

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

**NAYARA SANTOS RUFINO**

**A jornada da adolescência em *Over the garden wall***

**Belo horizonte**

**2024**

NAYARA SANTOS RUFINO

A jornada da adolescência em *Over the garden wall*

Trabalho de conclusão de curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de bacharela em Cinema de Animação e Artes Digitais, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG).

**Orientador:** Prof. Dr. Daniel Leal Werneck

**BELO HORIZONTE**

**2024**

## RESUMO

O objetivo deste artigo é analisar *O segredo além do jardim* (2014) e entender como a série usa elementos de contos de fada e filmes de horror para representar o amadurecimento.

**Palavras-chave:** *O segredo além do jardim*; Patrick McHale; contos de fada; horror; adolescência.

## ABSTRACT

The objective of this article is to analyze *Over the garden wall* (2014), understanding how the show uses elements of fairy tales and horror films to symbolize maturing.

**Keywords:** *Over the garden wall*; Patrick McHale; fairy tales; horror; puberty.

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO: ADENTRANDO O DESCONHECIDO</b> .....	5
2	<b>METODOLOGIA</b> .....	6
3	<b>RESULTADOS</b> .....	7
4	<b>REFERENCIAL TEÓRICO: INFÂNCIA, HORROR E CONTOS DE FADA</b> .....	8
5	<b>O SEGREDO ALÉM DO JARDIM</b> .....	11
5.1	<b>“O velho moinho de grãos” – o caminho à frente</b> .....	12
5.2	<b>“Problemas no festival da colheita” – a morte do protagonista</b> .....	14
5.3	<b>“Folias na escola” – figuras de autoridade</b> .....	16
5.4	<b>“Canções do lampião sombrio” – arquétipos e autoentendimento</b> .....	17
5.5	<b>“Amor louco” – ganância e solidão</b> .....	18
5.6	<b>“Cantiga no brejo dos sapos” – vulnerabilidade e traição</b> .....	20
5.7	<b>“O badalar da sineta” – romance e preconceitos</b> .....	21
5.8	<b>“Bebês na mata” – desamparo</b> .....	22
5.9	<b>“Entrando no Desconhecido”</b> .....	23
5.10	<b>“O Desconhecido”</b> .....	24
6	<b>CONCLUSÃO</b> .....	29
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	30

## 1 INTRODUÇÃO: ADENTRANDO O DESCONHECIDO

*O segredo além do jardim* (*Over the garden wall*, 2014)<sup>1</sup> é uma série aclamada, criada por Patrick McHale, produzida e distribuída pela Cartoon Network. Ao longo de dez episódios (sem considerarmos “Tome of the unknown”, episódio piloto produzido em 2013), a narrativa acompanha dois meios-irmãos, Wirt e Greg, enquanto estes atravessam o chamado “Desconhecido” na tentativa de encontrar o caminho de volta para casa. O seriado foi indicado ao *Teen Choice Awards* em 2016 na categoria “Choice TV Animated Show” depois de receber dois *Emmys* em 2015, nas categorias “Outstanding Animated Program” e “Outstanding Individual Achievement In Animation”.

Catherine Lester (2022)<sup>2</sup> argumenta que a impossibilidade do horror para crianças mora na dificuldade de se encontrar o equilíbrio entre ser assustador o suficiente para defender seu pertencimento ao gênero e permanecer apropriado para o público infantil de acordo com o julgamento de seus adultos responsáveis. Em *Terror animado: questões de gênero no estudo da animação*<sup>3</sup>, Daniel Pinna (2012) defende que, graças ao seu método de produção, “a representação vem necessariamente carregada de informações objetivas e também subjetivas, algo que o Cinema de Animação explora com facilidade”. Pinna também argumenta que a animação pode ser usada tanto para atenuar quanto para intensificar o horror de uma narrativa.

É inegável que a escolha da técnica por parte de McHale, além da opção mais óbvia, permite que a série assuma a estética e os motivos sombrios pelos quais é conhecida. O afastamento da realidade inerente à animação, de acordo com Pinna (2012), abre espaço para a representação de figuras monstruosas e situações violentas com um nível considerável de liberdade dos criadores, enquanto mantém sua classificação TV-PG nos Estados Unidos, ou 10+ no Brasil. Porém, é em sua abordagem subjetiva e lúdica a temas sombrios que reside o maior trunfo de *O segredo além do jardim* contra a impossibilidade do horror para crianças. Ao se apropriar dessa ambiguidade para reforçar e elevar sua narrativa, adicionando camadas de significado à história, a série abre espaço para múltiplas interpretações de seus elementos iconográficos.

---

<sup>1</sup> OVER the garden wall. Direção: Nate Cash. Criação: Patrick McHale. Estados Unidos: Cartoon Network, 2014. son., color. Série exibida pela HBO Max. Acesso em: 15 mar. 2024.

<sup>2</sup> LESTER, Catherine. *Horror films for children: fear and pleasure in American cinema*. New York: Bloomsbury Academic, 2022. E-book.

<sup>3</sup> PINNA, Daniel Moreira de Sousa. *Terror animado: questões de gênero nos estudos de Animação*. In: Rua. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://www.rua.ufscar.br/terror-animado-questoes-de-genero-nos-estudos-de-animacao/>. Acesso em: 7 ago. 2024.

## 2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste artigo se constituiu de uma revisão e uma seleção da literatura disponível sobre a série e sobre os tipos de obra com as quais ela foi comparada.

Primeiramente, identificamos o tema da apropriação de códigos de linguagem de filmes de horror e contos de fada por parte da série como forma de representar a puberdade. De que maneira conceitos como “independência”, “monstros” e “figuras adultas” são usados para reafirmar a narrativa como uma metáfora para a adolescência?

Os critérios de inclusão foram: materiais que abordassem o simbolismo de *O segredo além do jardim*, a estética da série e suas inspirações; estudos sobre contos de fada e filmes de horror; assim como obras que analisam suas semelhanças e suas diferenças; estudos que abordam a relação do público infanto-juvenil com essas mídias; e entrevistas dos realizadores.

Procedemos com a análise da série, assistindo aos episódios, estruturando o argumento do artigo e relacionando conceitos apresentados. Os resultados dessa análise foram descritos e organizados por episódios, para facilitar a compreensão do tema.

### 3 RESULTADOS

Após analisar os documentos e as obras selecionados, identificamos as abordagens ideais para os conceitos apresentados, assim como a abordagem para a interpretação dos elementos simbólicos da série.

*O segredo além do jardim* aborda temas de adolescência e amadurecimento, usando cada episódio como forma de ensinar a seu protagonista uma lição sobre a vida adulta. A série se apropria de arquétipos de contos de fada, assim como da linguagem do horror, para reforçar esses temas. Wirt é o protagonista e passa pelo maior desenvolvimento ao longo da narrativa. O público é incentivado a espelhar suas emoções e suas reações. Os personagens coadjuvantes servem de contraponto à sua personalidade e criam situações que permitem seu desenvolvimento.



#### 4 REFERENCIAL TEÓRICO: INFÂNCIA, HORROR E CONTOS DE FADA

Em seu livro *The philosophy of horror: paradoxes of the heart* (1990)<sup>4</sup>, Noël Carroll define horror a partir do conceito de “horror-arte”, um estado emocional ocorrente e intencional, causado na audiência por uma figura monstruosa. Partindo dessa definição é necessário considerar que nem toda história que conta com a presença de monstros é necessariamente definida como “horror”. Outras mídias, como mitos e contos de fadas, também podem apresentar esses personagens. A maneira como os personagens, mais especificamente o protagonista, reagem a essas figuras monstruosas é que distingue – logo, define – o horror. O conto de fadas entende o monstro como uma criatura comum, parte corriqueira em um universo extraordinário. O horror, por outro lado, apresenta o monstro como uma perturbação na ordem natural das coisas, um personagem extraordinário em um universo comum.

O horror-arte só é concretizado quando o público, ao espelhar as reações do protagonista, sente simultaneamente medo e nojo da figura monstruosa. O medo é causado pelo dano físico, mental, moral e social que esse monstro pode causar, e o nojo surge do entendimento de que se trata de uma criatura impura.<sup>5</sup> Os temas de apodrecimento e degradação, comuns no gênero, servem para evocar essa aversão e confrontam o espectador com a ideia da própria mortalidade.<sup>6</sup>

Para Carroll (1990), além da repulsividade e do caráter ameaçador, outra característica muito presente na representação de monstros é sua indescritibilidade. Marcada no gênero por autores como H. P. Lovecraft e Stephen King, a ideia do monstro como algo inconcebível para a mente humana já é algo prevalente no imaginário do público, sendo um dos *tropes* mais comuns do horror.

O horror tem seus primeiros representantes no cinema falado com o lançamento de *Drácula* e *Frankenstein* em 1931. A ansiedade a respeito do contato do público infantil com esses filmes surgiu da percepção de que o som fazia com que os filmes fossem mais realistas e imersivos, logo, as representações de violência e

---

<sup>4</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror: paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. E-book.

<sup>5</sup> CARROLL, *Op. cit.*, n. p.

<sup>6</sup> DERDEYN, Andre. Resolved: horror films are good for children. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, [s. l.], v. 31, p. 165-169, jan 1992. Disponível em: [https://www.jaacap.org/issue/S0890-8567\(09\)X6173-3#](https://www.jaacap.org/issue/S0890-8567(09)X6173-3#). Acesso em: 7 ago. 2024.

depravação eram especialmente questionáveis,<sup>7</sup> o que culminou na criação dos rótulos no Reino Unido e nos Estados Unidos. É possível observar a natureza cíclica da preocupação a respeito das mídias de horror e do público infantil, desde os *penny dreadfuls* no Reino Unido no século XIX, passando pelos quadrinhos de horror estadunidenses nos meados do século XX e os *video nasties* nos anos 80, até a discussão contemporânea sobre jogos violentos e a internet.<sup>8</sup> Em seu livro, Lester não tem a pretensão de confirmar nem rejeitar essas ansiedades, mas sim de levantar o questionamento sobre o que diferencia a representação da violência em filmes de horror de outras representações de violência como as presentes em rimas, canções de ninar, textos religiosos e, principalmente, contos de fada. Maria Tatar (1998, p. 71) argumenta que a principal marca dos contos de fada é a instrumentalização da violência por parte dos adultos. Eles podem pertencer à cultura da infância, mas são escritos **por** e muitas vezes **para** adultos. Seu objetivo é ensinar uma lição para a criança fora do livro ao punir a criança dentro do livro e, assim, assegurar sua obediência e submissão.<sup>9</sup>

Ao traçar paralelos entre horror e contos de fada, Lester defende que:

contos de fada e filmes de horror infantis compartilham várias características, principalmente a representação de crianças em situações assustadoras, sob a ameaça de seres monstruosos como ogros, bruxas e seus próprios pais. Isso concretiza o conto de fada como um precursor literário crucial para o horror infantil no cinema, e, sendo assim, argumentos sobre os benefícios dos contos de fada para crianças são aplicáveis a filmes de horror infantis (LESTER, 2022. Tradução nossa.).

Ainda de acordo com Lester (2022), a representação de violência nessas mídias serve como forma de catarse para impulsos voláteis. Desejos imorais e antissociais podem ser expurgados ao serem assistidos em um espaço fictício. Além de impulsos imorais, ansiedades sociais e psicológicas, fantasiadas ou não, também podem ser processadas e superadas por meio da ficção. Outro tema recorrente nessas mídias é a representação de adultos e outras figuras de autoridade como maldosos ou, no melhor dos casos, ineficazes.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> SMITH, Sarah J. *Children, cinema and censorship: from Dracula to the Dead End Kids*. Bodmin: I. B. Taurus, 2005. E-book.

<sup>8</sup> LESTER, *Op. cit.*, n. p.

<sup>9</sup> TATAR, Maria. "Violent delights" in children's literature. In: GOLDSTEIN, Jeffrey. *Why we watch: the attractions of violent entertainment*. New York: Oxford University Press, 1998. cap. 4, p. 69-87.

<sup>10</sup> DERDEYN, *Op. cit.*, p. 165.

Para Bruno Bettelheim (1976)<sup>11</sup>, as narrativas funcionam como representações simbólicas dos passos necessários para a existência independente, incentivando a separação da criança ou do adolescente de seus pais. Essa separação se concretiza com o reconhecimento do espectador da ideia da própria mortalidade.

---

<sup>11</sup> BETTELHEIM, Bruno. *The uses of enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. New York: Vintage, 1976. E-book.

## 5 O SEGREDO ALÉM DO JARDIM

Em 2006, ainda recém-formado pelo *California Institute of the Arts*, Patrick McHale propôs *Tome of the unknown* para o Cartoon Network. A história seguiria Walter e Greg, enquanto os irmãos atravessam “a terra entre mundos” em busca das páginas do chamado “*Tomo do desconhecido*”, um livro de contos esquecidos. Os personagens de *O segredo além do jardim* já podiam ser aqui reconhecidos desde sua concepção, mas a série ainda passou por muitas alterações até se tornar o trabalho lançado em 2014. Inicialmente o canal pediu que McHale adaptasse a história para um longa-metragem, o que ele optou por não fazer, já que a narrativa era dividida pelos capítulos do *Tomo do desconhecido* e não faria sentido em um filme. Sendo assim, o projeto foi deixado em espera enquanto McHale continuava trabalhando na indústria da animação como roteirista e artista de *storyboards* em séries como *As trapalhadas de Flapjack* (*The marvelous misadventures of Flapjack*, 2008) e *Hora de aventura* (*Adventure time*, 2010).

O piloto de *O segredo além do jardim* só foi lançado seis anos depois, em 2013. Depois de ser exibido em diversos festivais, como o *LA Shorts Fest*, o *Ottawa International Animation Festival* e o *Austin Film Festival*, e ser muito bem recebido por críticos e público, a produção da série foi finalmente aprovada. Inicialmente teria 18 episódios, que foram reduzidos para dez devido a questões de prazos e orçamento. Essa diminuição fez com que arcos inteiros fossem cortados da história, como uma sequência de episódios em que os irmãos seriam transformados em animais. Diversos personagens também acabaram sendo descartados, entre eles, uma bruxa sem pele e um vilão que entalha dados feitos com ossos de crianças sequestradas. Essa redução trouxe o grande desafio de resolver toda a narrativa em pouco mais da metade do tempo planejado originalmente, ao passo que por outro lado essa remoção de certos aspectos excessivamente sombrios permitiu que a série fosse mais apropriada para o público infanto-juvenil, o que aumentaria suas chances de ser bem-recebida pela emissora e pelos pais.<sup>12</sup>

Dentre as inúmeras referências estéticas em *O segredo além do jardim*, McHale cita “cartas colecionáveis e cartões postais vitorianos impressos em cromolitografia

---

<sup>12</sup> EDGAR, Sean. *The art of Over the garden wall*. Ilustração: Patrick McHale. Milwaukee: Dark Horse, 2017. 188 p. E-book.

como uma das principais”.<sup>13</sup> Além disso, a série incorpora elementos folclóricos europeus e estadunidenses, animações do início do século XX, como as *Silly symphonies* e *Betty Boop*, pintores românticos, como Gustav Doré e Edward Lear, e muitas outras fontes.

A série evoca sentimentos de nostalgia e atemporalidade. Logo nas primeiras linhas de diálogo, Jack Jones narra: “Em algum lugar, no meio da história, fica um lugar que poucos já viram. Um lugar misterioso chamado de Desconhecido... Onde todas as histórias esquecidas são reveladas a aqueles que viajam pela floresta...”

A ideia de contos esquecidos não é tão prevalente no decorrer da série como é no piloto, mas nem por isso deixa de estar presente. Seus personagens não são representações exatas de personagens clássicos de contos de fada, mas conceitos arquetípicos do que se esperaria encontrar nesse tipo de histórias. O diálogo mescla o sotaque e o vocabulário estadunidenses do início do século XX com a cadência contemporânea dos protagonistas. Juntas, essas características definem *O segredo além do jardim* como uma narrativa sem contexto cronológico ou geográfico definido. Em vez disso, a série concretiza sua atemporalidade focando nos sentimentos que deseja evocar e usa inúmeras inspirações para isso.

### 5.1 “O velho moinho de grãos” – o caminho à frente.

O primeiro episódio introduz os personagens, estabelece suas personalidades e prenuncia seu desenvolvimento. Partindo do argumento de Bettelheim, que considera o horror e os contos de fada como representação simbólica dos passos necessários para a existência independente,<sup>14</sup> podemos interpretar “O velho moinho de grãos” como o mapa da jornada a ser percorrida.

Os irmãos caminham pela floresta e, quando são surpreendidos por sons de machado, Wirt quer ir na direção oposta, mas acaba seguindo Greg, que corre imediatamente na direção do barulho. Já nos momentos iniciais da série é possível vislumbrar o caráter ansioso de Wirt e como ele contrasta com a natureza otimista de seu irmão mais novo. Esses aspectos de suas personalidades vão ser amplamente

---

<sup>13</sup> Patrick McHale em entrevista para John Maher. In: *Patrick McHale on the haunting magic of ‘Over the garden wall’: Exclusive*. [Entrevista concedida a] John Maher, 2016. Disponível em: [www.dotandline.net/patrick-mchale-over-the-garden-wall-interview-292f5661cc23/](http://www.dotandline.net/patrick-mchale-over-the-garden-wall-interview-292f5661cc23/)  
Acesso em: 7 ago. 2024.

<sup>14</sup> BETTELHEIM, *Op. cit.*, n. p.

explorados ao longo da série. Wirt passa pela maior transformação, ele é o protagonista, logo, o espectador deve espelhar suas emoções e se relacionar com ele. Sua baixa autoestima faz com que ele se sinta inferior a todos à sua volta, exceto Greg, que serve como bode expiatório para todas as frustrações do irmão mais velho. Apesar de inteligente e talentoso, Wirt é extremamente paranóico, recusando-se a ler interações sociais com clareza e assumindo o pior em qualquer situação. A junção da sua insistência em tirar conclusões catastróficas à sua submissão social é a causa da maioria dos problemas que os garotos enfrentam e é o obstáculo a ser superado no seu desenvolvimento como personagem.

Greg serve de contraponto à seriedade de Wirt. Sua personalidade ingênua e excessivamente otimista, somada a seu diálogo muitas vezes surreal, é fonte da maior parte do humor da série. Fica claro que ele admira o irmão e espelha diversos de seus comportamentos, como seu interesse em música, poesia e fatos científicos. Greg pode ser entendido como uma representação simbólica da visão infantil e idealizada da puberdade. Uma vez que cabe a Wirt passar pela jornada até a maturidade, resta a Greg acompanhá-lo, ocasionalmente criando situações que permitam sua evolução.

Escondidos em arbustos, eles observam o Lenhador e, enquanto discutem se deveriam ou não falar com ele, são interrompidos por Beatriz, um pássaro falante que se oferece para ajudá-los. Wirt imediatamente rejeita a ideia de um pássaro que fala e acidentalmente ofende Beatriz argumentando que “cérebro de passarinho não tem tamanho para produzir fala coerente”. O diálogo evidencia não apenas seu caráter pragmático e racional, mas também sua inaptidão social, característica tão comum na puberdade.

O Lenhador os encontra, e os garotos são levados para a casa do moinho, onde a ideia da Besta é superficialmente apresentada. Ao fugirem do ataque de um cachorro monstruoso, que eles compreensivelmente acreditam ser a Besta, os garotos destroem boa parte do moinho. Wirt tenta culpar Greg pelo desastre, mas o Lenhador o contradiz e argumenta que, como irmão mais velho, cabe a ele se responsabilizar por suas ações assim como pelas ações de Greg. É preciso que Wirt entenda que suas decisões, guiadas por suas ansiedades sociais, são o motivo de eles estarem presos ali, e apenas assumindo essa responsabilidade é que ele pode alcançar a maturidade e escapar do Desconhecido.

A forma como Lester (2022) entende adultos em horror e contos de fada é prevalente em toda a série. Apesar de não ser retratado como incompetente, o Lenhador não é particularmente útil, e é incerto se ele é inimigo, aliado ou apenas alguém com suas próprias motivações. Ao mesmo tempo, ele se encaixa no arquétipo do sábio que aponta para o protagonista a direção do seu desenvolvimento. O uso dos códigos de linguagem dos contos de fada para subverter as expectativas do público é uma característica marcante na série, com múltiplos exemplos ao longo de seus episódios.

## 5.2 “Problemas no festival da colheita” – a morte do protagonista

Enquanto percorrem a trilha indicada pelo Lenhador, Greg encontra Beatriz presa em um arbusto. Como pagamento por sua ajuda, ela se oferece para levar os garotos até Adelaide dos Pastos, a “boa mulher da floresta”, alguém que Beatriz afirma ser capaz de ajudar.

Wirt imediatamente rejeita a ideia: “não, não, não. Não. Pássaros falantes nos levando a fadas madrinhas...”. É interessante observar como suas justificativas são apenas uma lista de *tropes* de contos de fada. Para ele, aceitar a jornada até Adelaide significa aceitar o processo de amadurecimento e eventualmente ser confrontado com a ideia da própria mortalidade. Esse confronto é o tema central do episódio. Ele decide buscar ajuda em Pottsville, onde os habitantes, vestidos de vegetais, estão envolvidos em uma comemoração local. Logo fica claro que nenhum daqueles adultos tem a intenção ou a capacidade de ajudá-los. Os habitantes inicialmente se mostram receptivos, embora confusos com a presença dos meninos, mas, estando envolvidos demais com a comemoração, não se interessam por eles. Quando Wirt expressa seu desejo de ir embora de Pottsville, a população se volta contra eles, cercando os garotos e os prendendo no celeiro. Enoque, o líder da cidade, sentencia o trio a algumas horas de trabalho manual, culpados de pisar em abóboras. A última tarefa é cavar dois buracos. Beatriz convence Wirt de que eles estão cavando os próprios túmulos, manipulando sua natureza paranoica para assegurar os próprios interesses. A personalidade de Beatriz serve de contraponto à submissão de Wirt. Ambos são pessimistas, mas, diferentemente do garoto, Beatriz não se rende à ideia da derrota nem permite que outros tomem decisões em seu lugar. Ela é decidida, entende quem é e inicialmente serve apenas a si mesma.

Figura 1 - Cena de “Problemas no festival da colheita” (2014)



Fonte: captura de tela do episódio “Problemas no festival da colheita” (2014). Direção: Nate Cash.

Por fim, é revelado que os habitantes são esqueletos vestidos de vegetais (figura 1), e os buracos são as covas de convidados que se juntam à festa. A imagética de esqueletos dançantes somada à ambientação outonal do começo da série já seria suficiente para evocar reflexões sobre morte, decadência e putrefação. Entretanto, o segundo episódio da série é o exemplo perfeito de como *O segredo além do jardim* empresta conceitos de inúmeras referências para reafirmar seus temas. O nome da cidade é uma referência a “*potters field*”, um termo usado para descrever cemitérios comunitários para pobres e indigentes. Na vinheta final da série, é revelado que o líder da cidade é o gato preto que vemos dançando com os habitantes. Muitas culturas acreditam que gatos são guias para a vida após a morte, e Enoque também é o nome do patriarca encarregado de cuidar dos mortos no velho testamento. Quando Wirt recusa sua oferta para permanecer em Pottsville, Enoque responde: “bem, um dia se juntará a nós”.

Esse é um ponto decisivo na série e marca o primeiro passo do desenvolvimento de Wirt. Até aqui ele esperava que encontrar adultos responsáveis pudesse o tirar dessa situação. Ao aceitar ser guiado até Adelaide, Wirt aceita que a única saída do Desconhecido é através dele.



Tatar (1998) discute “A token for children”, conto infantil do século XVII escrito por James Janeway, e suas representações detalhadas de crianças à beira da morte, que incentivam o leitor a segui-los para o pós-vida, e do conforto que histórias como essa ofereciam a crianças nascidas em tempos desastrosos. Da mesma forma, filmes de horror ajudam adolescentes a processar a ideia da própria mortalidade.<sup>15</sup> O primeiro passo de Wirt em seu amadurecimento é entender e aceitar a natureza efêmera da própria existência.

### 5.3 “Folias na escola” – figuras de autoridade

Em seu livro, Lester (2022) distingue a “violência do horror” da “violência dos contos de fada”. Para ela o que separa esses conceitos é a instrumentalização dessa violência por parte dos adultos. A intenção desses contos é assegurar controle e obediência das crianças.<sup>16</sup> Posto isso, o terceiro episódio começa com Beatriz repreendendo Greg, argumentando que ele deveria ser mais submisso e obediente, como Wirt. “Greg, seja mais como seu irmão. Faça o que dizem. Seja um molenga que depende dos outros para tomar decisões”.

Depois do episódio anterior, em que Wirt aceita Adelaide como a única adulta capaz de ajudá-los, personagens adultos passam a ser amplamente introduzidos na narrativa. Os garotos se deparam com uma escola para animais. As aulas são lecionadas pela professora Langtree, que lamenta constantemente o desaparecimento de seu amante, Jimmy Brown. Beatriz insiste que eles sigam viagem, mas Wirt, ainda ofendido com seus comentários, resolve comparecer à aula.

O pai da professora Langtree é apresentado como um tirano, apenas para se revelar uma figura patética. Ele interrompe furiosamente a apresentação musical dos alunos e confisca seus instrumentos. Mais tarde, deitado sozinho no chão da floresta (figura 2), ele lamenta ter que vendê-los para conseguir manter as portas da escola abertas por mais algum tempo. A resolução do conflito acontece quando Greg rouba de volta os instrumentos e organiza um evento musical de arrecadação de fundos. Ao passo que a inefetividade dos adultos é a fonte dos problemas, é da engenhosidade e do otimismo infantil de Greg que surge a solução.

---

<sup>15</sup> DERDEYN, *Op. cit.*, p. 166.

<sup>16</sup> TATAR, *Op. cit.*, p. 73.

Figura 2 - Cena de “Folias na escola” (2014)



Fonte: Captura de tela do episódio “Folias na escola” (2014). Direção: Nate Cash.

A ideia de resistência à autoridade<sup>17</sup> é tecida na narrativa do episódio de maneira muito interessante. Nesse ponto, já foi estabelecido que esses adultos não têm nenhum poder sobre o destino dos garotos, mas, ao se submeter à autoridade fantasiada da professora, Wirt se afirma e desafia o controle de Beatriz, conquistando seu respeito.

#### 5.4 “Canções do lampião sombrio” – arquétipos e autoentendimento

O trio busca abrigo do frio em uma taverna sombria, de onde Beatriz é imediatamente expulsa pela dona, que acredita que pássaros azuis trazem má sorte. Ela incumbe Wirt de conseguir direções para a casa de Adelaide e se junta a um cavalo abrigado do lado de fora. Seguindo o padrão observado, os frequentadores da taverna parecem querer ajudar Wirt, mas se mostram obtusos e incapazes. O episódio aparenta ser inspirado pelos *Contos da Cantuária*, uma coleção de histórias escritas por Geoffrey Chaucer no século XIV. Nelas, os personagens são descritos a partir de suas profissões, e cada capítulo apresenta um conto narrado por um deles, relacionado à sua respectiva ocupação. De forma semelhante, os clientes da

---

<sup>17</sup> DERDEYN, *Op. cit.*, p. 166.

taverna são reduzidos a estereótipos e definidos por eles. Ao conhecer Wirt, cada um performa uma música sobre a própria profissão. Eventualmente fica claro que Wirt não se entende da mesma maneira. Seguindo uma série de mal-entendidos, ele é definido pelos outros como “apaixonado”, depois como “peregrino”, mas é evidente que não se identifica com esses papéis. Ele não sabe quem é, e ser forçado a assumir essas funções não parece levar a lugar nenhum. Nesse momento, é possível sentir verdadeiramente a frustração do protagonista. Ele não busca mais ajuda para sair da floresta e voltar para casa, apenas direções para a casa de Adelaide, e ainda assim é confrontado com: “não precisa saber o caminho, Peregrino. Siga o seu coração”.

Quando Beatriz está em perigo, Wirt encontra a coragem para salvá-la. Sua posição como alguém que não se encaixa se prova sua maior vantagem no episódio. Diferentemente dos outros personagens, ele não é um arquétipo. Outra indicação disso é sua fantasia indefinida. Porém, sua inadequação a esses papéis permite que, em vez disso, ele seja definido por suas escolhas e suas ações. Wirt é o protagonista e deve ser relacionável, logo, seu desenvolvimento não é linear. Ele não se torna o arquétipo do herói, mas somos lembrados de que ele possui a autonomia e a coragem de agir heroicamente quando necessário.

Informado pelos clientes da taverna, Wirt é levado a acreditar que o Lenhador é a Besta. Essa interpretação é narrativamente incorreta. No final do episódio somos introduzidos à imagem da Besta pela primeira vez, e o diálogo entre os dois personagens comprova sua distinção. Apesar disso, o Lenhador e a Besta são profundamente relacionados, e chegaram a ser realmente o mesmo personagem em estágios iniciais do desenvolvimento da série.<sup>18</sup> Essa conexão é apontada com a revelação de que a música do Lenhador, que atrai Beatriz para a floresta, é na verdade cantada pela Besta.

## 5.5 “Amor louco” – ganância e solidão

O quinto episódio é uma crítica pouco sutil aos excessivamente ricos. Quincy Endicott é um rico excêntrico e temperamental, dono de uma marca de chá, e é convencido pelo grupo de que Wirt e Greg são seus sobrinhos. Quando questionada,

---

<sup>18</sup> MCHALE, 2016.

Beatriz explica a Wirt que o grupo precisa de dois centavos para pegar a balsa que leva à casa de Adelaide e argumenta que eles deveriam roubar esse dinheiro de Endicott. Partindo de Beatriz, a atitude não é surpreendente, mas a reação de Wirt apresenta um ponto interessante. Tatar (1998) defende que, para os adultos, a violência dos contos de fada representa uma solução rápida. Qualquer ofensa é respondida com uma punição severa e imediata, condicionando a criança a tomar decisões corretas. Inicialmente, Wirt rejeita a ideia de roubar algo e repreende Beatriz só pela sugestão, mas acaba sendo convencido pela insignificância do valor em comparação às riquezas de Endicott. É importante pontuar que ele não é movido pela ganância cega que costuma guiar personagens condenáveis, logo, não vai sofrer os castigos reservados a eles. Em vez disso, ele é capaz de enxergar as nuances de sua situação e reagir de acordo. Sua inteligência e sua racionalidade são as ferramentas que possibilitam enfrentar a ambiguidade moral à sua frente e compreender que, em determinadas situações, roubar de um idoso pode sim ser a decisão correta.

Assim, eles se dividem em dois grupos. Greg e Endicott exploram a mansão labiríntica à procura do quarto em que ele afirma ter visto um fantasma, enquanto Wirt e Beatriz reviram a casa em busca de duas moedas. Ao longo do episódio, temos vislumbres de outros aspectos de Endicott. Por trás de sua personalidade excêntrica e divertida, ele se revela uma pessoa mesquinha, extremamente paranoica e com tendências a discursos incoerentes. Para Wirt, que compartilha dessas características, ainda que em menor intensidade, Endicott é um conto preventivo. É possível que sua inteligência traga o sucesso, mas apenas por meio da conexão genuína com outros é que ele pode escapar o mesmo destino do “tio”, envelhecer sozinho, insano e paranoico.

Durante sua busca pelas moedas, Wirt e Beatriz se veem presos em um armário de roupas e compartilham um momento de vulnerabilidade. Beatriz confessa a natureza de sua existência como pássaro e admite a culpa pela maldição imposta sobre ela e sua família. Ela afirma: “tudo o que sei é que jamais voltarei até que eu possa torná-los humanos novamente. Eu faria qualquer coisa”<sup>19</sup>. Essa linha de diálogo serve quase como uma confissão prévia dos eventos que irão ocorrer no episódio seguinte.

---

<sup>19</sup> OVER the garden wall. Direção: Nate Cash. Criação: Patrick McHale. Estados Unidos: Cartoon Network, 2014. son., color. Série exibida pela HBO Max. Acesso em: 15 mar. 2024.

Em resposta, ele admite seu afeto por Sara, uma colega de escola, e seu interesse por poesia e clarinete. A partir desse momento de fragilidade, Wirt não apenas estabelece um vínculo real com Beatriz, mas também é forçado a colocar suas próprias ansiedades em perspectiva.

A resolução do episódio vem da revelação de que o fantasma que Endicott acreditava ter visto era na verdade Margueritte Grey, sua vizinha e também dona de uma marca de chá. Suas mansões descomunais acabaram por se fundir, e ambos acreditavam estar sendo assombrados por aparições. Apaixonados, eles decidem unir suas empresas, e o trio é presenteado pelo casal com duas moedas.

## **5.6 “Cantiga no brejo dos sapos” – vulnerabilidade e traição**

Os temas de ambiguidade moral e vulnerabilidade, presentes no episódio anterior, vão ser afirmados e expandidos no sexto episódio. A narrativa se passa no último dia antes de os personagens chegarem à casa de Adelaide. A bordo da barca, vemos um Wirt otimista. Ele expressa sua satisfação a respeito do que acredita ser o final de sua jornada. “Que bom jeito de passar o último dia, indo à Adelaide. A jornada finalmente acabou. Logo estarei em casa. Não terei que me preocupar com aquele Lenhador, ou aquela Besta ou sei lá o que”.<sup>20</sup> Beatriz não compartilha seu alívio e tenta esconder sua visível chateação. Como Greg havia se desfeito das moedas no episódio anterior, os garotos embarcam sem pagar e precisam fugir dos sapos policiais. Para isso, eles se disfarçam de integrantes da banda. Beatriz convence Wirt a tocar para os passageiros da barca, e dessa maneira eles chegam ao seu destino. Antes de dormir, ele elabora sobre seus sentimentos por Sara e os outros colegas. Beatriz argumenta que nesse caso ele deveria desistir de voltar para casa, onde é um perdedor, e permanecer no Desconhecido, onde é “uma espécie de herói”.

No meio da noite Beatriz abandona os irmãos, entretanto, o farfalhar de suas asas desperta Wirt, e eles a seguem. Beatriz chega primeiro à casa de Adelaide, e nesse momento compreendemos a natureza de sua ansiedade. Adelaide não é uma figura benevolente, mas uma bruxa que oferece a Beatriz um acordo: em troca de uma criança para transformar em serva, ela daria a Beatriz a tesoura capaz de

---

<sup>20</sup> OVER the garden wall. Direção: Nate Cash. Criação: Patrick McHale. Estados Unidos: Cartoon Network, 2014. son., color. Série exibida pela HBO Max. Acesso em: 15 mar. 2024.

desfazer a maldição que transformou sua família em pássaros. Apesar disso, Beatriz afirma que não pode entregar os garotos. Esse é o momento que concretiza seu desenvolvimento de personagem. Ela inicia a série como alguém que serve exclusivamente aos próprios interesses e está disposta a prejudicar os outros para alcançar seu objetivo. A mudança de decisão não significa o abandono de seu propósito. Ela escolhe o autossacrifício. Contanto que possa salvar a família, Beatriz se oferece para servir a Adelaide como humana no lugar dos meninos. Os garotos alcançam a cabana e são presos pela bruxa. Wirt recebe o impacto da traição. Ele confiou em Beatriz sobre sua música, seus interesses e seus sentimentos por Sara, apenas para descobrir que ela estava agindo contra eles desde o começo.

Beatriz existe em uma zona cinza moral. Apesar de compreendermos suas motivações, o público espelha as emoções do protagonista e sofre com a traição. Além de com a deslealdade da amiga, Wirt é confrontado com a realidade de sua situação. Até esse momento figuras adultas eram representadas como inúteis, desinteressadas e incapazes, mas em geral inofensivas. Adelaide, entretanto, é apresentada não só como aliada, mas como alguém com o poder de ajudar Wirt e Greg a saírem daquela situação, apenas para se revelar uma serva da Besta.

Ela não é uma vilã particularmente ameaçadora. Beatriz abre uma das janelas, e a bruxa explode em uma nuvem de fumaça. Seu poder sobre Wirt é mental. Aceitar Adelaide como uma figura maldosa significa abandonar sua última esperança de ser resgatado. Os garotos fogem da cabana, deixando Beatriz para trás.

## **5.7 “O badalar da sineta” – romance e preconceitos**

A traição de Beatriz faz com que a força de vontade de Wirt entre em declínio. Sozinhos na chuva, os irmãos tentam se virar sem ela e encontram uma casa aparentemente abandonada. Essa cena apresenta um contraste importante com o primeiro episódio. Neste momento é Greg que se mostra receoso enquanto Wirt corre na direção da construção, vendo apenas um lugar para se abrigarem do temporal.

A casa é habitada por uma garota pálida e doentia, chamada Lorna, e pela tia Feitiços, uma velha monstruosa. Lorna vive sob os cuidados da tia, que usa uma sineta para forçá-la a realizar tarefas domésticas ao ponto da exaustão. A ameaça

que permeia o episódio é o canibalismo. Lorna esconde os garotos e, quando a tia a interroga sobre a presença de visitantes, ela nega. Tia Feitiços reage com: “então ninguém será devorado vivo hoje?”

Wirt se compadece da garota e se oferece para ajudá-la a limpar a casa em menos tempo, permitindo que fujam juntos. Fica evidente que os dois compartilham um interesse romântico, e por isso Wirt se propõe a salvá-la. No ápice do episódio, é revelado que o monstro devorador de crianças não é tia Feitiços, mas Lorna, possuída por uma entidade. Eles se salvam usando a sineta para banir o espírito, libertando a garota de sua maldição.

O desejo de Wirt de resgatar Lorna é um indício de sua evolução, mas não sua conclusão. *O Segredo Além do Jardim* usa os arquétipos de contos de fada para subverter expectativas. Apesar de sua aparência, tia Feitiços não é a vilã. Suas ações são facilmente explicadas por seu afeto por Lorna e seu medo de ser abandonada caso a garota se livrasse da mazela. Wirt não é o herói corajoso que resgata a donzela indefesa de sua tutora maldosa. Sua responsabilidade é consigo e com Greg, que ele ainda culpa por todos os infortúnios. Movido por sentimentos românticos, Wirt ainda não tem motivações estabelecidas e não assume nenhuma responsabilidade pela situação em que se encontram. Seus atos heroicos não representam a resolução de seu conflito interno, mas o caminho para essa resolução.

Lorna decide permanecer com tia Feitiços, que alerta os garotos sobre sua irmã, Adelaide. O fato de que esse aviso vem depois do episódio anterior é uma torcida na faca que é a traição. Até mesmo a bruxa da floresta parece se importar mais com seu bem-estar do que Beatriz, que ele considerava sua amiga.

## **5.8 “Bebês na mata” – desamparo**

Wirt está em seu ponto mais baixo. Abandonado pelos adultos que deveriam ajudá-lo, ele desiste completamente de procurar uma saída e se deita para dormir sob uma árvore. Greg interpreta a rendição do irmão como o sinal de que ele deve assumir a liderança da dupla e recita uma rima/prece pedindo para ser um bom líder. Em seus sonhos, ele é levado para a Cidade das Nuvens, uma representação simbólica do céu. A sequência, que ocupa a maior parte do episódio, utiliza uma estética específica para reforçar o teor onírico desse momento. A animação é excessivamente fluida, inspirada

em desenhos do começo do século XX, e os enquadramentos fazem referência à época do cinema mudo.

Depois de ajudar os residentes da cidade a se livrarem do antagonista, Greg é apresentado à Rainha das Nuvens, que lhe oferece um desejo. Por ser um personagem de apoio, a evolução de Greg não é o ponto principal da série, mas isso não significa que ele permaneça inalterado pela jornada. No segundo episódio, quando liberta Beatriz do arbusto, Greg incorretamente interpreta sua promessa de um favor como a concessão de um desejo. Em seu entusiasmo infantil, Greg pede que Beatriz dê unhas ao seu sapo de estimação para que ele possa tocar violão. Ao encontrar a Rainha das Nuvens, Greg prova seu amadurecimento e assume, mesmo que temporariamente, o papel de líder. Seu desejo é que ele e seu irmão voltem em segurança para casa.

Ela argumenta que Greg pode partir, mas já é tarde demais para Wirt. Quando se rende à desesperança e desiste de voltar para casa, Wirt se torna parte do Desconhecido. O amadurecimento de Greg não representa a perda de seu otimismo, que segue inabalado. Greg afirma que “qualquer coisa é possível se você acreditar”, servindo de contraponto à completa desesperança do irmão mais velho. Ele sussurra seu desejo para a rainha e deixa a cidade das nuvens. De volta à floresta, vemos o garoto seguir a Besta por uma trilha enquanto Wirt dorme. Quando este desperta, ele procura alucinadamente pelo irmão mais novo, correndo pela floresta em busca de Greg. É nesse momento que sua motivação é estabelecida. Sua reação ao desaparecimento do irmão – “Greg?! Greg... O que foi que eu fiz?” – indica que ele finalmente é capaz de enxergar seu objetivo com clareza. Ele precisa se responsabilizar. Em seu desespero, Wirt acaba caindo dentro do rio congelado e quase se afoga, mas é salvo por Beatriz.

## 5.9 “Entrando no Desconhecido”

O episódio é um *flashback* que começa no mundo real enquanto Wirt se arruma para a noite de Halloween. Ansioso, ele tenta se convencer a entregar uma *mixtape* para Sara. O contraste com o último episódio evidencia seu desenvolvimento. Durante a narrativa vemos Wirt aprender diversas lições, sendo



cada episódio um dos “passos necessários para a existência independente”.<sup>21</sup> Porém, sua evolução é sutil e gradual, e só quando somos confrontados com o mesmo Wirt egoísta e submisso do primeiro episódio é que compreendemos a dimensão de seu desenvolvimento.

Quando Greg desencadeia uma situação que faz com que a fita vá parar no bolso da jaqueta de Sara, os irmãos passam a segui-la na esperança de recuperar o objeto. Fica evidente que Wirt se ressentido de Greg não apenas pelo cenário em que se encontram, mas por todas as suas frustrações. Ele projeta em Greg a própria autoaversão. Wirt se considera tão inferior a todos à sua volta que é completamente incapaz de perceber como as pessoas reagem a ele. Contrariando suas suposições catastróficas, seus colegas o acolhem imediatamente, Sara demonstra estar interessada nele, e ninguém parece gostar muito de seu rival, Jason Funderberker. Apesar disso, o pessimismo de Wirt é irreduzível quando ele encontra os colegas no cemitério. A polícia invade a festa e, para escapar, os irmãos pulam o muro do jardim. Do outro lado Wirt repreende Greg e mais uma vez o culpa por seus problemas. Ele não percebe que suas ações, guiadas pela ansiedade e pela teimosia, é que o levaram até ali. Em seguida, os garotos precisam se atirar para fora do caminho de um trem que vem em sua direção. Eles rolam pelo barranco por alguns momentos e caem no rio.

De volta ao Desconhecido, Wirt acorda dentro de uma árvore, cercado de pássaros semelhantes a Beatriz. Sua família manifesta o desejo de que ela volte para casa, mas insiste que Wirt espere a tempestade de neve passar. Ele se recusa e parte imediatamente para encontrar o irmão e a amiga. A mãe de Beatriz argumenta que ele “não pode ajudar seu irmão estando morto”, e Wirt responde que “também nunca foi bom para ele vivo”. Nos momentos finais do episódio, Wirt concretiza seu desenvolvimento, finalmente se responsabilizando por si mesmo e pelo irmão mais novo.

### **5.10 “O Desconhecido”**

Logo no início do episódio, somos apresentados à natureza do acordo de Greg com a Besta. Em troca da promessa de ajuda, o garoto é confrontado com

---

<sup>21</sup> BETTELHEIM, *Op. cit.*, n. p.

uma série de exigências absurdas. Ainda assim, aos pés da Besta, vemos seus pedidos atendidos. O carretel de linha de prata é um galho enrolado em teias de aranha, e o pente de ouro, um favo de mel.<sup>22</sup> A personalidade de Greg, duramente criticada por Wirt no *flashback*, prova-se sua única arma contra a Besta. Seu raciocínio lúdico permite a ele resolver os enigmas impostos, e seu otimismo inabalável serve de motivação. A última exigência da Besta é que Greg coloque o Sol em uma xícara. Quando expressa a impossibilidade da tarefa, a Besta argumenta que “qualquer coisa é possível se você acreditar”. O garoto rapidamente percebe que, ao posicionar a xícara em certo ângulo, o Sol vai aparentar estar dentro dela. Ele só precisa esperar. Entretanto, as palavras da Besta não são de encorajamento. Para ela os objetos não têm importância real. Sua intenção é estender as exigências até que o garoto sucumba ao inverno e, para isso, ela manipula seu otimismo contra ele.

Noël (1990) separa o monstro do horror do monstro do conto de fadas pela maneira como os personagens reagem a ele. Desde o início da série vemos Greg e os residentes do Desconhecido responderem à Besta exatamente como esperaríamos de personagens de contos de fada. Apesar de amedrontadora, a figura não é inconcebível, em outras palavras, “uma criatura comum em um universo extraordinário”.<sup>23</sup> Wirt, por outro lado, é o único personagem que reage à ideia da Besta como um monstro de horror, ou “uma perturbação na ordem natural das coisas”.<sup>24</sup> Noël defende que o horror só é possível quando o monstro é capaz de evocar simultaneamente sentimentos de medo e aversão. O medo é consequência do dano potencial que o monstro apresenta, e a aversão é resultado de seu entendimento como uma criatura impura. “Um objeto ou ser é impuro se é categoricamente intersticial, categoricamente contraditório, incompleto ou amorfo”.<sup>25</sup> A aparência da Besta lhe confere uma certa onipresença na narrativa. Sua silhueta indefinida com chifres semelhantes aos galhos das árvores (figura 3) parece se mesclar com o cenário. Sua idealização é cercada por esse caráter intersticial que permeia toda a série. Sendo assim, Wirt não apenas teme a figura monstruosa como os outros personagens, mas também a entende como repulsiva e asquerosa.

---

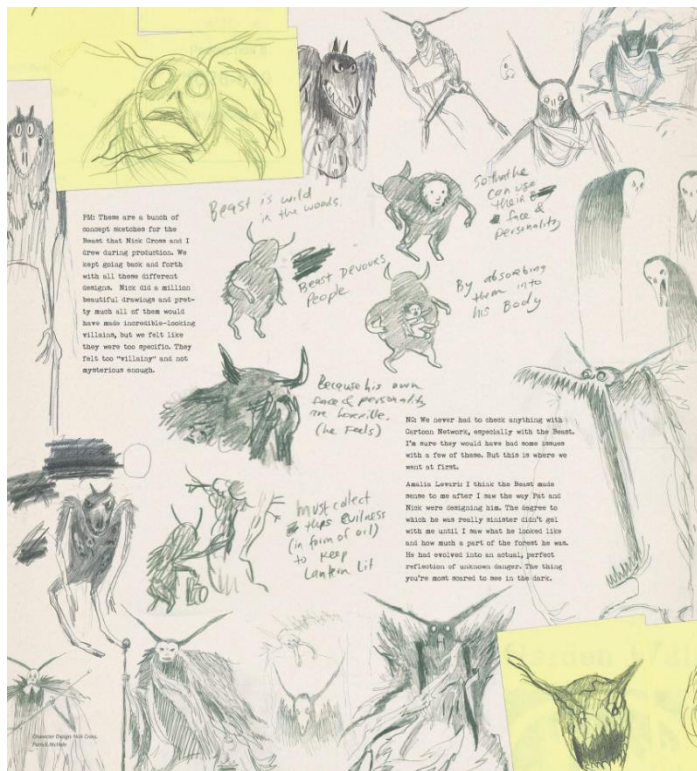
<sup>22</sup> Jogo de palavras com o termo em inglês “*comb*”, que pode ser traduzido como “pente” ou “favo”.

<sup>23</sup> CARROLL, *Op. cit.*, n. p.

<sup>24</sup> CARROLL, *Op. cit.*, n. p.

<sup>25</sup> CARROLL, *Op. cit.*, n. p.

Figura 3 - Rascunhos conceituais da Besta (2017)



Fonte: *The art of Over the garden wall* (EDGAR, 2017).

Após se reencontrarem por acidente, Wirt e Beatriz atravessam a floresta. Eles encontram a lanterna do Lenhador caída próxima a Greg, que possui uma aparência frágil e emaciada. Ele é incapaz de escapar, preso pela árvore que cresce ao seu redor. Desesperado, Wirt confessa sua culpa. A Besta faz a Wirt a mesma proposta feita ao Lenhador. Desde que o garoto assuma o porte da lanterna e mantenha a chama acesa, a alma de Greg será preservada lá dentro.

Esse é o primeiro contato direto de Wirt com sua antagonista, e percebemos a impossibilidade de sua situação. Ele cruzou o Desconhecido, aprendendo uma série de lições ao longo dos episódios, e concretizou seu desenvolvimento, assumindo a responsabilidade pelo irmão, mas o trajeto indicado pelo Lenhador no primeiro episódio apresenta um problema. Durante sua jornada, Wirt gradualmente se acostuma com o Desconhecido e deixa de responder à Besta com o choque característico de um protagonista de horror. Ele não a vê mais como um erro da natureza, mas como uma extensão dela. Confrontado pela oferta, ele parece resignado a aceitá-la, e vislumbramos o Wirt pessimista e submisso do começo da série. Para ele, admitir a Besta como uma parte de seu universo implica aceitar

também a inevitabilidade de seu destino. Seu senso de responsabilidade com o irmão, que deveria simbolizar a saída do Desconhecido, torna-se a amarra que o prende ali.

É possível observar como *O segredo além do jardim* reforça as características-chave de seus personagens, como forma de apresentar sua evolução. A infantilidade de Greg é fonte de diversos conflitos ao longo da série, antes de se provar uma vantagem. Em Wirt isso fica ainda mais evidente, especialmente quando analisamos sua personalidade hiperanalítica. No início da história ela se manifesta como paranoia, mas, ao avaliar melhor a proposta da Besta, é a abordagem lógica de Wirt que permite a ele derrotá-la. Ele rejeita a oferta: "isso é idiotice... Não vou vagar pela floresta pro resto da vida.

Figura 4 - Cena de "O Desconhecido" (2014)



Fonte: captura de tela do episódio "O Desconhecido" (2014). Direção: Nate Cash.

Ao reconhecer o caráter absurdo da proposta, Wirt se recusa a aceitar a Besta (figura 4) como uma criatura natural, colocando-a novamente na posição de monstro de horror: amedrontador, impuro e extraordinário. E, para ele, isso significa que a derrota não é inevitável. A lição do episódio "Canções do lampião sombrio" havia sido que suas decisões importam mais do que os papéis impostos a ele. Wirt não é "amante", "peregrino", "herói" e tampouco é o "portador da lanterna". Ele é um garoto inteligente e ansioso, capaz de atos covardes e heroicos, decisões altruístas e mesquinhas. E, apesar da dificuldade da situação, ele possui uma grande vantagem

sobre os habitantes do Desconhecido: Wirt não é um arquétipo, ele tem autonomia sobre o próprio destino.

Sua abordagem é pragmática. “Não está tentando me ajudar. Você só tem uma obsessão bizarra em manter essa chama acesa. Parece até que a sua alma está na lanterna”. O garoto aposta em sua dedução e, quando ameaça extinguir o fogo, o monstro se desespera. No primeiro episódio, o Lenhador havia confessado a Wirt que a lanterna é o seu fardo e que cabe a ele assegurar que a chama nunca apague, mas o objeto nunca abrigou a alma de sua filha. A compreensão de que ele foi manipulado a passar anos alimentando a chama da Besta o abala profundamente. Essa revelação reafirma a conexão entre os personagens, mas isso não significa que eles ocupam o mesmo espaço na narrativa.

Compreendendo Greg como uma representação da visão infantil e romantizada do amadurecimento, podemos entender o caráter simbólico da oferta da Besta e o papel do Lenhador nessa interpretação. A Besta é o espelho que reflete de volta para Wirt todos os seus sentimentos de autoaversão, ao passo que o Lenhador é o reflexo que o encara de volta. A opção apresentada a Wirt é viver como o Lenhador, alimentando indefinidamente as ansiedades da adolescência sob o argumento de manter viva essa noção idealizada da puberdade. Wirt pode escolher não amadurecer e ficar no Desconhecido, vivendo em um estado de “adolescência permanente” que não oferece nem a confiança da vida adulta, nem a despreocupação da infância. Porém, ao dar o primeiro passo para desafiar seus medos, Wirt revela a natureza frágil dessas ameaças, o que permite que encontre sua coragem. A Besta tem apenas o poder que é atribuído a ela, e, como portador da lanterna, cabe ao Lenhador decidir o que fazer.

Por fim, Wirt entrega, a Beatriz, a tesoura capaz de quebrar sua maldição. Ele admite ter pegado o objeto da casa de Adelaide e o levado consigo por estar com raiva da amiga. Em seus momentos finais no Desconhecido, ele retifica seu último ato de mesquinaria infantil.

## 6 CONCLUSÃO

O objetivo do horror para crianças é introduzir ao público o gênero equilibrando sentimentos negativos a uma catarse positiva.<sup>26</sup> *O segredo além do jardim* vai muito além disso, apropriando-se dos códigos de linguagem de suas inspirações e subvertendo-os para tecer uma narrativa impecável. Ao longo de apenas dez episódios, vemos Wirt aprender as lições necessárias para atingir sua independência. O cuidado com que a série aborda ansiedades comuns da adolescência permite que o público, infantil ou adulto, processe os próprios receios por meio do protagonista. A estética particular, somada a seus ricos elementos simbólicos, dão ao show o caráter sombrio e onírico pelo qual é conhecido e que serve tão bem a uma obra que mora na perfeita interseção entre horror e contos de fada.

---

<sup>26</sup> LESTER, *Op. cit.*, n. p.

## REFERÊNCIAS

### Bibliografia

BETTELHEIM, Bruno. *The uses of enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. New York: Vintage, 1976. E-book.

CARROLL, Noël. *The philosophy of horror: paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. E-book.

DERDEYN, Andre. Resolved: horror films are good for children. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, [s. l.], v. 31, p. 165-169, jan. 1992. Disponível em: [https://www.jaacap.org/issue/S0890-8567\(09\)X6173-3#](https://www.jaacap.org/issue/S0890-8567(09)X6173-3#). Acesso em: 7 ago. 2024.

EDGAR, Sean. *The art of Over the garden wall*. Ilustração: Patrick McHale. Milwaukee: Dark Horse, 2017. 188 p. E-book.

LESTER, Catherine. *Horror films for children: fear and pleasure in american cinema*. New York: Bloomsbury Academic, 2022. E-book.

SMITH, Sarah J. *Children, cinema and censorship: from Dracula to the Dead End Kids*. Bodmin: I. B. Taurus, 2005. E-book.

TATAR, Maria. "Violent delights" in children's literature. In: GOLDSTEIN, Jeffrey. *Why we watch: the attractions of violent entertainment*. New York: Oxford University Press, 1998. cap. 4, p. 69-87.

### Sites

MCHALE, Patrick. *Patrick McHale on the haunting magic of 'Over the garden wall': Exclusive*. [Entrevista concedida a] John Maher, 2016. Disponível em: [www.dotandline.net/patrick-mchale-over-the-garden-wall-interview-292f5661cc23/](http://www.dotandline.net/patrick-mchale-over-the-garden-wall-interview-292f5661cc23/). Acesso em: 7 ago. 2024.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. *Terror animado: questões de gênero nos estudos de Animação*. In: Rua. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://www.rua.ufscar.br/terror-animado-questoes-de-genero-nos-estudos-de-animacao/>. Acesso em: 7 ago. 2024.

### Filmografia

AS TRAPALHADAS de Flapjack. Criação: Thurop Van Orman. Estados Unidos: Cartoon Network, 2008. son., color. Série exibida pela HBO Max. Acesso em: 15 mar. 2024.

HORA de aventura. Criação: Pendleton Ward. Estados Unidos: Cartoon Network, 2010. son., color. Série exibida pela HBO Max. Acesso em: 15 mar. 2024.

O SEGREDO além do jardim. Direção: Nate Cash. Criação: Patrick McHale. Estados Unidos: Cartoon Network, 2014. son., color. Série exibida pela HBO Max. Acesso em: 15 mar. 2024.