la *Comedia* de Dante. Ese trabajo se proponía completar cuatro tareas: comparar el viaje de *Over the Garden Wall* con el de Dante y con la aventura propia del género épico clásico, incluyendo el rol del héroe; establecer paralelos entre los personajes que Wirt y Greg se van encontrando y los pecadores de la *Divina Comedia*; constatar cómo Wirt evita, primero, y asume, después, su papel de héroe y cómo, paralelamente, Greg actúa como auspiciador y colaborador de su conversión (personaje auxiliar o coadyuvante, según la clasificación de Propp, 59); examinar si la Bestia es una evocación de la figura de Satán, tal como este aparece en la literatura antigua. Para Wilson (iii), mientras en la *Comedia* el protagonista (Dante) es un héroe pasivo, los protagonistas de *Over the Garden Wall* se esfuerzan por asumir el papel protagonista del héroe épico.

Una segunda tesis de Máster (Doughty), defendida en East Tennessee State University, postula que la serie versa sobre las ideas de suicidio y la depresión de Wirt, elaborando y contradiciendo la *Comedia* de Dante. Igualmente, en otra tesis de Máster (Justice), esta vez presentada en la St. Cloud State University, se interpreta la historia como un viaje al más allá fantástico, que recoge toda una tradición de viajes al otro



mundo, pero con inclusión sistemática de *Americana*, es decir, de elementos folclóricos, culturales y literarios típicos de la América profunda.

Plaza González, en un completo artículo, elabora un estado de la cuestión y pasa revista a las interpretaciones y valoraciones que la serie ha suscitado, tanto en trabajos de divulgación como en investigaciones académicas. Se centra especialmente en la intensa y variada influencia en la serie del arte, de la filosofía y de la literatura occidentales, aunque descuida la presencia en la obra de referentes fílmicos.

Varios trabajos más exploran, asimismo, los referentes culturales de la serie. Willsey, en un completo artículo, analiza el diálogo contestatario que la serie establece con los motivos y convenciones del cuento de hadas tradicional: el creador no compone una versión moderna de un cuento tradicional, sino que crea un cuento moderno recurriendo a convenciones artísticas propias del cuento clásico, al tiempo que preserva la ambigüedad moral presente en los cuentos de hadas tradicionales (Willsey 1-2). Spider Jerusalem rastrea las alusiones a elementos del folclor americano. Por su parte, Chloe Resler estudia los temas musicales de la obra fílmica, ya que todos los críticos han reconocido que la música y las canciones desempeñan una función primordial; en la serie, toda la música es original, pero está dotada de un reconocible estilo retro de modo que cada canción recrea un género o estilo diferente. Purcell en una tesis doctoral analiza las resonancias y funciones presentes en los nombres propios que aparecen en la serie. Igualmente, la presencia y función de la muerte es analizada por Víquez (2017), en un artículo en el que se demuestra que la muerte como concepto tiene gran relevancia en el texto fílmico, especialmente en el capítulo 2 y en la figura de la Bestia.

En general, la crítica cinematográfica de divulgación ha destacado la calidad de la serie, reconociéndole un estatus canónico: ha sido valorada como una “auténtica joya de la animación reciente” y como un “nuevo clásico moderno de la animación” (Albertini), como “pura maravilla estético-narrativa” (Gómez) y como una “rareza audiovisual de deliciosa extravagancia” (Marcos).

Partiendo de esos trabajos de crítica, divulgación e investigación, que han desbrozado el terreno y aportado muchos datos, nos proponemos completar el análisis de la serie y contribuir a su estudio, a partir de una metodología cualitativa y



comparativa, y prestando especialmente atención a las referencias fílmicas, literarias y folclóricas. *Over the Garden Wall* puede considerarse un *Bildungsroman* o “novela de iniciación”, que relata el crecimiento personal de Wirt en la transición de la niñez a la edad adulta, durante la adolescencia. En su viaje, incorpora y evoca numerosas referencias culturales que forman parte del imaginario personal de un joven nacido en Estados Unidos a principios de la década de los 80 del siglo XX, teniendo en cuenta que el director de la serie, Patrick McHale, nació en 1983 en New Jersey (USA).

### 3. Análisis Temático, Intertextual y Cultural

#### 3.1. Espacialización y Temporalización

Respecto a estos dos parámetros, la serie se divide en dos partes. Los capítulos 1 a 8 se desarrollan en un bosque fantástico, equiparable con un bosque otoñal de New England, llamado *Lo desconocido*, en la época intemporal de los cuentos de hadas y de las leyendas folclóricas, si bien, por la vestimenta de los personajes, podríamos aventurar que estamos en un siglo XVIII o XIX impreciso. En cambio, los capítulos 9 y 10 se desarrollan en la “época actual” (más concretamente, a finales de la década de los 90 del siglo XX) en una pequeña ciudad de la América profunda.

El ambiente de *Lo desconocido* es impreciso (en tiempo y lugar), pero tiene una impregnación retro, asociada a lo que se conoce como *Americana*: esto se aprecia en la vestimenta de los personajes (por ejemplo, del Leñador o de la maestra), en la pequeña escuela rural (equipada con una sola aula que acoge a todos los alumnos), en el molino fluvial, en el barco de vapor que realiza un crucero por un río que recuerda al Mississippi y en el aspecto arquitectónico de los pueblos y de la taberna (Willsey 2). El ambiente del bosque parece inspirarse en la atmósfera de leyenda que Washington Irving popularizó en 1820 con su cuento “The Legend of Sleepy Hollow”, en lo que se refiere a evocar la estética y la sensación de estar dentro de un cuento antiguo, lleno de magia y misterio. Para recrear estos elementos, ambas obras evocan lo sobrenatural, la atmósfera de asombro, terror y constante sentimiento de alerta, en un universo en el que lo inexplicable es también lo cotidiano.



Para determinar cuál es la “época actual” de los capítulos 9 y 10, hay que examinar lo siguiente. El protagonista, Wirt, prepara en el capítulo 9 para Sarah (una compañera de instituto, de la que está enamorado) una cinta de casete, con una grabación de poesía y de música de clarinete. En el capítulo 10, Sarah reconoce que ella no tiene reproductor de cassetes, lo que puede ayudarnos a situar cronológicamente esta parte entre 1995 y 2000 (momento en que el casete fue cayendo en desuso y se introdujo el CD como medio dominante para reproducir música). Siendo así, Wirt (que tiene entre 13 y 15 años) habría nacido a principios de la década de los 80 (al igual que el director, McHale, nacido en 1983). En ese sentido, Wirt funcionaría como un *alter ego* de McHale.

### 3.2. Los Personajes

Los protagonistas de la serie son dos hermanos: Wirt (Elijah Wood), un adolescente de 13-15 años, y Greg (Collin Dean), un niño de 6-8 años. Durante toda su aventura por el bosque de *Lo desconocido* (capítulos 1-8 y 10) presentan un aspecto físico estrañamente similar: Wirt viste un capirote rojo y una capa gris, abotonada; Greg porta encima de la cabeza una gran hervidora boca abajo, a manera de sombrero. El espectador no tiene noticia hasta el capítulo 9 de que, en la época moderna, se celebraba la fiesta de Halloween, lo que explica los atuendos de los dos chicos: Wirt había pretendido disfrazarse de poeta y Greg de elefante. Tienen personalidades muy diferentes, en parte opuestas y en parte complementarias. Greg es impulsivo, extrovertido, irresponsable y optimista: representa la ingenuidad positiva de la niñez. Durante toda la historia, Greg lleva una rana (Jack Jones) que se ha encontrado, a manera de mascota: sus repetidos intentos de ponerle nombre a la rana constituyen un gag recurrente (*running gag*). Wirt, que es poeta e intérprete de clarinete, demuestra desde el primer momento una personalidad más reflexiva, introvertida y pesimista, propia de la adolescencia. Los dos niños, tomados en conjunto, parecen simbolizar, ya desde el principio, la transición entre la niñez y la vida adulta.

Beatrice (Melanie Lynskey) es una niña de 13 años, presentada bajo la apariencia de un pájaro azulejo, pues tanto ella como su familia han sido maldecidos después de



que esta le arrojase una piedra a un pájaro de esta especie. En lugar de asumir la responsabilidad de este acto, huye y establece un pacto con la bruja Adelaida, quien a cambio de la entrega de un niño siervo, le facilitará unas tijeras para que literalmente “se corte las alas” y así romper la maldición. A lo largo de la serie Beatrice debe enfrentar sus propios errores y asumir la responsabilidad por ellos, a través de un proceso de maduración y reconocimiento. Su objetivo es el retorno al aspecto humano, lo que simboliza la superación de su culpa y su petición de perdón. Beatrice actúa como guía de Wirt y Greg (como la homónima Beatriz es la guía de Dante en el “Paraíso” de la *Divina Comedia*), ayudándolos a navegar el mundo peligroso y confuso de *Lo desconocido*. Por tanto, desempeña igualmente la función de personaje auxiliar, según la terminología de Propp (59). Su rol como mentora simboliza la relevancia de los guías y mentores en la vida real, especialmente en la transición de la niñez a la adultez. Aunque inicialmente actúa motivada por intereses espurios y, de hecho, engaña a los hermanos, Beatrice se convierte en una amiga y aliada sincera, lo que subraya la importancia de la lealtad y de la amistad durante este proceso de cambio.

El Leñador (Christopher Lloyd) es un hombre adulto que vive en *Lo desconocido* y cuya única misión personal es mantener encendida una linterna, que aparentemente contiene el alma de su hija fallecida. Chantajeado por la Bestia, el Leñador al mismo tiempo la odia y debe servirla: tala compulsivamente árboles de “noblemadera” (en el inglés original, “Edelwood trees”) para extraer de la leña el aceite que alimenta la linterna. Su apariencia es robusta y melancólica, y su voz grave refleja la tristeza y el peso de su carga. El Leñador personifica el sacrificio realizado por amor y por desesperación, pues su convicción de que la linterna contiene el alma de su hija lo lleva a acometer una tarea repetitiva e infinita, como si fuera uno de los grandes condenados en el Hades clásico (Elvira Barba 154-156). Su dedicación estéril sugiere cómo las fuerzas oscuras pueden explotar la vulnerabilidad e inseguridad de los seres humanos, mientras que la revelación de la verdad, propiciada por la intervención de Wirt, y finalmente la liberación de su hija simbolizan su redención. Es decir, el Engaño y la Manipulación esclavizan al Leñador, mientras que la Verdad lo hace libre (como en el versículo bíblico de Juan 8:33).



La Bestia (Samuel Ramey) es una criatura oscura y ominosa que habita en *Lo desconocido*. Físicamente es una figura alta, envuelta en sombras, con ojos brillantes que parecen flotar en la oscuridad. Su voz profunda y melódica contribuye a su aura de autoridad y terror. La Bestia manipula a los personajes, especialmente al Leñador, a través del miedo y de la desesperación, obligándolo a mantener encendida la linterna que contiene el alma de la propia Bestia. Como nos recuerda Wilson, su función es similar a la de Satán en la tradición religiosa y literaria: tentar, engañar y manipular las almas humanas en su propio beneficio (26). Psicológicamente, representa los miedos y las ansiedades que enfrentan los jóvenes al entrar en la adultez, que, de no manejarse adecuadamente, pueden llevar a la desesperanza y desesperación. En la serie, Wirt debe enfrentar sus propios miedos e inseguridades, simbolizados por este personaje. Su triunfo sobre la Bestia representa la superación de las adversidades y la capacidad de crecimiento. La Bestia también puede interpretarse como una tentación hacia la corrupción y la pérdida de la inocencia, pues la lucha del Leñador para liberarse de la influencia de la Bestia y descubrir la verdad sobre la linterna es un correlato de la lucha interna que muchos jóvenes dirimen en su interior para resistir la corrupción y mantener su integridad.

Lorna (Shannyn Sossamon) es una adolescente, de edad similar a la de Wirt, atrapada en su hogar debido a una maldición que la convierte en un espectro malvado, que solo puede ser controlado a través de las órdenes dadas mediante el sonido de una campana. Lorna, en su estado natural, es amable y hospitalaria, pero lucha constantemente contra la maldición que la convierte en una amenaza mortal. La liberación de Lorna de su maldición simboliza la redención y la posibilidad de superación personal. La liberación de Lorna por Wirt, usando la campana mágica, también demuestra el poder de la ayuda externa y la solidaridad para superar grandes desafíos: se trata así de un acto de redención tanto para Lorna como para Wirt y Greg.

### 3.3. El viaje y sus Referencias Culturales

Los hermanos Wirt y Greg se ven perdidos en un bosque y obligados a realizar un viaje. En este aspecto, su aventura recuerda a las *katábasis* clásicas o descensos a los infiernos,

como el de Ulises en la *Odisea* de Homero, el de Eneas en la *Eneida* de Virgilio o el de Dante en la *Divina Comedia* (para la tradición literaria de los descensos a los infiernos, léase Martínez Sariego 2014 y 2021). La Sección I de Wilson (1-7) lleva el significativo título de “Welcome to the Inferno Kids”. Ahora bien, hay diferencias. En los tres ejemplos clásicos, los héroes emprendían el descenso al infierno voluntariamente y con un propósito de incrementar su conocimiento. De hecho, tanto Ulises como Eneas emprenden su *katábasis* para consultar con los espíritus de los muertos sobre cómo regresar a casa. En cambio, Wirt y Greg viajan a y por *Lo desconocido* por necesidad y sin propósito: de hecho, su extravío por el bosque es lo que les impide volver a casa. Ahora bien, lograrán, como efecto colateral no buscado, su crecimiento personal y la transición de la niñez a la edad adulta. A continuación, propondremos un análisis de la trama de la serie y de los motivos que se intercalan, intentando rastrear las referencias evocadas y su implicación comunicativa. Procederemos capítulo por capítulo.

### 3.3.1. Capítulo 1. El viejo molino (“The Old Grist Mill”)

En alguna parte, perdido entre los brumosos anales de la historia, hay un lugar que pocos han visto, un misterioso lugar llamado *Lo desconocido*, donde habitan los antiguos relatos que cayeron en el olvido hace mucho tiempo.

—*Over the Garden Wall*, Capítulo 1, 00:56-01:11

La serie *Over the Garden Wall* arranca con este parlamento en off para mostrarnos a Wirt y Greg, dos hermanos perdidos. Ya hemos presentado las características generales de los dos hermanos y del ambiente. El espectador no conoce ningún antecedente (quiénes son los dos niños, dónde están exactamente, en qué época viven, por qué se han perdido): por lo tanto, el receptor se encuentra con una acción *in medias res*, de la misma manera que los relatos épicos de la *Odisea* de Homero y la *Eneida* de Virgilio. Entre los capítulos 1 y 8, el espectador es informado sobre los antecedentes a cuentagotas. Pero hasta el penúltimo capítulo de la serie (el 9) no se revela lo que ocurrió en la “realidad contemporánea” para que los dos niños acabaran perdidos.

En efecto, se verbaliza que los dos hermanos se han perdido en el bosque (“Nos hemos perdido” (01:43-01:46), como le ocurrió a Dante en el inicio de la *Divina Comedia*:

En medio del camino de, la vida,



errante me encontré por selva oscura,  
en que la recta vía era perdida.

¡Ay, que decir lo que era, es cosa dura,  
esta selva salvaje, áspera y fuerte,  
que en la mente renueva la pavura! (“Infierno”, Canto I, vv. 1-6, en Dante 3)

Como respuesta espontánea e irracional, Greg tira caramelos, evocando la acción de Hansel y Gretel (los personajes de un cuento de los hermanos Grimm, de 1812), pero compulsivamente y sin propósito. Otros motivos compartidos con el cuento de los Grimm son el hecho de que dos hermanos resulten perdidos/abandonados en el bosque y que recalen (en el capítulo 7) en una casa habitada por una bruja (supuestamente) devoradora de niños. Se topan con dos personajes, que desempeñarán funciones de auxiliares: el Leñador, que les previene de que tengan cuidado con la “Bestia”, a la que describe como “la muerte de la esperanza” (09:09-09:12); y un pájaro azulejo que pretende guiarlos, llamado Beatrice. El Leñador vive en una casa adosada a un molino fluvial, que nos recuerda el del corto animado *El viejo molino* (1937), de Walt Disney; tiene que realizar compulsivamente una tarea: talar leña del bosque, para extraer aceite con el que alimentar una lámpara que siempre debe mantener encendida, de manera semejante a la obligación de las antiguas sacerdotisas vestales de Roma, que debían mantener encendido siempre el fuego de la diosa Vesta, bajo pena de muerte en caso de descuido (Guillén 316-325).

El personaje animal de Beatrice puede estar inspirado en las descripciones de animales antropomórficos de Kenneth Grahame en *El viento en los Sauces* (1908); su nombre (Beatrice) evoca clara y obviamente a la dama angelical que sirve de guía a Dante en el Paraíso de la *Divina Comedia*. El Leñador invita a los niños a su casa, pero allí son atacados por un animal salvaje, atraído por el rastro de caramelos que había dejado Greg: en un primer momento, creen que es la Bestia, pero resulta ser un perro manso, que estaba poseído. Esta confusión de identidad entre animal manso y Bestia también parece representar los sentimientos dubitativos y liminares de Wirt, a quien, en el paso de la adolescencia a la adultez, le cuesta encontrar su identidad: “A veces me



siento como un barco que desemboca en un lugar lejos de quien yo quiero ser" (04:59-05:12). El capítulo culmina con los hermanos siguiendo su camino y con un "comic relief", al igual que muchos dramas de Shakespeare y numerosas películas.

### 3.3.2. Capítulo 2. Contratiempo en la cosecha ("Hard Times at the Huskin Bee")

Los hermanos siguen su camino por el bosque y divisan un pueblo, Pottsfield, lo que los anima. Wirt, que ignora el lugar y el tiempo en que viven, confía en poder llamar por teléfono para pedir ayuda (03:17), pero pronto descubrirá que en el universo fantástico de *Lo desconocido* no existen los teléfonos. En el pueblo, todos los habitantes están disfrazados de calabazas y parece que celebran la fiesta de la cosecha. La situación puede recordar a la isla de Summerisle en la película de terror *El hombre de mimbre* (Robin Hardy, 1973), donde los residentes practican rituales paganos y secretos. En ambos escenarios se juega con la atmósfera inquietante y el sentido de peligro mediante el uso de un ambiente rural y de cultos misteriosos. La serie de rituales aparentemente benignos que ocultan un núcleo oscuro en Pottsfield encuentran un claro paralelo en *The Lottery* (1948), relato de Shirley Jackson, donde una comunidad practica un ritual anual perturbador. Este uso de los rituales y tradiciones inquietantes a modo de crítica social pretende explorar y denunciar cómo las tradiciones pueden perpetuar la violencia y el horror bajo una fachada de normalidad, en especial cuando el castigo es hacia los niños.

El líder del pueblo, llamado Enoc (un trasunto de Minos, el juez principal del Hades clásico, según Jerusalem y Plaza González 19) decide castigarlos. Pero el castigo, frente a lo habitual en el infierno clásico, en los cuentos de hadas y en los filmes de terror, es leve: cavar agujeros en la tierra, como en la novela juvenil *Holes* (1998), de Louis Sachar. Mientras que Greg protesta con una alegación jurídica que posiblemente ha aprendido en películas de juicios ("No puedes acusarnos, no tienes pruebas", 06:15-06:17), Wirt accede, de buena gana y aliviado ("Solo unas horas de trabajo manual y se acabó", 07:36-07:40), mostrando la diferencia de percepción de un mismo hecho según la madurez del personaje. Pero Wirt teme que estén cavando sus propias tumbas (08:09-



08:12), pues de estas terminan saliendo esqueletos, que evocan una escena famosa de la película *Jasón y los Argonautas* (1963), de Don Chaffey. Se revela así que todos los habitantes del pueblo son también esqueletos (es decir, espectros), disfrazados de/con calabazas (símbolo de la muerte en Halloween), aunque no tengan intención de dañar a los personajes. El pájaro Beatrice decide llevarlos ante Adelaida, como solución a sus problemas y como siguiente paso hacia su propia madurez: “Os llevaré con Adelaida, de todas formas, iba hacia allí. En cierto modo, yo también intento llegar a casa” (10:20-10:24). Aparentemente, Adelaida será el medio para escapar de *Lo desconocido* y regresar al hogar.

Para Víquez (2017), el viaje de Wirt y Greg por *Lo desconocido* está “lleno de alegorías de la muerte” (en la misma línea se manifiesta Healy, 2016). En este capítulo 2, los habitantes de Pottsfield están muertos y el nombre mismo del pueblo puede entenderse como una contracción de *potter's field*, “fosa común” en inglés. Aparentemente están celebrando la fiesta de la cosecha, pero, una vez que los protagonistas y los espectadores constatan que están todos muertos, se ha de reinterpretar su “celebración de la cosecha” como una invitación al *carpe diem*: “hay que disfrutar de la cosecha (de la vida), mientras se está a tiempo, ya que pronto estaréis muertos (como nosotros ya lo estamos)”. De hecho, un esqueleto mujer, algo compasivo, advierte a Wirt: “Oye, ¿no crees que vienes un poco pronto? . . . Bueno, no parece que estés listo para unirte a nosotros todavía” (4:50-04:58). Y, hacia el final del episodio, cuando los hermanos declinan la invitación a permanecer en el pueblo, el líder Enoc solo dice, sin inmutarse: “Oh, bueno, algún día volverás” (9:40-09:44).

### 3.3.3. Capítulo 3. Disparates en la escuela (“Schooltown Follies”)

Wirt y Beatrice llegan a una escuela en medio del bosque, donde todos los alumnos son animales, mientras que la maestra, Miss Langtree, es humana. Se trata de una escuela rural, que consta de una sola aula para todos los alumnos, de diferentes edades. En ese sentido, por ejemplo, recuerda a la escuela de la serie *La casa de la pradera* (Michael Landon, 1974-1983). Su método de enseñanza se basa en lecciones morales y éticas a través de las interacciones con los personajes animales (“Si la campana ha sonado, la



clase ha empezado”, 02:17-02:22), basadas en el respeto y el entendimiento que les servirán de guía en su vida adulta. Este hilo conductor recuerda así a *La telaraña de Carlota* (1952), de E. B. White.

Miss Langtree es una mujer traicionada por un hombre desleal, al que añora, llamado Jimmy Brown, como Vienna, abandonada por Johnny Guitar en la película *Johnny Guitar* (1954), de Nicholas Ray. Greg, ajeno a los problemas que ocurren a su alrededor y comportándose conforme a su ingenuidad infantil, juega con los animales-alumnos, y todos degustan patatas con melaza. El padre de la maestra decide hacer una visita, y tras observar la poca seriedad y madurez en la escuela, los manda a todos a la cama, planteándose clausurar la institución. Es entonces cuando ocurre un cambio en Greg, que demuestra su maduración (“Yo solo quería divertirme, cambiar el mundo y hacer de él un lugar mejor. Pero sólo he conseguido empeorarlo”, 07:47-07:56).

Para intentar revertir la situación, los hermanos ponen en marcha un plan de Greg y roban los instrumentos al padre, con el fin de organizar un concierto benéfico y salvar la escuela. Durante la actuación aparece un gorila, quien resulta ser Jimmy Brown disfrazado y procede a reconciliarse con la maestra, dando paso a un final feliz, que culmina con un “Supongo que el mundo es tan dulce como las patatas y la melaza” (10:14-10:21). Beatrice, quien estuvo quejándose durante todo el episodio acerca de que Wirt no era lo suficientemente maduro, ya que siempre hacía lo que se le dice sin cuestionarlo, descubre que era ella la obstinada y no Wirt, y que mientras que él aún no ha cambiado en este aspecto (“– Eh, Wirt. Átate el zapato. – Oh, eh... vale”, 10:35-10:38), ya lo hará con el tiempo. Beatrice sonríe al final, consciente de que el crecimiento personal de Wirt llegará.

### 3.3.4. Capítulo 4. Las canciones de la oscura lámpara (“Songs of the Dark Lantern”)

En este capítulo los hermanos recalan en una siniestra taberna para recabar instrucciones sobre cómo encontrar a Adelaida. Esta acción nos recuerda la motivación de Ulises y de Eneas, que también bajaron al Infierno para pedir a las almas de los muertos instrucciones sobre cómo regresar a casa. La escena de la taberna, donde



diferentes personajes cuentan sus vivencias, es similar a la estructura dramática de *The Canterbury Tales* (1387-1400) de Geoffrey Chaucer, donde los peregrinos cuentan historias durante su viaje. También nos recuerdan a los fantasmas del Hades, en las *katábasis* protagonizadas por Ulises (en la *Odisea*) y por Eneas (en *Eneida*).

Cada personaje responde a un estereotipo socio-profesional: son la tabernera, el carnicero, el panadero, la comadrona, el maestro, el aprendiz y el bandolero (Plaza González 119). Estos parroquianos no están interesados en ayudarles hasta saber cuál es su identidad individual y propósito en la vida. La absurda respuesta de Greg, que constituye un *non sequitur* cómico, se entiende mejor en su versión original: “– Who are you? – I am hungry!” (02:57-02.59). Un *non sequitur* es una figura literaria en la que se produce una ruptura de la secuencia lógica, dando lugar a un efecto cómico (*Literary Devices*, “Non sequitur”). La ocurrencia ilógica de Greg sugiere que se encuentra tan lejos de ese proceso de autoconocimiento que ni siquiera entiende aún la pregunta. Wirt, más maduro, intenta restar importancia al hecho de no tener respuesta: “¿Yo? No sé, no me gustan mucho las etiquetas. Digamos que soy yo mismo, ya sabe” (03:00-03:05). Estas respuestas tan vagas no satisfacen a los parroquianos, quienes intentan adivinarlo por ellos mismos con los escasos indicios de que disponen.

Wirt, como adolescente, no sabe aún lo que quiere ser, pero sí lo que no quiere, manifestando su descontento, mientras Greg es un niño que simplemente canta, baila y juega con su rana. Primero toman a Wirt por un “joven enamorado”, pero posteriormente alguien sugiere que puede ser un “peregrino” y, aunque Wirt no conoce plenamente el significado de esta palabra al principio, accede por el mero hecho de que es un título que en cierto modo sugiere valentía. Obviamente, con la categorización de “peregrino” se alinea, de nuevo, con Ulises, Eneas y Dante. La valentía, rasgo inherente a los héroes fílmicos y literarios, lleva implícita cierto rasgo de madurez (Wilson), de la cual Wirt carece, al no saber siquiera a qué se enfrenta realmente. Son los parroquianos quienes le advierten sobre la naturaleza de la Bestia, quien convierte a las criaturas en árboles del aceite de la siguiente forma: “Y cuando os vea flaquear, en aceite os convertirá” (07:54-08:00).



Wirt deduce así que el Leñador debe de ser la Bestia y, sabiendo que Beatrice está en peligro al estar sola a la intemperie, roba un caballo parlante, blanco, llamado Fred, y cabalga en su rescate, de manera similar a la escena final de *La bella durmiente* (Walt Disney, 1959), en que el príncipe cabalga en un corcel blanco para matar, primero, a la bruja Maléfica, y rescatar, después, a la Bella durmiente. Encuentra a Beatrice desmayada y tiene una discusión con el Leñador, asumiendo todo lo escuchado en la taberna como cierto y sin contrastar información. Aparece tras su partida la auténtica Bestia: en una cultura cristiana y europea, esperaríamos que su aspecto demoníaco fuera el de un macho cabrío (como en la película *El día de la Bestia* (1995), de Alex de la Iglesia); en cambio, en la serie la Bestia, dotada de cuernos de venado, evoca a un personaje del folclore americano, el *wendigo* (Jerusalem). El propósito de este encuentro no es otro que el de recordarle al Leñador que la llama de su linterna encierra el alma de su hija: “No hay por qué recurrir a la violencia, Leñador. Pero procura que siga encendida si no quieres que la llama de tu hija se extinga para siempre” (10:23- 10:32).

### 3.3.5. Capítulo 5. Locura de amor (“Mad Love”)

Este episodio comienza con los personajes sentados a la mesa de un millonario, Quincy Endicott, quien se ha enamorado de una mujer, representada en un cuadro. Quincy emprende la búsqueda de la chica por la casa, acompañado de Greg y de Fred. Greg es el único que cree en su versión, pues “sólo quiere ver a un fantasma” (04:14-04:18), mientras que Wirt, con una mentalidad más escéptica, decide desviarse para encontrar algunas monedas en la mansión y pagar el precio del viaje en barco para llegar a casa de Adelaida (evocando nuevamente a *La Divina Comedia*). En medio de esta búsqueda, Beatrice revela a Wirt que ella y su familia son en realidad humanos, pero que fueron convertidos en pájaros azulejos, y que únicamente Adelaida puede devolverles su forma humana. Como intercambio por esta revelación, Wirt le habla de Sarah, su interés romántico. La historia de Wirt y Sarah y la de Endicott y la mujer del cuadro presentan varios paralelismos, que tienden puentes entre el amor en la adolescencia y en la edad adulta. Wirt encara este tema como el adolescente romántico que es (“Pienso en ella a

todas horas, y toco el clarinete, y leo poesías en mi habitación por las noches”, 06:54-07:00), adoptando la figura de un enamorado cortés o petrarquista. Endicott parece una versión adulta de Wirt, también lamentándose por un amor que ni siquiera pudo comenzar y directamente hablando sobre ella en un registro poético (“Allí está ella, mirándonos desde arriba como el sol cegador”, 07:50-07:55). Nos recuerda la novela *Grandes Esperanzas* (1861) de Dickens, en la que el protagonista, Pip, cae locamente enamorado de Estella, en un contexto de relatos de formación (*Bildungsroman*). Tras volverse a reunir el grupo, se descubre que el fantasma era, en realidad, Marguerite, la vecina de Quincy, ya que sus casas estaban adosadas. Como agradecimiento, ambos obsequian con una moneda a Greg, quien ha ido madurando durante el episodio y ha abandonado casi por completo la despreocupación que lo caracterizaba. “El tío Endicott se equivocó conmigo. No tengo sentido. No tengo sentido alguno” (10:34-10:39), dice como última frase del episodio.

### 3.3.6. Capítulo 6. Nana en el país de las ranas (“Lullaby in Frogland”)

Los hermanos están en un barco a vapor de ruedas por un río, evocando a los cruceros sobre el Mississippi en las novelas de Mark Twain. Navegan así a través de situaciones moralmente ambiguas. Este viaje se entiende como medio para llegar a la casa de Adelaida, quien se supone es la salvación. En este episodio, Beatrice está preocupada, deprimida y menos habladora de lo normal, hecho que llega a pasar algo desapercibido debido al constante peligro de ser descubiertos tras colarse en el barco. Intentan detenerlos, pero ellos se disfrazan de miembros de la banda de música. Wirt confía su pasado a Beatrice, creando una contraposición respecto al capítulo anterior (“Mis secretos son muy secretos”, 06:14-06:15) y mostrando su crecimiento en este aspecto.

También podemos detectar cierta maduración en Greg, quien abandona a su rana para que ésta persiga un futuro mejor, justo después de preguntarle a Wirt: “¿Crees que yo también puedo ser un héroe?” (07:15-07:17). Beatrice abandona a Wirt y a Greg y, adelantándose, llega a casa de Adelaida, sin contar con que los hermanos podrían haberla seguido. Es allí donde se descubre que Adelaida exigía a los niños como esclavos, a cambio de proporcionar unas tijeras mágicas, con las que cortar el hechizo que afecta

a la familia de Beatrice: se evoca así el episodio de Circe en la *Odisea* (canto X), quien convirtió en cerdos a los compañeros de Ulises. Adelaida trata a los hermanos como niños (“Según nuestro acuerdo tú tenías que traerme a un niño siervo y luego yo te daría las tijeras”, 08:51-08:57). Adelaida intenta capturar a los hermanos, pero Beatrice abre la ventana y Adelaida, como en *El Mago de Oz* (Víctor Fleming, 1939), se disuelve. Wirt y Greg consiguen desligarse de sus ataduras y escapan, desenlace que no habría sido posible sin el ingenio adquirido a lo largo de la aventura. Como culmen del episodio, Wirt y Greg retoman su camino en solitario, sintiéndose traicionados por Beatrice y habiendo aprendido una nueva lección, escéptica y desengañada: “–Wirt, ¿Qué pasa con Beatrice? –No debí fiarme de nadie” (10:25-10:27).

### 3.3.7. Capítulo 7. El sonido de la campana (“The Ringing of the Bell”)

Probablemente este es el episodio culmen de la serie. Sin Beatrice, los hermanos caminan sin rumbo por el bosque y por el momento su único plan no es siquiera volver a casa, sino encontrar un sitio en el que guarecerse de la lluvia. Vuelven a encontrarse así con el Leñador, pero huyen de él y de sus consejos y acuden a una casa siniestra para refugiarse, tal y como ocurre en *Psicosis* (1960) o en *The Rocky Horror Picture Show* (1975). Allí conocen a Lorna, una niña que parece atrapada allí y que les previene contra la Tía Susurros, quien aparentemente devora a sus huéspedes, como la bruja de *Hansel y Gretel*. La Tía Susurros aparece poco después de esta revelación y, a pesar de que Lorna los haya escondido, está a punto de encontrarlos al controlar la voluntad de Lorna por medio de una campana mágica (“Dime dónde los escondes, mi vida. El sonido de la campana te lo ordena”, 04:01-04:05). Tras confundir el olor de los niños con el de un cubo lleno de tortugas, ordena a la niña trabajar, haciendo uso de la campana e insistiendo en que es por su bien, pero sin aportar más detalles (“Sabes que lo hago por ti. Mantenerte ocupada es la única forma de impedir que el espíritu del mal te conduzca a la malicia”, 04:58-05:06).

Otro factor en el proceso de crecimiento de Wirt es la atracción que siente hacia Lorna, dejando ver que no se encuentra ya tan anclado al pasado. Los hermanos la ayudan con las tareas domésticas, mientras de fondo suena una canción que recuerda



al tema de amor “Can you feel the love tonight”, de la película *El rey León* (Rob Minkoff y Roger Allers, 1994). Wirt, arrastrado por este amor adolescente y deseando terminar rápido para poder huir con Lorna, desatiende a Greg, quien, jugando, despierta a la Tía Susurros por accidente. Intentando huir de ella, se encierran con Lorna en el sótano, desvelándose así que es ella quien devora a los forasteros durante sus momentos de posesión diabólica, mientras que la Tía Susurros la mantiene sumisa gracias al poder coactivo de la campana. Se evoca así la leyenda judía de *El Golem*, que sugiere que esta figura puede ser buena o destructiva dependiendo de su control. Wirt consigue activar la campana al agitar la rana de Greg, quien previamente se la había tragado, y obliga así a que el demonio abandone para siempre a Lorna. Se ha producido así un exorcismo, para extraer el demonio de una niña, como en la película *El exorcista* (William Friedkin, 1973). Esta situación podría haberse resuelto con anterioridad si Wirt hubiera escuchado el plan de Greg, cuyas ideas no son escuchadas al ser considerado un niño.

Otro rasgo que destacar es la figura del cuidador en la infancia. La Tía Susurros advierte que Lorna no la necesitará más como cuidadora, una vez que ha quedado libre de la posesión diabólica: “Bueno, ahora que estás curada, ya no necesitarás que La Tía Susurros te cuide más”, 09:17-09:24). Esta también los advierte sobre Adelaida, sin saber que es tarde, y los hermanos abandonan la casa. Wirt pierde cada vez más la esperanza de escapar algún día de *Lo desconocido*, mientras que la Bestia escucha complacida, cerrando el capítulo con estas palabras demoledoras: “Solo está mi manera, sólo está el bosque y sólo está la rendición” (10:37-10:43). Esta advertencia contra cualquier esperanza de salvación recuerda la inscripción que puede leerse en la *Comedia* de Dante, a las puertas del infierno: “Lasciate ogni speranza, voi ch'intrate” (“Abandonad toda esperanza, vosotros que entráis”, (Infierno, canto III, v. 9). De alguna manera, puede considerarse que toda la historia de *Over the Garden Wall* es un intento agónico por desactivar la maldición de la *Comedia*.

### 3.3.8. Capítulo 8. Chiquillos en la madera (“Babes in the Wood”)

“¡Hogar! ¿Hogar? Podría aparecer en cualquier momento” (00:31-00:39). El capítulo da comienzo con un Wirt que, visiblemente abatido, le ha cedido el liderazgo a Greg. Wirt,



irritado por el entusiasmo de Greg, se expresa con un tono claramente existencialista: “¿Podemos dejar de fingir que volvemos a casa? No somos más que caprichosas hojas empujadas por un viento indiferente” (01:32-01:42). Wirt sucumbe a la desesperación y se dispone a dormir a los pies de un árbol, mientras Greg consulta a una estrella sobre cómo implementar su nuevo rol de líder: “Estrellita de los cielos, sé buena y dinos qué hacer” (02:41-02:47).

De manera semejante, Eneas había pedido orientación a la Sibila en el libro VI de la *Eneida*. Greg viaja al cielo en sueños y es bienvenido en Cloud City, donde experimenta su mayor crecimiento personal. Allí se convierte en una especie de líder o aprendiz en el mundo onírico de los caramelos, donde intenta solucionar problemas de manera mágica y optimista pero, tal y como suele ocurrir en *Lo desconocido*, las cosas no salen de la manera esperable. Greg debe así aprender de las consecuencias de sus acciones, lo que resulta en una lección de responsabilidad que le lleva a asumir el papel de salvador de su hermano.

Greg lucha contra el viento del norte y, tras su victoria, la Reina de Cloud City le concede un deseo, lo que constituye un motivo habitual de los cuentos de hadas (*Tropedia*, “Genie in a Bottle”). Él pide regresar a casa. La reina advierte que el deseo ya no puede salvar a Wirt, porque se ha rendido a la desesperanza y la Bestia lo está reclamando para convertirlo en el árbol de “noblemadera”: “El destino de Wirt reposa en manos de la Bestia” (08:54-08:56). Entonces Greg, en un acto extremo de heroísmo, decide sustituir a su hermano para salvarle la vida y es raptado por la Bestia: “Sí, ven, Gregory. Aún hay mucho que hacer” (09:25-09:30). Wirt, dándose cuenta de su error e irresponsabilidad, intenta perseguirlos, pero cae a través del hielo roto y se hunde en el agua, hasta que es salvado por la red de un pescador.

### 3.3.9. Capítulo 9. Hacia Lo desconocido (“Into the Unknown”)

Este capítulo y el siguiente proporcionan al espectador más información respecto a su vida real, pues se trata de un *flashback* al mundo contemporáneo. Este parece situarse a mediados de los años 90 del siglo XX, en una pequeña ciudad de la América profunda. Se trata de la noche de Halloween, cuando Wirt se disfraza de poeta y Greg de elefante.



Wirt ha grabado una cinta de casete, con la que pretende declarar su amor a su enamorada, Sarah, recitando poesía y tocando el clarinete.

Inocentemente, Greg le entrega esta cinta a las amigas de Sarah para intentar ayudar a Wirt, pero ellas confiesan que otro chico, Jason Funderberker, va a pedir a Sarah ir a la fiesta juntos. Esta escena de celos e ingenuidad por medio del *flashback* ofrece un contraste muy interesante respecto al crecimiento de los hermanos a través de las pruebas superadas en *Lo desconocido*: mientras que en el siglo XX actúan como niños, en *Lo desconocido* deben asumir cargas y afrontar dificultades como jóvenes adultos. Wirt intenta recuperar la cinta, buscando al grupo, que ha ido a un cementerio llamado “Eternal Garden” a contar historias de fantasmas.

Al llegar la policía, los hermanos trepan a un muro del cementerio y caen del otro lado. Tras esquivar por poco ser arrollados por un tren, se hunden en un lago, de modo que el espectador se entera, por fin, de cómo terminaron en *Lo desconocido*. Wirt despierta en el agujero del árbol, donde viven los padres de Beatrice, dando fin al *flashback*. Recordando su situación actual, asume su responsabilidad y va en busca de Greg, pese a la tormenta de nieve: “–Vamos amigo. Vamos a buscar a Greg. –Al menos espera a que la tormenta amaine. De poco le servirás muerto a tu hermano. –Tampoco le serví de mucho vivo” (10:18-10:26).

### 3.3.10. Capítulo 10. Lo desconocido (“The Unknown”)

La Bestia exige que Greg le entregue tres prendas. Este encuentro entre ambos parece paralelo a la secuencia “Night on Bald Mountain” de la película *Fantasía* (Walt Disney, 1940), donde se presenta una lucha entre el mal (representado por el demonio Chernabog) y las fuerzas del bien al amanecer. La confrontación de Greg con la Bestia también representa una lucha entre el bien y el mal, pues esta intenta engañar y corromper a Greg, pero su inocencia, determinación y nuevo sentido de la responsabilidad, prevalecen: “– Y yo que creía que te rendirías. – ¿Rendirme? Jamás me rendiré” (01:21-01:24).

En la búsqueda de su hermano, Wirt se topa con Beatrice, quien depone su egoísmo anterior y decide acompañarle para ayudar a Greg, posponiendo la idea de

salvar a su propia familia (“Beatrice, vuelve a casa. – No, no puedo. No hasta que Greg esté a salvo”, 01:54-01:58). El Leñador vuelve a aparecer en escena al seguir el canto de la Bestia, quien muestra a un Greg casi exánime y metamorfoseado en árbol (lo que recrea la metamorfosis de Dafne en el árbol del laurel, en el libro I de las *Metamorfosis* de Ovidio), dispuesto para que el Leñador lo tale y lo convierta en aceite.

Este rechaza su orden, entrando a su vez en un dilema moral, al saber que, de no hacerlo, la lámpara que contiene el espíritu de su hija se apagará para siempre, así como la esperanza de mantenerla con vida. Wirt encuentra a Greg y asume finalmente la responsabilidad de que acabasen en *Lo desconocido*: “Es culpa mía que acabáramos aquí, todo ha sido culpa mía” (04:48-04:51). Greg también hace una confesión antes de morir: “Mi piedra de los Hechos Empedrables. La robé del jardín de la Señora Daniels. Soy un ladrón” (04:54-05:05). La Bestia, considerándolo ya un adulto, propone a Wirt que él asuma el papel del Leñador y sea el nuevo portador de la lámpara, alimentando en ella el alma de Greg, como forma para evitar su muerte.

Este, quien siempre ha hecho lo que se le ha ordenado sin plantearse otras opciones (como se mostró en el capítulo 3), impone su criterio por primera vez y alcanza la conclusión de que la linterna no mantiene a nadie vivo, salvo a la Bestia misma: “No quieres ayudarme, solo tienes una extraña obsesión con mantener esta lámpara encendida. Es como si tu alma estuviera en esta lámpara” (06:29-06:36). Tras esta perspicaz deducción tiene la oportunidad de deshacerse de la Bestia, pero comprende que ese no es su cometido, sino el de regresar con su hermano a casa: “Ten, Leñador. Yo tengo mis propios problemas. Éste es tuyo. Mi hermano y yo nos vamos a casa” (07:00-07:07). El Leñador apaga la linterna, con lo que la Bestia sucumbe. Beatrice se despide de Greg y Wirt, quien le proporciona las tijeras para que pueda cortar las alas de su familia y devolverlos a su estado humano. Wirt y Greg despiertan así del fondo del agua y son llevados al hospital en el tiempo contemporáneo, sugiriendo que todo lo ocurrido no ha sido más que un delirio, mientras estaban ahogados en el fondo del estanque y, por tanto, en anoxia cerebral. Compartimos la interpretación de Víquez:

Al terminar el noveno episodio, *Into the Unknown*, se nos revela que los protagonistas, Wirt y Greg, se están ahogando en un lago mientras que los eventos de la serie toman lugar. Es decir, Wirt y Greg existen en dos lugares al mismo tiempo, uno “físico” en el que están muriendo y el mundo que vemos en la historia donde vagan por un bosque llamado “Lo desconocido.” . . . Si Greg y Wirt están agonizando en su “mundo real” mientras simultáneamente vagan por el mundo de la historia, no es raro que este segundo mundo, el que solo existe mientras ellos agonizan, esté lleno de alegorías de la muerte. (Víquez)

Al final, gracias a la asunción de responsabilidades, el mantenimiento de la esperanza y el amor entre los hermanos, todas las historias se resuelven felizmente: Wirt y Greg están sanos y salvos, de vuelta en casa; Beatrice y su familia han recobrado su forma humana; la Bestia ha sucumbido; Wirt parece que es correspondido en su amor por Sarah; Lorna vive felizmente, ya exorcizada, con su Tía Susurros; y el Leñador ha recuperado a su hija, viva: “Y así termina nuestra historia. Y todos han quedado satisfechos con el final. Y etcétera etcétera” (09:21-09:27). El final feliz es una convención propia de la mayoría de los cuentos de hadas, de las novelas rosa y de las películas románticas.

#### 4. Conclusiones

En este trabajo hemos analizado la serie televisiva *Over the Garden Wall*, que se estrenó en 2014 y consta de 10 capítulos breves. Supuestamente su audiencia destinataria, es decir, su *implied reader* (Chambers, Wall 35, Nodelman), serían los niños. Sin embargo, en unos pocos años la serie ha adquirido el estatus de obra de culto entre una audiencia de adultos jóvenes que se reconocen en las circunstancias y trayectoria del protagonista, Wirt.

Hemos repasado el estado de la cuestión, para constatar que tanto la crítica de divulgación como la investigación académica valoran la serie como un producto artístico canónico. La crítica ha insistido en que el viaje de los hermanos Wirt y Greg por el bosque de *Lo desconocido* evoca las *katábasis*, descensos a los infiernos clásicos, especialmente

la de Dante en la *Divina Comedia*. Hay varios elementos compartidos entre la serie y la *Comedia*: protagonistas poetas que se pierden en un bosque; viaje por el otro mundo; guía ejercida por Beatrice/Beatriz y por otro personaje (el Leñador/Virgilio); visita a diferentes personajes y ambientes; la presencia ubicua y agobiante de la muerte, como personaje (la Bestia) y como concepto; y el motivo de la (des)esperanza.

Pero la serie, repleta de simbolismo, evoca muchas otras referencias culturales, pertenecientes a los ámbitos de la literatura, el cine y el folclore. Por ejemplo, muchos personajes, acciones y motivos están relacionados con los cuentos de hadas y con las películas animadas de Walt Disney. Es especialmente significativa la evocación del cuento “Hansel y Gretel” de los hermanos Grimm (dos hermanos perdidos/abandonados en un bosque, que intentan regresar a casa; uno de ellos arroja migas de pan/caramelos; acaban en una casa habitada por una bruja devoradora de niños). Y, por supuesto, para su ambientación la serie recrea muchos elementos del folclore americano como el crucero por el Mississippi, el viejo molino y el Leñador, la maestra rural, la escuela en medio del bosque que cuenta con una sola aula, la taberna aldeana, la Bestia con la figura legendaria del *wendigo*.

La serie explora el desarrollo psicológico y emocional de sus personajes, especialmente de Wirt y Greg, quienes, superando diversas pruebas y desafíos, experimentan un amplio desarrollo personal y construyen su camino hacia la edad adulta. Por ello, entendemos que el tema principal de la obra fílmica es la representación de la transición de la niñez a la edad adulta (*coming of age*), a través de un proceso de crecimiento personal, de conocimiento de la realidad circundante y de superación de las adversidades, como ocurre en las novelas de aprendizaje o *Bildungsromane*. Durante este proceso se van intercalando numerosas referencias culturales (al cine, a la literatura y al folclore) que podría conocer y con las que podría identificarse un adulto americano, nacido a principios de la década de los 80 del siglo XX. El creador de la serie, Patrick McHale, nacido en 1983, comparte esas características biográficas e históricas, por lo que no es descabellado sugerir que ha pretendido reflejar su *alter ego* en el personaje de Wirt, de la misma manera que Dante se autorepresentó como el protagonista de la *Divina Comedia*.



Ahora bien, esa contextualización histórica y cultural del personaje protagonista no impide que la serie ofrezca también una reflexión, más universal, sobre valores y preocupaciones inherentes al ser humano, como la necesidad de crecer para adaptarse a los cambios sin deponer la esperanza, la responsabilidad de cada cual para trazar su camino vital, la ansiedad provocada por la muerte y la importancia del amor como motor de la vida. Esto es precisamente lo que otorga su grandeza artística a la serie: la representación de circunstancias culturales particulares que comunican, sin embargo, significados de validez universal.

## Trabajos Citados

Albertini. “‘Over the Garden Wall’, auténtica joya.” *Espinof*, 20 noviembre 2014.

Chambers, Aidan. “The Reader in the Book: Notes from Work in Progress.” *Children’s Literature Association Quarterly*, 1978, pp. 1-19. Project Muse, doi:10.1353/chq.1978.0000.

Dante. *La Divina Comedia*. Traducido por Bartolomé Mitre. Centro Cultural “Latium”, 1922.

Doughty, Karissa. *Evolving mediums: Over the Garden Wall and The Divine Comedy*. 2019. East Tennessee State University, Tesis de Máster.

Elvira Barba, Miguel Ángel. *Arte y Mito. Manual de Iconografía Clásica*. Sílex, 2008.

Gómez, Náyade. “Un lugar que pocos han visto.” *Serializados*, 21 febrero 2016.

Guillén, José. *Vrbs Roma. Vida y costumbres de los romanos. III. Religión y ejército*. Ediciones Sigueme, 1994.

Healy, Jack Patrick. “Symbolism of Death in *Over The Garden Wall*.” *Odyssey*, August 2, 2016.

Jerusalem, Spider. “Más allá del miedo: el folclore americano y *Over the Garden Wall*.” *Espada y Pluma. Revista Cultural Independiente*, 2019.

Justice, Kayla. ‘Where have we come and where shall we end?’: An Examination of Patrick McHale *Over the Garden Wall* as a Contemporary Otherworld Journey. 2020. St. Cloud State University, Tesis de Máster.

Literary Devices. “Non sequitur”. <https://literarydevices.net/non-sequitur/>



Marcos, Natalia. “‘Más allá del jardín’, Melancólica Fábula Animada.” *El País*, 11 agosto 2020.

Martínez Sariego, Mónica María. “*Locus solus* y otras galerías infernales: de Homero a Raymond Roussel.” *Apocalipsi, catàbasi i mil.lenarisme a les literatures antigues i la seua recepció*, editado por Jordi Redondo, Adolf M. Hakkert, 2014, pp. 43-62.

Martínez Sariego, Mónica María. “Más allá del procedimiento: la catábasis como principio estructural en *Locus Solus* de Raymond Roussel.” *Thélème. Revista complutense de Estudios Franceses*, vol. 36, no. 2, 2021, pp. 231-40.

McHale, Patrick, director. *Over the Garden Wall*. Cartoon Network Studios, 2014.

Nodelman, Perry. “The Implied Viewer: Some Speculations about What Children’s Picture Books Invite Readers to Do and to Be.” *CREArTA*, vol. 1, no. 1, 2000, pp. 23-43.

Plaza González, Pedro J. “La muerte de toda esperanza: Arte, Literatura y Filosofía en *Over the Garden Wall*.” *Brumal*, vol. 8, no. 2, 2020, pp. 113-37.

Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. 2ª edición. Editorial Fundamentos, 1981.

Purcell, Krysta. *Exploring The Unknown: An Onomastic Analysis of “Over The Garden Wall”*. 2016. Appalachian State University, Tesis doctoral.

Resler, Chloe. *Musical Narrative and Cultural Context in the Animated Miniseries Over the Garden Wall*. 2022. Universidad de Northern Colorado, Tesis de Máster.

Tropedia, “Genie in a Bottle”. [https://tropedia.fandom.com/wiki/Genie\\_in\\_a\\_Bottle](https://tropedia.fandom.com/wiki/Genie_in_a_Bottle)

Víquez, Javier. “La Muerte y el Diablo en *Over the Garden Wall*.” *Revista Vacío*, Noviembre 2, 2017.

Wall, Barbara. *The Narrator’s Voice: The Dilemma of Children’s Fiction*. Palgrave Macmillan, 1991.

Willsey, Kristiana. “‘All That Was Lost Is Revealed’: Motifs and Moral Ambiguity in *Over the Garden Wall*.” *Humanities*, vol. 5, no. 3, 2016, p. 51. *MDPI*, doi:10.3390/h5030051.

Wilson, Justine Nicole. *Heroes in Patrick McHale’s Over the Garden Wall: A Reading of the Modern Epic*. 2015. Stony Brook University, Tesis de Máster.

## Perfil de los autores

**Irene Marina Otero-Simón** es graduada en Cine y Cultura por la Universidad de Córdoba (España). Actualmente, reside en Reykjavík (Islandia). Colabora en proyectos cinematográficos, tanto dentro del país (Reykjavík International Film Festival) como en el extranjero (*Paula Says Hi!* de Channel 4, Reino Unido).

**CONTACTO:** [I92otsii@uco.es](mailto:I92otsii@uco.es)

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0001-9021-1578>

**Gabriel Laguna-Mariscal** es Catedrático de Filología Latina en la Universidad de Córdoba. Previamente ha sido profesor titular en la Universidad de Extremadura. Obtuvo su licenciatura y doctorado en Filología Clásica por las Universidades de Córdoba y de Sevilla. Hizo estudios de postgrado en la Universidad de Cornell (Nueva York, USA). Ha sido profesor o investigador visitante en las universidades americanas de Cornell, Harvard e Indiana. Ha presentado ponencias y seminarios por invitación en USA, Países Bajos, Reino Unido, Portugal e Italia. Sus campos principales de investigación son la literatura latina, la recepción clásica y la topicología.

**CONTACTO:** [glaguna@uco.es](mailto:glaguna@uco.es)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-5554-3473>