

## La Forêt de l'Etrange : trouver son chemin sans perdre espoir

« Si les rêves n'existent pas, peut-on faire semblant ? »

Il y a beaucoup de personnes, dans le monde, qui diraient que les dessins animés, c'est pour les enfants. D'où vient cette croyance ? J'avoue ne pas réussir à forcément la comprendre : oui, de nos jours, beaucoup de choses pour les enfants sont faites en animation. Est-ce à cause d'un budget moins conséquent ? Pourtant, à l'époque, l'animation pouvait contenir beaucoup de choses effrayantes, et encore aujourd'hui, certains parents s'offensent que leurs enfants aient eu peur à cause de films d'animations, qui n'étaient pourtant pas forcément faits pour eux.

Pour ma part, les films d'animations ne sont qu'une plateforme comme une autre pour présenter des histoires. Encore mieux, elles permettent de les présenter avec une esthétique particulière et unique.

Et, alors que de nos jours, l'image de synthèse prend peu à peu le pas sur l'animation classique (ce qui n'est pas pour me plaire ni me déplaire, tant que c'est fait avec une patte spéciale), vient alors ce petit bijou appelé *Over the Garden Wall*.

Si, en apparence, la série peut sembler étrange, bizarre et peu cohérente, il suffit que l'on gratte à peine pour découvrir la face cachée de l'iceberg et tous les sous-textes qu'elle peut receler.

Je ne prétends pas détenir la vérité absolue, ni toutes les références. J'ai passé une journée intensive à chercher, répertorier et classer chaque petite pièce du puzzle qui forme cette mini-série, ce qui a été un plaisir extrême : de l'animation recelant autant de chose n'est pas forcément quelque chose que l'on trouve souvent, et encore moins avec autant de matière.

Maintenant, *Over the Garden Wall* est une série qui reste très personnelle pour chacun d'entre nous : des centaines et centaines de théories circulent, et bien que le seul qui ait le fin mot de l'histoire soit le réalisateur, chaque spectateur possède sa propre définition de la série (je l'ai regardée avec cinq personnes différentes : personne n'avait la même idée sur chaque point). Le pavé qui viendra ensuite sera donc un mélange de références trouvées et d'interprétation personnelle de la série, qui, j'espère, vous aideront à mieux l'appréhender, l'aimer, ou la comprendre.

(Je tiens juste à dire qu'il faudrait sans doute revoir la série un peu avant de lire ça parce que je vais aborder des points très obscures parfois).



### PROLOGUE

Commençons par l'**introduction** à la série, et, tout d'abord, la chanson chantée par Jason Funderburker (qui s'appelle *Into the Unknown*, assez ironiquement, mais bon j'aime autant la version Disney que celle-ci) :

*« Led through the mist, / Guidés à travers la brume*

*By the milk-light of moon, / Par la lumière laiteuse de la lune,*

*All that was lost, is revealed. / Tout ce qui était perdu, est révélé.*

*Our long bygone burdens, mere echoes of the spring, / Nos ennuis d'autrefois, de simples échos du printemps,*

*But where have we come, and where shall we end? / Mais d'où sommes-nous venus, et où va-t-on finir ?*

*If dreams can't come true, then why not pretend? / Si les rêves ne peuvent devenir réalité,  
pourquoi pas faire semblant ?*

*How the gentle wind, / Comment le doux vent,*

*Beckons through the leaves, / nous appelle-t-il à travers les feuilles,*

*As autumn colors fall. / Quand les couleurs d'automne apparaissent.* [Bon là en vrai il y avait un jeu de mot entre « autumn » et « fall » qui signifiaient que les couleurs de l'automne tombaient littéralement telles les feuilles pendant l'automne mais eh je ne suis pas là pour expliquer ça, aïe mes restes de cours de français apparaissent] »

La traduction n'est pas celle de la version française mais ma propre traduction. Si je n'utilise pas celle de la vf, ce n'est pas que celle-ci soit mauvaise (j'ai découvert la série en vf et je la préfère presque à la vo), simplement que pour des besoins de ton, il est très dur de traduire une chanson, et pour analyser, il vaut mieux toujours utiliser les versions originales.

Enfin bref, que veut donc dire cette chanson ? Eh bien le début de l'histoire de nos **héros** : ils sont ceux qui sont guidés à travers la brume, sous la lune. Les problèmes qu'ils ont dans leur vraie vie sont effacés, perdus dans un temps ancien, (le printemps signifiant et la saison qui a eu lieu il y a six mois pour eux, et leurs jeunesse) ils sont arrivés là comme dans un **rêve** : on ne sait pas comment, ni pourquoi, mais ils sont là, au milieu de ce décor automnal. Et ils ne savent pas où ils vont arriver. Enfin, si ce lieu est comme celui d'un rêve, pourquoi pas en effet, faire semblant, **jouer le jeu**, être acteur de cet endroit ?

Mais loin de ne posséder qu'une chanson, l'introduction possède aussi des images. Au premier visionnage, celles-ci peuvent paraître étranges : ce n'est qu'en les revoyant après avoir fini la série qu'on peut les comprendre.

- Une jeune fille, vêtue de bleu est assise avec un chien, quand un oiseau en fond la dérange : Ici, il s'agit évidemment de **Béatrice**, et son **chien** apparaîtra plus tard dans l'épisode. L'oiseau qui passe en fond doit être le **merle** à qui elle a jeté la pierre, et qui lui vaudra le fait d'être transformée en merle bleu.
- Dans des champs, un chat noir fait tirer une charrette pleine de citrouilles à deux dindons : On est là évidemment dans le décors du deuxième épisode, avec **Enoch** le chat, et des **dindons** qui attendent d'être mangés pour Thanksgiving.
- Un décor du cirque : Plus compliqué ici, on comprendra à la fin qu dans le public se trouve la **maîtresse** de l'école, tandis que le gorille n'est autre que son **amant**.
- Des petites figurines de personnages : Elles ont été créés par un des personnages présents dans la **taverne** lors du 4ème épisode.
- Un châtelain observe un tableau avant d'être surpris par une ombre : Il s'agit là de **Quincy Endicott**, qui a peur du fantôme qui rôde dans son château...
- Une femme coupe un fil avec des ciseaux dorés : Ici on reconnaîtra **Adélaïde** et les fameux ciseaux qu'elle a promis à Béatrice.
- Deux jeunes enfants jouent avec un petit **bateau** à moteur sur une rivière : J'étais assez perplexe au début, puisque ceci ne symbolise pas le 7ème épisode mais tout aussi bien le 6ème, et les personnages ne sont jamais revus. Il s'agit en fait d'un clin d'œil à la compagnie **McLoughlin Bros** (qui a été pionnière dans l'impression de livres en couleur pour les enfants), qui a été d'une grande inspiration pour la série. L'idée est qu'ici, les deux enfants représentent les deux frères à la tête de la compagnie. De plus, l'épisode 6 passant d'un ton à l'autre,



depuis le bateau des grenouilles (symbolisé par celui des deux garçonnets ici) à la cabane d'Adélaïde, il est en fait presque logique qu'il ait droit à deux images pendant le générique.

- Une jeune fille se trouve dans un lieu avec énormément d'ossements : On reconnaît ici **Lorna**. J'avoue ne pas savoir si elle se trouve dans une espèce de tombeau, l'amenant à être possédée par l'esprit, où si elle est en train de ranger les os de ses victimes...
- Un poisson pêche dans un lac : c'est le poisson qui **repêchera** Wirt dans le 8ème épisode. De plus, à ce moment là, la chanson dit « où va-t-on finir ? », un clin d'œil au fait que les garçons sont dans le lac.
- La pierre de Greg est ramassée : C'est durant le 9ème épisode que Greg ramasse sa pierre, la **volant** du jardin du jeune homme, et pas de la vieille dame, qu'il aidait.
- Pendant qu'un bûcheron coupe du bois, une jeune fille regarde la forêt au loin : On sait qu'il s'agit de la **filles du Bûcheron** qui a disparue, sans doute en s'aventurant dans les bois...

Enfin, avant de passer au prologue en lui-même, on aperçoit des images floues, avec des silhouettes noires... On comprendra à la fin qu'il s'agit tout simplement de Wirt et Greg **dans le lac**.

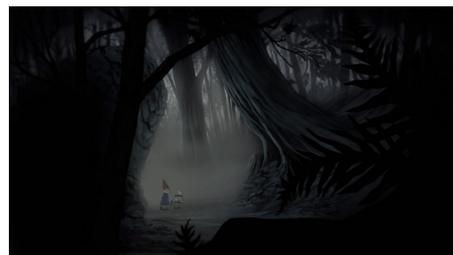
Je vais maintenant continuer avec le prologue qui suit la chanson :

*« Somewhere, lost in the clouded annals of history, lies a place that few have seen. A mysterious place, called The Unknown. Where long-forgotten stories are revealed to those who travel through the woods » / « Quelque part, perdu dans les archives de l'histoire, est un endroit que peu ont vu.*

*Un endroit mystérieux, appelé the Unknown. Là les histoires oubliées depuis longtemps sont révélées à ceux qui voyagent à travers les bois ».*

En fait, ce qui est intéressant ici, c'est que ça fait directement écho avec la phrase de la chanson «*Tout ce qui était perdu, est révélé.* ». Ce qui est perdu, ce sont les **histoires**. Et ça m'amène au premier gros point de cette analyse : **c'est quoi, l'Unknown ?**

Ici, même si on n'a pas de réponse claire, la théorie la plus grande et la plus plausible, c'est que cet endroit est tout simplement une espèce de **purgatoire, entre la vie et la mort**, où chaque personnage doit y trouver son chemin. Oui mais voilà, ce que je n'apprécie pas trop là dedans, c'est que en dehors de Wirt et Greg



(et Jason), les autres personnages ne sont pas dans l'Unknown pour un court temps mais y vivent. J'ai lu de nombreuses choses comme quoi la série ressemblait beaucoup à l'*Enfer* de Dante (les 9 épisodes dans cet endroit représentant les Neuf Cercles de l'Enfer, les personnages devant réparer leurs erreurs et élever leurs âmes etc) seulement voilà, je n'ai jamais lu ceci, et il y a des gens sur l'internet qui expliqueront bien mieux que moi les similitudes entre les deux.

Donc, comme je l'ai dit plus haut, malgré ces similitudes, c'est ma vision de la série qui compte : n'ayant jamais lu le travail de Dante, j'ai une totale autre vision des choses et elle est tout simplement décrite dans la chanson et dans le prologue : l'Unknown c'est un endroit où les **histoires oubliées se rejoignent**, le fait qu'elles soient oubliées leur offre donc un statut d'inconnues, donc d'unknown. Mais alors que font Greg et Wirt ici ? Les histoires oubliées sont aussi bien inconnues que perdues. Et les deux frères sont perdus. Perdus dans un lac.

Toute la série tourne autour de cette idée, l'idée de se **perdre**, de **perdre espoir**, et donc j'aime beaucoup le fait que l'Unknown soit ; non pas un purgatoire, mais un monde comme celui du Pays des Merveilles, avec ses propres codes qui semblent illogiques à première vue mais qui suivent un schéma bien précis, un **monde parallèle** où les deux frères y arrivent car ils se sont perdus et doivent retrouver le **chemin** de leur maison.



## EPISODE 1 : The Old Grist Mill (Le Vieux Moulin à Blé)



L'épisode commence donc avec l'apparition des deux frères : directement, on découvre quelles sont leurs personnalités. Greg est en train de réciter des mots qui semblent n'avoir ni queue ni tête, et on comprendra qu'il cite des noms qui n'iraient pas pour sa grenouille : on comprend alors que Greg sera le **comic-relief** de l'histoire, un personnage qui semble **peu se préoccuper du danger**. Wirt, pour sa part, s'inquiète directement du lieu où ils se trouvent, ce qui nous fait deviner qu'il sera le personnage qui **s'inquiétera** constamment.

Et d'ailleurs, je m'en vais commencer avec les personnages de Greg, Wirt et Béatrice en eux-même. Peu importe ce qu'ils font là, les deux ont des choses à apprendre et ressortiront de l'Unknown avec différentes leçons, tel un voyage initiatique.



**Wirt**, déjà, porte un prénom vraiment peu commun qui signifie "méritant". J'avoue que comparé aux autres prénoms, celui-ci fait peu d'écho aux personnages en eux-mêmes, et je pense tout simplement avoir creusé trop loin pour essayer de voir des coïncidences partout : en effet, au début du projet, Wirt était nommé Walter, ce qui est très différent. La seule chose que je peux dire de Walter, c'est que c'est un prénom germanique très connu, et que la série elle-même a de très grosses influences germaniques.

Donc, on le voit, Wirt est un garçon très inquiet de tout, et qui **pense beaucoup trop**. Même si il y a plusieurs exemples de cette personnalité dans les épisodes, celui où on voit ça le mieux est dans le 9ème. Dans ce flashback, on aperçoit Wirt tel qu'il est dans sa vie de tous les jours : un garçon anxieux, qui pense toujours que les autres ne veulent pas de lui. C'est dire, quand il déclare à Greg ne pas être invité à la soirée, et qu'il y a va tout de même, personne ne lui reproche de ne pas être à sa place : il s'inquiète tellement du regard des autres qu'il pensait ne pas être assez bon pour être invité à cette soirée.

C'est donc un jeune homme qui réfléchit trop, ce qu'il l'amène à décliner ses responsabilités, comme quand Sara trouve la cassette dans sa poche : au lieu d'aller vers elle, il préfère sauter du mur.

Cependant, décliner ses responsabilités n'est pas toujours bon, encore plus quand il doit s'occuper de son petit frère Greg. On le sait, ce dernier est son demi frère, et Wirt semble avoir quelque **ressentiments** envers son beau-père (on ne sait pas ce qu'est devenu son père mais il semble avoir disparu de la circulation), et son demi-frère par la même occasion. Et c'est quelque chose qui se verra tout au long de la série : Wirt ne s'en préoccupe pas, s'enfuit sans faire attention à si Greg le suit ou non, le laisse aller seul dans des bois, ne fait pas attention à lui quand il répète constamment qu'il a faim (il va jusqu'à manger des feuilles!)... Ce n'est que dans l'épisode 7 qu'il commencera vraiment à faire attention à son petit frère, allant jusqu'à le sauver. D'ailleurs, cette évolution est montrée de façon assez mignonne, puisqu'en effet au début, Greg chantait sa chanson d'Adélaïde seul, et dans l'épisode 6, Wirt se joint à lui.

Le dernier gros dilemme de Wirt est de réussir à **trouver son identité**. Pour bien appuyer le fait qu'il est un jeune homme qui se cherche, les détails sont poussés visuellement : il a deux chaussures qui ne vont pas ensemble pour montrer que ses différents traits ont du mal à s'imbriquer, son costume ne ressemble pas à grand chose (pas dans le sens de celui de Greg qui voit ce qu'il veut y voir, mais dans le sens où il est fait d'un bonnet de père Noël découpé et d'une

cape d'officier de la Seconde Guerre mondiale, sans qu'il n'y ait de réel sens à tout ça). On le voit aussi psychiquement, lors de l'épisode 4 où on lui donnera le titre de « pèlerin » et « d'amoureux », alors que si je devais définir Wirt, ce ne serait vraiment pas d'après son petit béguin pour Sara ou le fait qu'il soit perdu dans une forêt inconnue. Enfin, dans l'épisode 5, il dit que ses secrets sont le fait d'aimer la **poésie**, la **clarinette** ou les différents **styles d'intérieurs**, ce qui fait doucement rire Béatrice, puisqu'en effet, ce ne sont pas des secrets, mais bien des traits de personnalité complètement banals. Wirt est simplement trop en recherche sur lui-même et a trop peur des conséquences pour le montrer.

Wirt est vraiment un personnage **attachant** et **complexe**. Je n'ai jamais vécu ce que lui a vécu mais je suppose que beaucoup de gens peuvent se retrouver dans lui, dans ce ressentiment qu'il a envers Greg.



Passons maintenant à **Greg**. Gregory est un prénom signifiant "attentif" ou "vigilant", ce qui correspond totalement à Greg puisqu'il est le seul, au début de l'histoire, à faire réellement attention au monde qui l'entoure, à le comprendre. Enfin, j'explique ça juste en dessous mais Greg doit justement apprendre à être plus vigilant.

Greg, donc est vraiment ce qui fait, pour moi, le sel de la série. Il est extrêmement **drôle**, de par son côté **enfantin** et peu inquiet face à ce

qu'il voit, il ne comprend pas tout (quand le Bûcheron essaye de les protéger face à l'énorme chien, lui pense encore au plan de Wirt d'assommer l'homme), mais qu'est ce qu'il est drôle. Le personnage aurait très vite pu devenir lourd mais on ne s'approche vraiment pas de la limite, il est juste drôle et sacrément **mignon** et **attachant**.

Cependant, comme Wirt, il a un chemin à parcourir, et ce chemin est qu'il doit apprendre à être plus **'vigilant'**, à grandir. On ne sait pas vraiment quel âge il a mais il est peut être resté trop dans l'enfantin et ne mûrit pas énormément. En tout cas, il reste quand même un enfant et son chemin est si fin que j'ai mis du temps à le comprendre.

Enfin, pour finir le trio, on a **Béatrice** qui est mise très vite en avant dans l'épisode. Son nom signifie soit "qui apporte la joie", ou bien "voyageur". Je trouve que ce nom lui sied bien, puisque elle apporte une certaine joie dans le cœur de Wirt en lui promettant de l'emmener voir Adélaïde et de les aider à rentrer chez eux, mais elle leur permet aussi de commencer le voyage des garçons dans l'Unknown.

De son côté je trouve que c'est un personnage qui a énormément d'évolution à faire. En fait, dans un certain sens, elle ressemble beaucoup à Wirt : elle se **bannit** elle-même de sa famille, dit qu'elle ne peut pas retourner les voir avant de trouver un moyen de renverser le sort, mais quand on rencontre sa famille, on se rend compte qu'ils ne lui en veulent pas, qu'ils l'aiment et veulent seulement la **revoir**. C'est un vrai parallèle avec Wirt qui est terrifié d'aller à une fête ou de voir Sara en disant qu'ils ne voudront pas de lui alors qu'ils veulent de lui : les deux vont apprendre à **prendre confiance en eux**.

Et en fait, quand Wirt apprend à avoir confiance, il peut finalement retourner chez lui, dans son monde. C'est la même chose pour Béatrice : quand elle se sent prête à retourner voir sa famille, le sort est levé. Les a-t-on vu se servir des ciseaux ? Est-ce que les ciseaux fonctionnent vraiment à dire vrai ? N'est pas seulement tout le chemin qu'a pu parcourir Béatrice, comprendre ses erreurs, se pardonner à elle-même, qui a fait que la malédiction soit partie ?

Penchons-nous maintenant sur le symbole de Béatrice. Tout d'abord, il est bon de savoir que dans des concepts antérieurs, elle était censée être une abeille : le symbole de l'abeille est d'apporter la **joie**, de **travailler**, et enfin, dans certaines îles celtiques, on pensait qu'elle transportait des **légendes** et des **anciennes histoires**.



Maintenant, parlons du merle bleu, qui est la forme que l'on connaît de Béatrice : le merle bleu symbolisait l'**apport de la joie**, ainsi qu'il était un **messager** des terres des esprits.

Ce que l'on comprend de ces deux choses, c'est que les créateurs ont sans aucun doute voulu montrer que Béatrice allait réellement apporter de la joie envers les garçons, ce qu'elle finit par faire sans même parler d'Adélaïde, puisque on voit qu'elle et Wirt ont réellement de l'affection l'un pour l'autre. Et pour le côté anciennes histoires, c'est tout simplement le symbole même de l'Unknown, que Béatrice incarnera.

Pour parler de l'**épisode** en lui-même, je trouve qu'il est une parfaite introduction à cette univers étrange. Le moment où les garçons se rendent compte qu'ils sont perdus paraît vraiment bizarre au premier visionnage, je me souviens m'être posé énormément de questions à ce moment-là, et j'ai fini par croire qu'ils s'étaient simplement perdus sur le chemin allant vers chez eux...

Le décor de la forêt **automnale** est parfait, et celui du **moulin** tout autant. D'ailleurs, il s'agit du moulin où vivaient Béatrice et sa famille, ce qu'on comprend notamment dans l'épilogue, mais aussi par les nombreux indices laissés à l'intérieur, qui sont à l'effigie de merles bleus...

Enfin, le **chien** qui attaque est évidemment une grosse référence à de nombreuses mythologies ou cryptides, qui décrivent un grand chien noirs aux lèvres baveuses qui attaque les Hommes. En tant que française, il me rappelle évidemment la Bête du Gévaudan, d'autant plus avec le nom que lui donnent les garçons par erreur. Sauf que, débarrassé de l'huile agglutinée sur sa fourrure et de la tortue qu'il avait mangé, on découvre que cette grosse bête n'est en fait qu'un chien on ne peut plus normal, et mieux encore, le chien de Béatrice.



A la fin de l'épisode, nos deux protagonistes et leur grenouille sont vus en train de partir vers la lune. Il est bon de noter que l'on a ici une demie-lune, qui symbolise à la fois la **vie** et la **mort**, soit les deux états entre lesquels sont Wirt et Greg.

(A dire vrai, originellement, la lune que l'on voit était censée être la lune qu'il y avait dans le ciel la nuit où la série a été diffusée, le 3 novembre 2014).

Je finirais simplement en proposant quelque chose que je décrirais à la fin de chaque épisode et que j'expliquerais à la fin.

Chaque épisode, si on se concentre assez, possède un **mensonge**. Dans celui-ci, on pense que le gros chien noir était vicieux, méchant, qu'il s'attaquait aux humains, et ce sera montré comme faux...



**EPISODE 2 : Hard Times at the Huskin' Bee (Des Temps durs pendant les Récoltes)**



Aaah je dois dire que ce dernier est l'un de mes préférés. Évidemment, tout est dû à l'ambiance **d'octobre** et le **festival des récoltes**.

On commence avec le "sauvetage" de Béatrice qui, on le comprendra en revoyant l'épisode, n'est qu'une mise en scène pour pouvoir suivre les garçons. Elle tente même de faucher compagnie à Wirt en proposant à Greg de s'enfuir ensemble...

En voyant l'épisode la première fois je me souviens m'être dit que l'ambiance était sacrément dérangeante (après seulement avoir vu Greg hurler parce qu'il avait marché dans une citrouille, moment qui était vraiment drôle), notamment lorsque les personnages arrivent dans la grange et où ne les reçoivent que les grimaces de ces Jack o' lantern. Encore plus quand Enoch, la grande citrouille, se met à parler.



On apprendra dans l'épilogue qu'Enoch est en fait le chat noir vu dans l'introduction : en effet, il est vu brièvement quand les personnages entrent dans la grange, et dès que la grande citrouille se met à parler, il disparaît.

Dans cet épisode, on a aussi le premier indice qui tend à montrer que les garçons ne sont pas d'ici : bien que tout ce qui les entoure tend à montrer qu'on se trouve au XVIIIème siècle, Wirt dit à la dinde qu'il recherche « un téléphone ». Chose plutôt étrange pour cette époque...

Penchons nous un peu plus sur la ville, **Pottsville**. En anglais, un "**potter's field**", un **charnier**, est un endroit où sont enterrés les personnes qu'on ne peut reconnaître quand elles sont mortes, ou qui sont trop pauvres : des personnes qui sont **oubliées**. Hors, l'Unknown, on l'a dit, est un endroit où se rejoignent les histoires oubliées.



De plus, on se rend compte que les habitants de cette ville sont en fait des personnes **décédées** : Wirt et Greg ont creusé afin de retrouver des ossements de personnes qui étaient oubliées et qui ont fini ici.

Un autre indice qui amenait à comprendre ça c'est quand un des personnages-citrouilles dit à Wirt « Aren't you a little early ? », n'es-tu pas un peu en avance ? Puisque Wirt n'est pas encore mort. Enfin, c'est Enoch qui dit que « tout le monde rejoint Pottsville un

jour », tout le monde finit possiblement par être oublié et finir là bas, dans cette terre où les histoires oubliées se mélangent.

Le dernier gros indice qui amenait à ça, c'est tout simplement la **chanson** que chantent les habitants la première fois qu'on les entend :

*« O hie thee forth o'er golden mead / Ô hâte-toi de te mettre en route sur la prairie dorée  
Yon is the maypole set / Là-bas est l'Arbre de Mai  
A ribbon to wind my soul / Un ruban pour envelopper mon âme  
And to bind love to thy breast. / Et pour lier l'amour à ta poitrine.  
[...]*

*From flesh removed our chalk footfall / De nos corps défaits de chair nos pas légers  
Tempers this holy ground / Tempèrent cette terre sacrée  
Where timeless spirits meet / Où les esprits intemporels se rencontrent  
'round the heart of Pottsville town. / Autour du cœur de la ville de Pottsville. »*

Cette chanson était assez complexe à comprendre (notamment parce qu'il y a beaucoup de vieux mots anglais). Le premier paragraphe me semble peu propre à la série en elle-même. L'Arbre de Mai est une **tradition** qui se déroule début mai dans laquelle on érige une petite tour, un poteau, autour duquel on danse, un peu comme ce que font les habitants de Pottsville ici, même si ils le font pour le Festival des Récoltes.

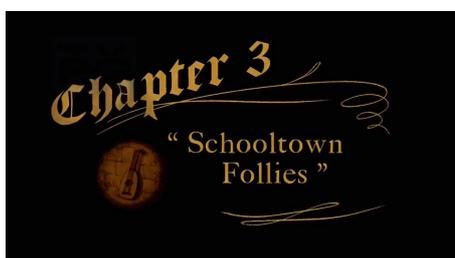
Le deuxième paragraphe signifie que les habitants ici sont des esprits, des corps, ou plutôt des **squelettes**, qu'ils ont donc des pas légers (aussi légers que du « chalk », de la poudre de craie), et qu'ils se rencontrent au cœur de Pottsville, probablement pour la fête des récoltes.

Enfin, le nom de l'épisode en lui-même : *Hard times at the Huskin' Bee*. Difficile de le traduire

littéralement, on peut cependant le comprendre. En effet, « hard times » signifie « des temps compliqués », ce qui référerait ici aux **durs labeurs** que doivent effectuer Wirt et Greg. « Huskin' Bee » est une très ancienne tradition américaine qui consistait, durant la fête des récoltes, à organiser une compétition pour savoir qui pouvait défaire le plus de **feuilles entourant les épis de maïs** ("husk" étant le nom de ces feuilles). D'ailleurs, les habitants eux-mêmes (moins les parties en citrouille) sont censés ressembler aux petites poupées faites de l'enveloppe de maïs.



Finissons comme tout à l'heure : quel est le **mensonge** ? Ici, on pense totalement que Pottsville est un endroit louche, dangereux, alors qu'il s'agit seulement d'une ville qui célébrait la fête des récoltes... De plus, les frères ne creusaient pas leurs tombes, ils aidaient seulement des personnes à arriver à Pottsville...



### EPISODE 3 : Schooltown Follies (Les sottises d'école)



L'épisode 3 doit être un de ceux qui me plaît le moins, notamment à cause de son ambiance très

**enfantine** (je vous jure sur mes notes il n'y a rien sur cette épisode). La seule chose qui le fait vraiment se relever c'est la chanson « *Les pommes de terre à la mélasse* », qui est complètement une satire de petites chansonnettes pouvant être poussées par des enfants dans certains dessins animés. Or ici, on insiste bien sur le fait que Greg est un enfant et que loin de pouvoir créer de parfaites chansons avec un



sens, il en crée une sans queue ni tête avec ce qu'il voit autour de lui. Ah et, goûtez les pommes de terre à la mélasse, sérieusement c'est délicieux.

En parlant de ça, j'ai trouvé qu'il y avait une drôle de ressemblance entre la mélasse, un liquide noir et gluant, et l'huile que produisent les Edelwoods.



*Edelwood de l'épisode 1*

En fait, un des principes de l'épisode est surtout de montrer que Wirt est vraiment quelqu'un qui ne parvient pas à **s'affirmer** face aux autres, mais il va le comprendre. Il ne parvient pas à refaire son lacet car Béatrice lui dit tout le temps de suivre le mouvement. Ayant remarqué ça, elle montre à Greg cet aspect-là de son frère, ce qui va énerver Wirt et ce qui l'emmènera à suivre le mouvement à l'école.

Un truc que j'avais toujours trouvé étrange et que j'ai découvert après quelques recherches : le jeu « **One old cat, two old cats** » (« un vieux chat, deux vieux chats ») est réellement le nom d'un jeu mais qui ne se joue pas avec des chats (je ne pourrais pas vous expliquer les règles je n'ai rien compris). Ici c'est plutôt marrant puisque la métaphore du nom devient réelle et les personnages trouvent plusieurs vieux chats.

Un autre côté rigolo, c'est que l'épisode se concentre beaucoup sur la maîtresse et son **languissement** envers son amant... Languissement qui, si on écoute bien sa chanson, ne dure que depuis *trois jours*.

Enfin, plusieurs **mensonges** ici : Jimmy n'avait pas abandonné la maîtresse, et le gorille n'en était pas un, il s'agissait de Jimmy lui-même. De plus, le père de la maîtresse, qui semblait terrifiant à ne pas vouloir que les enfants s'amuse, était en fait une bonne personne qui avait tout perdu afin de créer cette école...



**EPISODE 4 : Songs of the Dark Lantern**  
**(Les Chants de la Lanterne Sombre)**



Cet épisode est assez important dans le sens où on en apprend enfin un peu plus sur la Bête. Mais voyons déjà le contexte.

Les personnages arrivent dans une **taverne** remplie de personnes ayant un rôle spécifique : une Tavernière, un Élève, un Brigand, un Fabriquant de Jouets, un Tailleur, un Boucher... Cependant, il y a quelque chose de triste dans ces personnages, car ils sont définis non pas avec ce qu'ils ont en eux, mais ce qu'ils sont dans la **société**. Je trouve ça triste car c'est quelque chose qui a pu leur être imposé, ils ne l'ont peut être pas choisi : qui sait si le Boulanger voulait vraiment l'être ? Si la Tavernière n'a pas un hobby en particulier ?

Une autre chose qui me fait dire que c'est triste, c'est l'explication de l'arbre Edelwood qui se trouve au dehors. Il contient plusieurs visages et, d'après le réalisateur, ce sont les **âmes des personnes de la taverne**. Elles sont mortes, elles sont bloquées dans ce qu'elles sont, bloquées, même, dans la taverne. L'épisode s'appelle « *Songs of the Dark Lantern* » (« Les Chants de la Lanterne Sombre »), et même la Taverne s'appelle la « Dark Lantern ». Or, une lanterne sombre est une bien belle oxymore, puisqu'une lanterne est censée éclairer. La lanterne sombre ici est tout simplement la taverne ainsi que ses occupants, un endroit qui semble chaleureux vu de **l'extérieur**, tout comme ses habitants qui semblent **accueillants**, mais à **l'intérieur**, c'est **froid, vide, triste**.



Ces personnages avec un rôle spécifiques sont mis en **comparaison** avec Wirt, un adolescent de notre temps à nous, un temps où l'on est moins définis par ce que l'on fait que par ce que l'on est.

Cependant, les personnes de la taverne se mettent directement en tête de lui donner un rôle, qui sera celui de **l'Amoureux**. Si on apprendra plus tard que c'est bien le cas, Wirt pourtant ne s'y sent pas à l'aise : pendant sa chanson, il ne parle pas de Sara mais bien de lui, de Greg, de sa situation familiale, et du chemin qu'il voudrait trouver pour rentrer. On lui dit alors qu'il n'est pas un Amoureux mais un **Pèlerin**. C'est un peu plus vrai mais là aussi, ça ne correspond pas tout à fait au personnage, qui se retrouve perdu et demandant son chemin à cause d'un concours de circonstance. Même si, il est vrai qu'à la fin, il parvient à rentrer chez lui **sans demander sa route**, simplement « en suivant la boussole de son cœur ».

En fait, Wirt étant un personnage de notre époque, on ne peut donc pas lui attribuer de rôle prédéfini. De même, si il se cherche encore, il sait ce qu'il n'est pas, ce qu'il fait qu'il continue à

être vivant, contrairement à toutes ces personnes de la taverne.

Je ne m'attarderais pas complètement sur la **chanson du Brigand** même si elle est vraiment drôle (notamment son introduction). En effet, je pense qu'elle n'a pas énormément de but dans la série si ce n'est encore plus de montrer que le rôle du Brigand est d'être un Brigand, ce qui ne pose absolument aucun souci aux clients, mais c'est à mon avis une satire des chansons d'antagonistes dans des films d'animations. D'ailleurs, pour rendre le moment encore plus dérangeant, le personnage a été animé avec plus d'images par seconde que tout le reste de la série.



Ensuite, on possède là encore une **chanson** qui est plus intéressante à décoder :

*« He lurks out there in The Unknown, / Il rôde dehors dans l'Unknown,  
Seeking those who are far from home, / En cherchant ceux qui sont loin de chez eux,  
Hoping never to let you return. / Espérant ne jamais vous laisser rentrer.  
Oooh, better beware, / Oooh, tu ferais mieux faire attention,  
Oooh, the Beast is out there, / Oooh, la Bête est au-dehors,  
Oooh, better be wise, / Oooh, tu ferais mieux d'être sage,  
And don't believe his lies. / Et ne pas croire à ses mensonges.  
For once you will begins to spoil, / Car quand tu commenceras à te gâcher/t'abîmer,  
He'll turn you to a tree of oil, / Il te transformera en un arbre à huile,  
And use you in his lantern for to burn. / Et t'utilisera dans sa lanterne pour te brûler.»*

Si je dis intéressante, c'est que si on ne s'en rend pas forcément compte, elle nous donne tous les codes pour **comprendre ce qu'est la Bête** : elle est là, au dehors, en train de **chercher des âmes** perdues et en faisant tout pour qu'elles ne rentrent pas chez elles. Il proclame des **mensonges** auxquels il ne faut pas croire, car si on y croit on se gâche, on perd espoir et comme c'est l'espoir qui fait tout, on n'est plus rien après ça, on a abîmé notre esprit. Enfin, on découvre six épisodes à l'avance que les Edelwood sont faits de personnes qui ont perdus espoirs, qui se sont perdues, et qui **remplissent** cette fameuse lanterne.



Donc, deux choses très importantes sont dites ici. La première, c'est que la Bête et la lanterne sont liés, ce que Wirt interprète mal, pensant que c'est le Bûcheron qui est la Bête, et la deuxième, les Edelwoods font fonctionner la lanterne.

En anglais, il n'existe pas d'arbre s'appelant « **edelwood tree** ». Le mot « edel » cependant ressemble beaucoup à « elder » (j'ai du corriger toute mon analyse en n'arrêtant pas d'écrire Elderwood au lieu d'Edelwood), qui signifie « sureau ». Le symbolisme du sureau est très parlant : il signifie la roue de la **vie**, puis de la **mort**, le **cercle** infini, mais il symbolise aussi le **chagrin**, ce qui correspond parfaitement à ses arbres qui sont des personnes ayant perdus espoir et en sont morts.

Maintenant, le vrai mot est « edel », qui signifie « **noble** » en allemand. Un **bois noble** est un bois **rare, précieux**, ce qui correspond parfaitement à ces arbres, qui sont des denrées peu communes (tout comme la fleur edelweiss, une petite fleur blanche vraiment peu commune trouvable en montagne), comme on pourra le voir avec le Bûcheron qui a du mal à en trouver.

Quand Wirt part au dehors secourir Béatrice, il croit que le Bûcheron est la Bête et attaque ce dernier. Celui-ci empoigne Wirt et le plaque contre l'Edelwood. Il y a ensuite un bon gros détail assez effrayant quand on s'en rend compte : dans le plan d'après, on a Wirt sur la caméra et le Bûcheron en face. Seulement... Wirt a l'air de flotter dans l'air, et suivant les différents plans, le

Bûcheron le plaque, ou le maintien dans les airs. En fait, on est littéralement à la **place des yeux de l'Edelwood**, qui assiste à tout ça. Les Edelwoods seraient-ils donc encore un peu conscients... ?



Plus important encore, c'est dans cet épisode que l'on rencontre pour la première fois **la Bête**. Je reviendrais plus tard en profondeur sur celle-ci, mais un point sur son apparence : elle est MA-GNI-FIQUE. Terrifiante. Franchement si je regardais la série seule la nuit dans le noir elle parviendrait vraiment à me faire peur. Sa silhouette, ses cornes, ses yeux blancs et immenses... Même sa voix. Rien à dire là dessus au niveau du visuel elle est parfaite.

Pour parler de petits détails, on sait qu'au début, dans le prologue, on voyait des petites figurines des personnages de la taverne, qui sont en fait créées par le Fabriquant de Jouets. Ces **figurines** sont figées, montrant ce que sont les clients, figés dans leurs rôles...

Enfin, finissons avec le **mensonge**. Ici, c'est tout simplement Wirt qui pense que le Bûcheron est la Bête alors que non.



### EPISODE 5 : Mad Love (Amour Fou)



Dans cet épisode, Wirt, Greg et Béatrice essayent de **recupérer de l'argent** en se faisant passer pour les neveux de Quincy Endicott, un châtelain qui a peur que sa maison soit hantée par un fantôme.

Déjà, les personnages ont besoin de monnaies, deux pièces, afin de pouvoir prendre un bateau. Deux pièces, un bateau... Cela représente totalement le **bateau de Charon**, qui, dans la mythologie Grecque, faisait traverser le Styx aux âmes des morts (contre deux pièces d'or que l'on avait posé sur leurs yeux avant de les enterrer). Encore une fois, la symbolique de la mort est très présente dans cette épisode.

Je vais maintenant m'attarder sur **Quincy Endicott** qui est un personnage... Pas très intéressant en soit mais dans sa globalité. Pourquoi ? Dans le 9ème épisode, quand Wirt et Greg se cachent dans le cimetière, il y a une tombe au dessous d'eux : celle de « Quincy Endicott ».

Quand j'ai découvert ça je me suis posée des dizaines de questions. Je reste sur ma lancée que l'Unknown n'est pas un endroit où l'on se rend après la mort, mais un monde parallèle à tous ça. Donc, si l'on amasse tous les indices qu'il y a autour de Endicott:

- Dans sa serre, il dit « Into the **abyss**, never to return » (« dans l'abysse, ne jamais retourner... »). Pourquoi dirait-il ça s'il n'y était jamais allé, dans cet abysse, qui symbolise la mort ?
- Il ne **mange pas** à table. Les garçons non plus mais on voit que leurs assiettes ont été entamées.
- Il élève des **paons**, et même des paons **blancs**. Les paons symbolisent la vie après la mort et la renaissance, ce qui ici définirait parfaitement le personnage.



*Greg sur la tombe de Quincy Endicott, épisode 9*

Je pense vraiment que Endicott est un personnage qui est mort et s'est **retrouvé** dans l'Unknown, comme autant d'histoire oubliées. Ce qui me prouve à moi-même que cet endroit n'est qu'un monde parallèle c'est que les autres personnages n'ont pas autant peur de la mort, des fantômes, que lui, et qu'ils vivent simplement ici, contrairement à Endicott qui y est arrivé et qui a toujours des séquelles de son séjour dans la mort.

De plus, je pensais qu'il était terrifié à l'idée qu'il puisse y avoir un fantôme parce qu'il avait côtoyé des morts, et donc qu'il en avait peur, car ça symbolisait son passage dans le monde des morts. Seulement, lorsqu'il comprend que les garçons en veulent après son argent, il s'énerve et dit « Avez-vous la moindre idée de ce que j'ai fait pour avoir cet argent, des choses horribles que ces mains ont faites ? » et je pense qu'en réalité, il a **tué** quelqu'un pour avoir de l'argent et est effrayé par l'idée que la personne qu'il a tué le hante.



En dehors de ça, je n'ai pas grand chose à dire de plus sur l'épisode. Il est pas mal mais ce n'est pas mon préféré. La seule grande chose qu'on a à y apprendre, c'est que Béatrice a été **enchantée**. D'ailleurs, le fait qu'elle se confie à Wirt montre l'évolution de leur relation, et son début de regret envers ce qu'elle compte faire des garçons...



Ah si, une autre petite chose. Le créateur de la série insiste toujours pour démontrer que l'Unknown, même si étrange, possède sa logique propre. Dans celle-ci, dit-i, les **animaux ne parlent pas**, sauf Béatrice qui était enchantée. Et on le voit dans l'épisode 3, les animaux sont habillés mais aucun ne parle.

Alors pourquoi **Fred** le peut-il ?

A mon avis, il est aussi enchanté.

Si ses hennissements font vraiment faux et sonnent humain, c'est parce que son doubleur ne parvenait pas à reproduire le cheval. Ce à quoi on lui a dit « C'est pas grave, ce cheval-là n'a pas besoin de sonner vrai ». De plus, il a l'air de s'en vouloir d'avoir volé, à un moment de sa vie. Je pense qu'il était tout simplement un humain, qu'il a volé quelque chose et, de la même manière que Béatrice, à fini par être transformé en cheval.

Il finit par atteindre son but dans cet épisode, en travaillant honnêtement.



Enfin, pour finir sur le **mensonge** de l'épisode : ici c'est totalement le fait que si Endicott pensait voir un fantôme, il s'agissait en réalité d'une personne bien vivante.



### EPISODE 6 : Lullaby in Frogland (Berceuse au pays des Grenouilles)



La moitié de l'épisode 6 est un peu l'építome de la **bizarrierie** de la série : si les élèves-animaux de l'école étaient drôles, et les habitants de Pottsfeld étranges, les grenouilles du bateau sont absolument hilarantes. J'ai eu du mal à me remettre du fait que la mère-grenouille tienne ses bébés dans ses bras, bébés qui sont en fait des têtards (l'idée est extrêmement simple mais qu'est ce qu'elle est drôle).

Enfin bref, nos héros sont sur le **bateau** qui va les amener chez Adélaïde, bateau appelé le « McLaughlin Bros » (j'ai déjà parlé d'eux plus haut, souvenez vous, des pionniers en matière d'histoires pour enfants). Je m'étais demandée, au premier visionnage, comment ils avaient pu aller sur le bateau sans leur argent que Greg avait jeté au fond d'une mare (argent qu'il avait jeté car il se sentait coupable d'avoir volé Mrs Daniel). L'explication est donnée, ils n'ont pas payé, ce qui est là encore un indice concernant leur non-mort, puisque ne pouvant pas payer, ils ne peuvent pas atteindre le lieu des Morts.

Un autre indice qui montre que Béatrice a complètement changé d'avis, avant que ce ne soit vraiment montré à la fin, c'est quand elle dit à Wirt de jouer l'instrument : il dit ne pas savoir en jouer, mais elle insiste, car elle pense que cela les amènera à être **découverts** et à être virés du bateau.

De plus, la **chanson** que chante le Président est très intéressante quand on se penche dessus (et extrêmement drôle quand il la commence, parce qu'hormis pendant le prologue, Jason n'a jamais parlé et... Oui c'est sacrément drôle) :

*« At night when the lake is a mirror / Dans la nuit quand le lac est miroir*

*And the moon rides the waves to the shore / Et la lune fait monter les vagues sur la berge*

*A single soul sets his voice singing / Une âme seule chante*

*Content to be slightly forlorn / Heureux d'avoir un peu d'espoir* [« forlorn » signifie être triste, délaissé, mais « forlorn hope » est un faible espoir, l'espoir étant une chose commune dans la série]

*A song rises over the lilies / Une chanson s'élève au milieu des lys*

*Sweeps high to clear over the reeds / Balaie haut pour nettoyer au dessus des roseaux* [« reeds » est aussi un mot utilisé pour parler de personnes impressionnables, ou faibles, telles les personnages dans la série]

*And over the bulrushes' swaying / Et au dessus des joncs qui se balancent*

*To pluck at a pair of heartstings / Pour arracher une paire de cordes* [ici faisant référence à un instrument]

*Two voices, now they are singing / Deux voix, maintenant ils chantent*

*Then ten, as the melody soars / Puis dix, et la mélodie s'envole*

*Round the shimmering pond all are joining in song / Autour du lac brillant ils se rejoignent tous en chanson*

*As it carries their reverie on / Il transporte leur rêverie*

*Over the treetops and mountains / Au delà de la cime des arbres et des montagnes*

*Over the blackened ravines / Au delà des sombres ravins*

*Then softly it falls by a house near a stream / Puis il tombe doucement sur une maison près d'un ruisseau*

*And over the garden wall / Et au delà du mur du jardin*

*To thee / A toi ».*

(je m'excuse pour ces traductions mais la chanson est si compliquée à comprendre).

La chanson donc, en dehors de sa traduction, est très intéressante.

Penchons nous sur ses paroles : on commence avec un **lac**, tel celui dans lesquels sont tombés Greg et Wirt. Ensuite, la voix solitaire est celle de **la Bête**, qui possède en elle un peu d'espoir. L'espoir, c'est celui de sa chanson, qui porte très loin au dessus de la forêt, jusqu'aux âmes faibles qui suivront sa chanson et deviendront de la **nourriture** pour elle, des Edelwood, ou bien jusqu'aux âmes impressionnables qui effraieront les autres et auront tout aussi peur de la Bête, et se **perdront** plus facilement.



Ensuite, on voit qu'après avoir arraché les cordes (cordes vocales, ou bien le cœur) de quelqu'un, de deux personnes, deux personnes se joignent à elle pour chanter, puis dix : la **tristesse grandit** et grandit et se **propage** parmi les habitants. Puis, autour d'un étang, tel un étang où l'on retrouve des grenouilles, tout le monde chante ensemble, encore une fois comme ces batraciens qui se mettent à chanter dès que l'un commence.

La voix porte les rêveries, les **inattentions** des personnes, et continue son chemin dans de grands espaces, allant même jusqu'à rendre encore **plus sombre des endroits qui l'étaient déjà**.

Puis elle retombe doucement près d'une maison et d'un ruisseau, comme le **moulin de Béatrice**, celle où l'histoire a commencé. Ainsi qu'**au delà du mur du jardin**, le nom de la série et le lieu où sont les garçons, jusqu'à nous, spectateurs.

Ce que je veux expliquer, c'est que la chanson fait une certaine boucle : on commence dans le lac comme celui où sont tombés Greg et Wirt. Puis on se penche sur la Bête, comment elle fait, comment elle chante et attire à elle les âmes, elle les attire près d'un étang, avant de repartir, retourner chanter et transformer des gens en Edelwood, avant que l'on ne retourne au delà du mur du jardin, où sont Greg et Wirt, où ils sont dans l'eau, dans le lac.

Maintenant, il y a cette phrase avec la lune qui crée des vagues. C'est totalement vrai, la lune crée les vagues, mais penchons-nous plus sur la symbolisme des vagues : le symbole de la **destruction**, des émotions cachées ou des **secrets**, et d'une certaine **menace**. Certes, quand Wirt et Greg tombent dans le lac, il n'y a pas de vagues, il est clair, mais celui de la chanson aussi, puisqu'il est un miroir, et donc qu'il est plat !

Je pense donc qu'il y a deux idées que l'on peut comprendre. La première, c'est que la Bête peut être celle qui **amène certaines âmes dans l'Unknown**, qui les appelle à elle, afin de leur faire perdre espoir pour se nourrir. Puisqu'en effet, elle les amène près d'un étang, dans la chanson. De plus, si la chanson dit que c'est la lune qui produit les vagues, vous savez ce que me rappelle la lune ? Un grand point blanc, lumineux, au milieu d'un noir d'encre ? La Bête. **La Bête qui crée les vagues, la menace, qui amène des gens à se perdre dans l'Unknown.**

La deuxième idée, c'est qu'on assiste ici à **l'histoire de la Bête**. Elle qui serait **apparue** une nuit, en chantant, et en ayant un **espoir de pouvoir survivre**, en voyageant sans arrêt, corrompant de plus en plus de gens, jusqu'à arriver où on est arrivé dans l'histoire, près du moulin, où elle a trouvé deux nouvelles âmes à corrompre.

Ce qui est marrant, c'est qu'en cherchant les paroles, je suis tombé sur quelqu'un qui expliquait ce qu'il entendait dans cette chanson : et pour lui, il s'agissait en réalité du **chant d'une grenouille**, de l'appel du mâle. Un mâle seul, puis rejoint par une femelle (les deux voix), et enfin pleins d'autres grenouilles, qui forment la dizaine de voix présentes. Il part ensuite seul, au delà du mur du jardin, du cimetière, avant d'être trouvé par Wirt et Greg.

Il y a tellement d'interprétations différentes que l'on peut faire de la série que ça me scotch énormément.

Passons à la deuxième partie de l'épisode, celle où l'on rencontre enfin **Adélaïde**. On voit que Béatrice aime vraiment les deux frères, au point qu'elle est prête à se **sacrifier** et devenir servante à la place d'eux pour Adélaïde.

D'ailleurs, pourquoi cette madame désire-t-elle un enfant servent ? C'est tout simplement parce qu'elle est **jalouse** de Tatie Murmure, sa sœur, qui a Lorna.

Si l'on fait attention aux détails, Adélaïde a tout d'une **araignée** : elle vit dans une **vieille cabane**, il y a des **fil**s à elle partout, et l'arrière de son manteau a la même forme que le dos d'une **veuve noire**, une araignée venimeuse. D'ailleurs, au tout début, Adélaïde était censée avoir plusieurs bras, huit, comme une araignée.

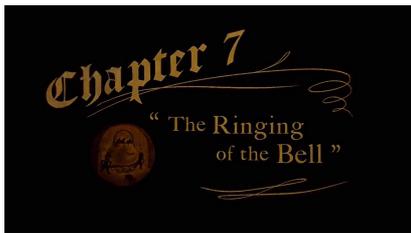




Son côté terrifié de l'air peut sembler étrange, mais il existait une vieille superstition qui disait que pendant la nuit, l'air se remplissait de **vapeurs toxiques**.

Enfin, on peut apercevoir dans le décor une tapisserie où sont représentées trois personnes : deux d'entre elles sont Tatie Murmure et Adélaïde, et la troisième est quelqu'un d'inconnu. Il est dur de savoir qui c'est et, à mon avis, personne d'autre que le réalisateur n'a la réponse, mais j'aime bien imaginer qu'il peut s'agir de la Bête, puisque les deux sœurs désirent des enfants, tout comme elle...

Enfin, le **mensonge** de l'épisode c'est bien évidemment Béatrice qui a menti à propos de l'aide que pouvait fournir Adélaïde.



### EPISODE 7 : The Ringing of the Bell (Le Tintement de la Clochette)

(seule bonne traduction de la vf)



Je n'aurais pas grand chose à dire de cet épisode, car la partie la plus importante pour moi, c'est bien celle des Tortues Noires et j'en parlerais plus loin.

Sinon en soit, je l'aime beaucoup car il est assez **sombre** et fait franchement peur. Quand Lorna se transforme en démon elle est terrifiante, pas de la même manière que la Bête qui l'est parce qu'on ne **la voit pas** (la peur du mystère tout ça tout ça), mais bien parce que ses **attributs sont effrayants** : peau pale, yeux sombre avec un point blanc, cheveux qui volent, dents horriblement carrées...



De plus, il y avait une croyance à l'époque où l'on célébrait **Samhain**

(l'ancêtre d'Halloween), c'est que faire **tinter une clochette** permettait d'**effrayer les mauvais esprits**, chose que met ici en action Tatie Murmure.

En parlant d'elle, son personnage est assez spécial, mais là encore, j'y reviendrais plus tard en parlant des Tortues. En revanche, je ne peux m'empêcher de me demander pourquoi elle n'a jamais utilisé la clochette pour bannir l'esprit elle-même... Soit elle ne savait pas qu'elle

pouvait le faire, soit elle avait vraiment peur que Lorna parte.

Sinon, il est bon de noter qu'à la fin, lorsque l'esprit sort du corps de Lorna, elle tombe au milieu d'un bouquet de **myosotis** : le myosotis symbolise l'**amour éternel**, qui pourrait être celui naissant de Wirt et Lorna, mais il est aussi le symbole de la journée des **enfants disparus**. Or, dans un des premiers scripts, Wirt et Greg étaient censés disparaître de Halloween jusqu'à Noël, ce qui équivalait au temps de leur passage dans l'Unknown, faisant d'eux des enfants perdus.

De plus, en anglais, le myosotis se dit "**forget-me-not**", qui signifie « ne m'oublie pas », petit message envers les deux personnages pour ne pas qu'ils ne s'oublient.

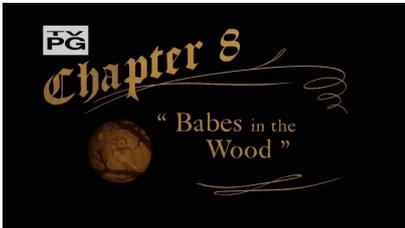
Un petit détail marrant, c'est quand Greg monte à l'étage, il n'est pas effrayé par Tatie Murmure, mais par **Jason** qui est en train de **manger** la petite clochette : si on écoute bien, on entend le bruit de cloche et un petit rot de grenouille.

En parlant de détail, pour bien appuyer le fait que je ne fais pas que extrapoler tout le temps mais que les créateurs sont méticuleux : Wirt utilise une **chaise** pour bloquer la **porte**. Dans les



premiers sketches, la porte disposait d'une poignée ronde, et la chaise la bloquait. Or, la poignée ronde était trop moderne pour le monde qu'ils voulaient dépeindre et ils ont passé beaucoup de temps à essayer de trouver comment une chaise pouvait bloquer une porte sans poignée ronde, avant de finalement opter pour la poignée qui laisse passer le dossier de la chaise.

Enfin, le **mensonge** de l'épisode c'est évidemment que les garçons pensaient l'antagoniste être Tatie Murmure alors que c'était Lorna.



### EPISODE 8 : Babes in the Woods (Les Enfants dans la Forêt)



Aaaahhh, le vilain petit canard ! Si je dis ça, ce n'est pas parce que l'épisode est mauvais mais parce que je n'ai pas d'affinité particulière, je le trouve plutôt **ennuyant**. Malgré tout, il est bourré de petites choses à regarder.

Déjà, le nom de l'épisode, « *Babes in the Woods* », est le nom d'une histoire très connue en Angleterre, qui raconte comment un oncle abandonne ses deux neveux dans la **forêt** afin d'avoir leur argent. Les deux enfants errent des jours dans la forêt avant de finir par **mourir** et être recouverts sous des feuilles. Ça vous rappelle quelqu'un ?

Il y a aussi une chanson datant de 1916, par Jerome Kern, intitulée de la même manière et qui parle de **rêve**, tel le rêve de Greg qui fait l'épisode.



Greg part donc dans ses **rêves** afin de trouver une solution pour que lui et son frère puissent rentrer chez eux. A l'arrivée de ce monde imaginaire, il est accueilli par différents personnages, et notamment un canard, un lapin et une pizza, qui sont des **costumes** portés par les camarades Wirt à la fête d'Halloween. Il se trouve aussi une de ces fameuses tortues noires, et un personnage qui ressemble étrangement à Wirt et qui porte une lanterne (ce qu'il serait advenu

de Wirt s'il avait accepté la requête de la Bête à l'épisode 10...?).

Ce monde imaginaire est fait pour ressembler visuellement à des **vieux dessins animés** des années 30 et oh bon sang que ça y ressemble. J'ai toujours trouvé ces courts métrages très creepy et dérangeant, et même si l'effet est un peu atténué ici, ça reste assez spécial. D'ailleurs, pour encore plus montrer cet effet, il n'y a quasiment pas de jaune dans ce monde, notamment parce qu'à l'époque, il était très cher d'utiliser certaines couleurs et le jaune s'en retrouvait disparu.

Évidemment, le **Vent du Nord**, qui est personnifié ici par un nuage (qui me rappelle sacrément celui de *Mario 64*, bon sang qu'il était énervant lui) est un gros symbole dans toutes les cultures, indiquant le vent froid qui souffle et amène le plus souvent la **pluie**, le **froid** et l'**hiver**. Et, en effet, dans cet épisode, l'automne laisse place à l'hiver, il neige à gros flocons et la forêt en devient toute blanche.

Maintenant, comme je l'ai dit plus haut, les garçons étaient, dans un ancien script, censés avoir disparu jusqu'à l'hiver, donc cela montre qu'ils sont depuis longtemps dans l'Unknown. Mais je pense aussi que, métaphoriquement, ça montre l'état d'esprit de Wirt qui **perd espoir**, donc qui abandonne et finalement, meurt. De même, n'oublions pas que les deux frères sont dans l'eau et cela peut montrer qu'ils sont en train de souffrir du froid, de l'**hypothermie**.

Enfin, la **Reine des Nuages** (et pas des Neiges) apparaît. Elle a des oies qui volent autour d'elle, et les oies sont le symbole de la loyauté et du courage, ce que démontre Greg ici, en voulant sauver son frère seul.

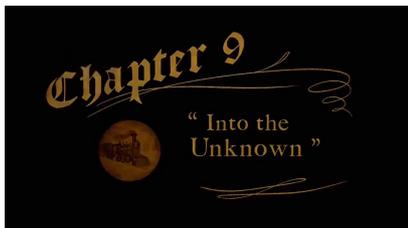


On le comprend plus tard, elle sera celle qui dirigera Greg vers la Bête. Maintenant, réfléchissons un peu : pourquoi offrirait-elle une telle chose à celui qui a sauvé son royaume ? A mon avis, c'est tout simplement que **la Bête a envoyé ce rêve à Greg**, incarnant tous les personnages. De plus, qui ne nous dit pas que ces habitants, qui semblent étranges, ne seraient pas les personnes que la Bête a déjà transformé en Edelwood ? Des personnes tout aussi prisonnières que celles de l'Auberge ? Parce que la plupart sont des enfants...

L'épisode se termine avec un côté extrêmement **sombre**, Greg croyant que la Bête peut l'aider, pendant que Wirt se rend compte de ce qu'il a fait et finit dans un lac gelé. Mmmh le clin d'œil à la suite...



Oh j'ai failli oublié, le **mensonge** ici, c'est celui que fait la Bête à Greg, qui lui promet de l'aider à rentrer chez eux...



### EPISODE 9 : Into the Unknown (Dans l'inconnu)

(et pas Dans un autre monde)



Cet épisode est intitulé « *Into the Unknown* ». On pourrait croire que le titre fait référence au fait que l'épisode explicite comment les frères sont arrivés dans l'Unknown mais je pense que ça métaphorise surtout l'état dans lequel on est plongés, nous, spectateurs, quand on voit cette épisode, puisqu'on est littéralement dans **l'inconnu**, on ne sait pas pourquoi on est dans le **temps présent**...

L'épisode démarre directement sur Wirt, dans sa chambre, avec une **chanson** en fond :

*« The angels have gone / Les anges sont partis  
Songs have gone silent / Les chansons se sont tues  
You're sinking like a stone / Tu coules tel une pierre  
Before the tide. / Avant la marée.  
The river runs cold / La rivière devient froide  
The fight is over / Le combat est fini*

*Still the haunted ruins of night call your name / Mais les ruines hantées de la nuit t'appellent quand même».*

Si on la met en lien avec la chanson de Jason dans l'épisode 6, et les événements qui arrivent après, on peut en conclure que la chanson **raconte** les événements qui se déroulent au moment où **les garçons tombent dans le lac**. En effet, si les anges sont partis et ont cessés de chanter, on peut rapprocher ça au fait que ce soit la **nuite d'Halloween**. Celui qui **coule**, c'est Wirt, et le vers « avant la marée » signifie de façon plus métaphorique, avant que **les vagues n'arrivent**. Or, on l'a vu plus haut, les vagues sont une métaphore pour dire que les ennuis arrivent, que les garçons **vont aller dans l'Unknown**.

On a vu aussi dans l'épisode précédent que Wirt et Greg étaient en train de mourir de froid (l'un parce qu'il est en plein milieu de la tempête, l'autre parce qu'il est tombé dans un lac gelé, mais

aussi parce que dans la "réalité", ils sont tous deux au milieu d'un lac), le combat fini rapporte à celui de Wirt qui a **laissé tomber** l'idée de rentrer chez lui, les ruines hantées symbolisent le **cimetière**, et les voix qui appellent le nom de Wirt sont celles de ses **camarades** qui le cherchent.

Dans la chambre de Wirt, on peut aussi apercevoir :

- Un bouquin sur l'**architecture intérieure**, qui explique comment il sait quelle est l'architecture des deux manoirs dans l'épisode 5.
- Un **train**. Un objet très récurrent de la série.
- Un **hibou**, qui est, durant la nuit de Samhain, un esprit censé accompagner les âmes des défunts dans l'autre monde.
- L'**Hereford Mappa Mundi**, qui est la carte du monde la plus grande jamais conservée depuis l'époque médiévale. Elle représente aussi bien le monde en termes géographiques qu'en termes spirituels : un peu comme le monde de la série, que l'on peut voir comme une série simple ou une série avec énormément de clin d'œil, foreshadowing et références.



Ce qu'on apprend en plus dans cet épisode, mais qu'on se doutait déjà, c'est que Wirt **n'aimait pas** franchement son petit frère. Quand Greg lui demande si il veut « aller chercher des grenouilles comme [il] a promis de le faire mais ne l'a toujours pas fait », on comprend facilement que Wirt a promis ça pour que son petit frère le laisse tranquille. On voit qu'il se fiche de Greg, que ce dernier l'agace et qu'il ne comprend pas comment il peut aller au milieu des gens et leurs demander n'importe quoi, sans réfléchir.

C'est vraiment dans cet épisode qu'on comprend que Wirt **exagère** énormément de truc, et c'est parfaitement montré à la fin, quand Sara trouve la cassette : la tête qu'il fait est hilarante et permet de montrer qu'il a trop peur des conséquences.

Mais la **grosse révélation** de cet épisode, encore plus que le fait que les garçons viennent de notre époque, c'est que la théière de Greg est censée représenter un **éléphant**. En voyant ça, les personnes avec qui je regardais la série et moi même on a tous fait un « Aaahhh ! » parce que oui, il faut le comprendre, et l'idée est si géniale et mignonne !

On voit aussi que c'est en entrant dans la maison où a lieu la fête que Greg a entendu quelqu'un parler du jeu « **One old cat, two old cats** ».

Les jeunes vont ensuite dans un cimetière pour se raconter des histoires et boire des jus appropriés pour leurs âges (ce qu'ils font réellement, ils boivent du jus de pomme), et le nom du cimetière est « **Eternal Garden** ».



En voyant ça, je me souviens m'être exclamée « Over the Garden Wall ! » parce que là encore, d'un point de vue littéral, il explique totalement le nom de la série : les garçons vont sauter du mur du cimetière (après que Wirt ait fait sa fameuse tête géniale en voyant que sa cassette va être écoutée) et se retrouver littéralement « over the eternal garden's wall », « au-delà du mur du jardin éternel ».



On découvre enfin comment **Jason Funderburker** a été trouvé.

D'ailleurs, regardons un peu son cas : la grenouille est très souvent un symbole de **renaissance**, de **renouveau**, des **mystères** de la vie, ainsi que la **purification spirituelle**.

Ai-je besoin d'expliquer en quoi tout ça se raccorde à la série ? C'est après l'avoir trouvée que Greg et Wirt commencent leur voyage pour repartir sur de meilleures bases entre eux, qu'ils se renouvellent, et surtout, ils font ça dans un lieu mystérieux.

Enfin, Greg dit qu'ils doivent la nommer, et Wirt s'énerve en disant qu'il ne veut pas. La grenouille n'aura un nom que quand Wirt s'y impliquera.

Mais voilà qu'un train arrive, le fameux train que l'on entend après chaque fois que le titre d'un épisode apparaît. Le train va précipiter les frères dans ce lac, sur une certaine **chanson** :

« *There's an old black train a-comin' / Il y a un vieux train noir qui arrive*  
*Scraping long the iron / Grinçant sur le chemin de fer*  
*You don't need no ticket, boys / Vous n'avez pas besoin de ticket, les garçons*  
*It'll take you when it's time. / Il vous prendra quand le temps sera venu.* »

Bon, je n'ai pas de gros dessin à faire ici, le train noir évidemment représente la **mort**, qui prend les garçons quand leur temps est venu.

D'ailleurs, il faut savoir que dans le premier script, celui de **Tome of the Unknown** (non pas l'épisode pilote du même nom disponible sur youtube, c'était vraiment le script originel), l'histoire était celle de Wirt et Greg qui montaient dans un train la nuit d'Halloween, les amenant vers la mort ; les garçons s'en rendent compte et sautent à mi-chemin, dans un monde tel les limbes, ni le monde des vivants, ni celui des morts.

Perdus dans des bois sombres, ils rencontraient le Bûcheron qui leur remettait un livre contenant toutes les histoires qu'ils allaient vivre dans l'Unknown, le fameux « Tome of the Unknown ». Ils devaient vivre toutes ces histoires, avec un oiseau nommé Béatrice, afin de parvenir à rentrer chez eux.

Ils réussissaient à un moment donné à retrouver le train qui les avait amené ici et rentraient chez eux. Cependant, l'endroit où ils revenaient n'était en fait créé que par leurs souvenirs et n'était pas réel : le Bûcheron les ramenaient dans l'Unknown. Après ces aventures, ils se rendaient compte que le Bûcheron parlait à la Bête (qui ressemblait beaucoup à un diable à l'époque) et que les deux écrivaient des histoires dans le bouquin à l'infini. Les trois personnages décidèrent alors de voler le livre, métaphoriquement, faire face à leurs problèmes, afin d'écrire la fin de l'histoire et rentrer chez eux.

Tout ça pour dire que le **train**, même si dans la culture populaire il symbolise totalement la **mort**, ici il la caractérise aussi mais c'est de même un gros **clin d'œil** au scénario originel. D'ailleurs, petit détail mais la **lanterne** de la Bête est une **lanterne de train**.

On découvre alors enfin que les garçons ont atterri dans l'Unknown après être **tombés** dans le lac. Ce que j'aime ici, c'est que si on avait eu cette backstory tout à la fin, on aurait pu se demander si tout était réel, ou bien s'ils ont eu une hallucination dans l'eau. Ici, en nous montrant les causes **avant de terminer l'histoire**, la série nous le dit : non, il n'y a rien de faux. On ne sait pas ce qu'est l'Unknown et c'est à nous de le découvrir, mais ce qu'on sait, c'est qu'ils vivent réellement ce moment.

On retourne dans l'Unknown et c'est assez marrant mais on dirait que tout ce qu'on vient de voir n'était qu'un **rêve de Wirt**, qui se réveille au milieu de merles bleus. D'ailleurs, le fait de se serrer dans un tronc est quelque chose que font vraiment les merles bleus en hiver, pour se tenir chaud. Et manger de la terre aussi quand il n'y a plus assez de nourriture.

Un échange assez spécial se déroule alors :

« -You'll be no good to your brother dead. / Tu ne serviras à rien à ton frère si tu es mort.

-I was never any good to him alive either. / Je ne lui ai jamais été utile en vie non plus.

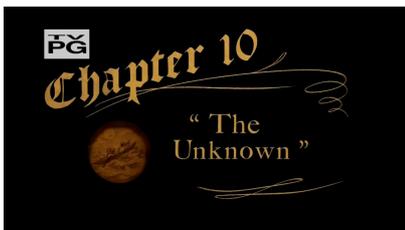
(désolé j'aurais pu utiliser la version française mais Netflix a supprimé la série et maintenant il est impossible de trouver la vf...)



Bref, Wirt ici utilise **le passé pour parler de lui en vie**. Subtile indication ou preuve que Wirt s'est réellement souvenu des événements qui l'ont mené à l'Unknown ? Parce que, rappelons-le, au début de la série, on apercevait les frères quand ils venaient d'arriver dans la forêt, sans aucun souvenir.



Vous savez par quoi on va finir ? Le **mensonge** de l'épisode ! Ici il n'est pas vraiment dans l'intrigue mais plus adressé à nous, spectateurs : on se rend compte que les garçons n'appartiennent pas au monde de l'Unknown, qu'ils viennent d'ailleurs...



## EPISODE 10 : The Unknown



Attention ici on s'attaque à un gros morceau.

Déjà, pour commencer l'épisode, on voit **Greg avec la Bête** : cette dernière lui demande de lui ramener un peigne doré, du fil d'argent, et de mettre le soleil dans la tasse.

Le **peigne doré** ne me parle en rien hormis si je pense aux laminak, les fées connues au Pays-Basque, qui se peignent souvent avec un peigne en or.

En revanche, le **fil d'argent** m'a fait penser à la chanson *Scarborough Fair*, une très ancienne chanson anglaise ou écossaise. Dans celle-ci, le jeune homme qui chante demande à nous, auditeurs, de parler à une de ses anciennes conquêtes. Pour que celle-ci lui revienne, elle devra accomplir **trois tâches impossibles** : réaliser une chemise, sans fil ni couture, de la laver dans un puits asséché, et, dans la version que je connais, de lui trouver un terrain d'un demi-hectare entre de l'eau salée et la mer.

Cette chanson est aussi parfois jouée en duo, dans lequel quelqu'un fait chanter la jeune femme qui, en échange de ces tâches, en donne elle aussi à l'homme, afin qu'aucun des deux ne puisse jamais parvenir à leurs fins.

Ce que je veux montrer par-là, c'est que dans les versions duo, l'homme propose réellement à la femme d'être reconquise, si cette dernière prouve être à la hauteur. Devant ces idées stupides, celle-ci montre à l'homme qu'il ne l'aura pas comme ça et que lui aussi devrait se montrer à la hauteur des tâches. Un cercle infini.

Dans la série, Greg demande à la Bête une tâche qui semble impossible, que lui et Wirt puissent rentrer chez eux. Pour pouvoir éviter de lui donner récompense, cette dernière va donner à Greg des tâches qui, elles aussi, sont impossibles.

Oui mais voilà, nous sommes face à un enfant qui a énormément d'imagination. On l'a vu dans l'épisode 9, quand il explique qu'il est en éléphant : il a vu en cette théière une trompe d'éléphant. Greg est un enfant extrêmement imaginaire et il va parvenir à faire tout ça. Mais il faut se souvenir des paroles du Bûcheron, qui disait que la Bête attrape les gens « s'ils perdent espoir ou tombent malades ». La Bête avait construit ce petit jeu pour que Greg finisse par **perdre espoir**, ou **mourir de froid**.



Dans la scène suivante, on revoit le **moulin** avec le Bûcheron qui cherche désespérément de quoi maintenir la lanterne en vie. Il retrouve les deux bouts de bois qu'il avait jetés dans le premier épisode, avant d'entendre la Bête chanter. On peut alors se rendre compte que les deux garçons n'ont fait que tourner en rond puisqu'ils sont presque revenus à leur point de départ.

Il entend alors une chanson, chantée par la Bête, et se dirige vers elle.

La **chanson** donc. Évidemment, il faut absolument l'écouter, elle est pleine de choses à analyser, en plus d'être magnifique (c'est ma piste préférée de toute la série, le contraste entre la voix grave de la Bête et celles des enfants et Greg, très aiguës, est puissant) :

(chanté par la Bête) :

*« Come wayward Souls, / Venez, âmes indisciplinées,  
That wander through the darkness, / qui errent dans l'obscurité,  
There is a light for the lost and the meek. / Il y a de la lumière pour les perdus et les dociles.  
Sorrow and fear, / Le chagrin et la peur,  
Are easily forgotten, / Sont facilement oubliés,  
When you submit to the soil of the earth. / Quand on se soumet à la terre fertile.*

(chanté par des enfants) :

*« Grow, tiny seed, / Grandit, petite graine,  
you are gone to the tree. / Tu fais parti des arbres.  
Rise, 'til your leaves fill the sky, / Grandis, jusqu'à ce que tes feuilles remplissent le ciel,  
until your sighs fill the air in the night. / jusqu'à ce que tes soupirs remplissent l'air de la nuit.  
Lift your mighty limbs, / Soulève tes puissantes branches,  
and give praise to the fire. / et donne un éloge au feu.*

Donc, pour la partie chantée par la Bête, on voit qu'elle débite ses **mensonges**. Les âmes indisciplinées sont tous ceux qui sont dans les bois malgré le fait qu'ils soient dangereux. Ici, **l'obscurité** est tout autant métaphorique que littérale : les **bois** dans lesquels sont les gens sont sombres, mais les **esprits** de ces personnes peuvent l'être encore plus, surtout si elles sont perdues.. La Bête promet alors de la **lumière**, de la **chaleur** pour les yeux et les esprits, mais ce n'est qu'un mensonge. Encore un de plus en disant qu'en **abandonnant** tout, en mourant, en devenant de la terre, il n'y aura **plus de chagrin ni de peur**.

On passe à la partie chantée par les enfants, ce que j'aime imaginer comme les **enfants** qui ont **crû** aux mensonges de la Bête. Ici, ils parlent à Greg, lui disent qu'il est devenu une graine, qu'il doit grandir et faire parti de la forêt, en tant qu'Edelwood. Il doit grandir, grandir, afin de donner plus de **bois** pour la lanterne, puisqu'à la fin, quand il sera immense, il devra faire éloge au feu, soit devenir un **combustible** pour celle-ci.



C'est à ce moment là qu'arrive le Bûcheron, qui se rend compte de ce qui se passe. Il faut noter qu'ici, l'intention était de faire comme un **opéra** : la scène n'est éclairée que par la lanterne, on ne voit rien de ce qu'il y a autour. Il comprend alors ce que sont les Edelwoods, ce que nous, spectateurs, savions depuis l'épisode 4, et commence un combat avec la Bête.

**Wirt arrive** aussi, et voit les restes du conflit entre le Bûcheron et la Bête et, pire encore, **Greg en train de devenir un Edelwood**. La chanson mise à ce moment là est une reprise des *Pommes de Terres à la Mélasse*... mais en latin. L'opéra est bien là, même Greg se met à chanter en latin.

Greg dit alors à Wirt qu'il a **volé son « rock fact »** (impossible de me souvenir du nom en vf)



dans le jardin de la dame qu'il aidait à l'épisode précédent (j'expliquerais à la fin ce que symbolise, pour moi, ce petit caillou). Ce moment là me reste dans la mémoire car, dès maintenant, la série a toujours été sérieuse avec de l'humour, et aussi effrayante, mais **jamais triste**. Je me suis vraiment inquiété pour Greg à cet instant, me demandant jusqu'où la série pouvait bien aller (à raison, puisque une des premières idées était que Wirt restait dans l'Unknown, tandis que Greg en repartait).

La Bête propose alors à Wirt de mettre **l'âme de Greg dans la lanterne**. Wirt se rend alors compte que l'âme dans la lanterne est probablement celle de la Bête (on pouvait d'ailleurs nettement le voir lors des gros plan sur la flamme), ce qui est totalement logique : la Bête se nourrit littéralement de la peur des gens. En leur faisant peur, ils deviennent des Edelwoods, et elle peut se **nourrir** d'eux.

Une grosse question se pose alors : mais **qu'est ce que la Bête ?**

J'ai deux théories là-dessus, qui ne se complètent pas du tout mais je vais les expliquer.

D'abord, pour ça, il faut essayer de comprendre ce que sont les **Tortues Noires**. Comme la Bête, celles-ci sont sombres, et ne réagissent pas à la lumière (elles n'ont même pas d'ombre). Mais voici leurs rôles dans les épisodes :

- Épisode 1 : Le chien de Béatrice a **avalé** une Tortue et est devenu une espèce de substitue de la Bête (il en a les mêmes yeux), comme un monstre, qui attaque les gens. Ou peut être est-il tellement en manque d'affection qu'il ferait n'importe quoi pour avoir des bonbons (la famille de Béatrice ayant disparu, il a voulu la douceur des bonbons).
- Épisode 3 : Une Tortue passe près des élèves et un raton-laveur la **jette** dans le ruisseau. Le raton-laveur, dans certaines tribus Américaines, était parfois considéré comme un être capable de voir la magie, ou un gardien. Ici, on pourrait comprendre qu'il a vu la malfaisance de cette petite créature et l'a jetée.
- Épisode 4 : Le Bûcheron en **aperçoit** une sur un arbre et examine l'arbre, sûrement pour voir s'il s'agit d'un Edelwood, montrant que les tortues ont quelque chose à voir avec ces arbres.
- Épisode 7 : Un des rôles les plus importants. Ici, Tatie Murmure les garde dans un panier et les... **mange**.  
Les réalisateurs disent qu Tatie Murmure serait une sorte de « Sin-eater », une mangeuse de péché, une personne qui consomme un repas spécial pour purifier les péchés de quelqu'un d'autre. Ici, elle les mange afin de débarrasser l'Unknown de leur présence, prouvant qu'elles sont mauvaises. On voit que ça l'affecte physiquement, mais pas complètement comme le chien, car au contraire de lui, elle ne mange pas la carapace (dans certaines mythologies, la carapace de tortue est un symbole de protection des humains, donc en ne la mangeant pas, cela la protège).
- Épisode 8 : Comme je l'ai dit plus haut, à l'arrivée de Greg dans la Cité des Nuages, il est **accueilli** par une Tortue Noire anthropomorphisée, dans ce rêve qui est peut être envoyé par la Bête...
- Épisode 9 : Il y a un **poster** dans la chambre de Wirt avec une Tortue. Or à ce moment là, Wirt était odieux avec son frère.
- Épisode 10 : Le Poisson Pêcheur en **attrape** une dans le lac.

Les Tortues, le réalisateur le dit, c'est une des questions qu'on lui pose le plus : **quelles sont-elles ?** Il ne veut pas y répondre, ce qui m'énerve un peu (je trouve qu'un réalisateur devrait toujours dire ce qu'il a en tête, et le spectateur peut décider d'y croire, ou non). Cependant, il dit deux choses à leur sujet : qu'elles sont une **imperfection** dans la série, et qu'il faut toujours **inclure un défaut** dans un monde, pour qu'il soit plus réaliste, et qu'il ne soit pas divin.

Ce qu'on peut en comprendre, c'est que les tortues sont là pour montrer que l'Unknown n'est **pas** complètement **parfait**, et qu'elles en sont la représentation. (Ce qui est assez ironique puisque le symbole de la tortue est la prospérité et la longévité, pas un mauvais esprit).

Parlons donc maintenant de mes théories, en commençant par la première. Elle est simple : je pense que la **filles du Bûcheron, Anna, est la Bête**.



Improbable ? Pas tant que ça. Ce que l'on sait, c'est que le chien de Béatrice a été **corrompu** en mangeant une Tortue. Que Lorna, même si elle n'en a pas mangé, a appelé Wirt et Greg « mes tortues », et que l'esprit s'est de nouveau emparé d'elle à cause des deux frères, elles les a donc **personnifiés** en tant que tortue, en tant que mauvaise chose qui attire l'esprit. Que Tatie Murmure est **affectée** par les Tortues, même si pas entièrement car elle ne les mange pas entièrement. On sait aussi que les **yeux** de la **Bête** sont exactement les mêmes que les beaux yeux du **chien** de Béatrice quand il est corrompu.

Enfin, on sait que la fille du Bûcheron a disparu pendant des **années**, et que ça fait des années que ce dernier se promène avec cette lanterne.

Dans le prologue, on aperçoit Anna chez elle, qui regarde au loin dans la forêt, l'air de se demander ce qu'il y a là-bas. On voit aussi qu'elle porte un châle. Et qu'il y a un mur qui entoure sa maison et son jardin.

Ma théorie, c'est qu'un jour, **Anna s'est littéralement aventurée « au delà du mur du jardin », dans la forêt, qu'une Tortue l'a corrompue et qu'elle est devenue la Bête**. Ainsi, elle ne mentait pas en disant que **l'âme de la fille du Bûcheron se trouvait dans la lanterne**, si les deux ne font qu'une.

De plus, Anna porte une espèce de **châle** sur son dos, et la Bête a le même genre de **costume**, quelque chose sur ses **épaules**.

Dans l'épilogue, il y a deux images importantes : celle d'**Anna qui retrouve son père** (et qui ne semble pas du tout avoir vieilli alors qu'il est censé s'être écoulé des années), avec une **bougie** dans la main qui représenterait totalement la **lanterne**. La seconde image, c'est celle du Poisson Pêcheur qui pêche... Une **Tortue**. Très probablement **celle qui a corrompu Anna**.

Ici, le rôle des Tortues serait de se **nourrir du désespoir**, et d'incarner les mauvaises ondes qui peuvent exister même dans ce monde, pour ne pas le rendre parfait. En corrompant un chien, elles n'ont eu accès qu'à que peu de pouvoir, mais en infectant une humaine, elles ont acquis assez d'intelligence pour pouvoir faire perdre espoir à encore plus de personnes.

Voilà, ça c'était ma première idée, celle que j'avais avant de lire les comics.

Ma deuxième théorie est bien moins complexe et sans doute plus logique. Dans les comics, **on apprend qu'Anna s'est bel et bien aventurée dans la forêt, « au delà du mur du jardin », qu'elle a eu peur de quelque chose et est partie, laissant son châle au sol**. Le Bûcheron, parti à sa recherche, ne retrouve que le châle. La Bête arrive et lui dit que sa fille est morte, son âme piégée dans la lanterne. Le Bûcheron se bat alors contre elle pour avoir la lanterne car, plutôt que de fournir l'huile, il veut porter la lanterne lui-même.

La Bête serait tout simplement ici l'incarnation de la **fin de l'espoir**, voire, si on considère que l'Unknown est un entre-deux mondes, elle représenterait la **mort**.

A dire vrai je ne vois pas pourquoi j'appelle ça une théorie, il y en a pas du tout, c'est juste ce que l'on voit.

En revanche si on part là-dessus, le rôle des Tortues Noires est bien plus complexe à comprendre. Elles pourraient tout simplement être des **personnifications** de la Bête. Par exemple, quand le chien de Béatrice a été infecté, c'est parce qu'il a **perdu espoir** de revoir ses maîtres, de recevoir de l'amour : il s'est alors tourné vers la seule douceur qu'il a pu trouver, les bonbons. C'est le désespoir d'être seul qui l'a fait mal tourner.

Peut être Tatie Murmure mange-t-elle les Tortues pour ne pas que d'autres personnes se fassent **corrompre**, telles sa Lorna (qui n'est pas affectée par les Tortues mais par un esprit assez similaire).



*Anna dans l'épilogue, avec une bougie*



Plus haut, quand je disais que la Bête avait pu envoyer le rêve de la Cité des Nuages à Greg, je pensais aussi au fait qu'une Tortue l'accompagnait à l'arrivée, montrant ainsi qu'elle **l'accompagnait** dans cet endroit, comme si la Bête l'y accompagnait.

Enfin, il y a une troisième explication aux Tortues, que j'aime moins mais que je voudrais expliquer quand même.

Une personne (je ne me souviens absolument pas du nom ni de qui, je sais que ce n'est pas le réalisateur mais qu'elle a travaillé sur la série) dit que l'Unknown est la **vision particulière** que **Wirt** peut avoir du monde après la mort, et que si différentes personnes y allaient, le monde serait toujours différent.

Et, dans la chambre de Wirt, il y a un **poster** avec une Tortue. J'extrapole énormément mais on peut imaginer que c'est le beau-père de Wirt qui lui a acheté ce poster, et que Wirt, en imaginant l'Unknown, a personnifié dans ces mauvais esprits, son beau-père.

Si je dis que je n'aime pas cette théorie, c'est qu'elle implique que l'Unknown est un entre-deux mondes, et que Wirt imagine le tout (donc Greg pourrait ne pas être réellement là). Ce n'est pas ce que je préfère. Évidemment, de nombreuses choses prouvent que l'Unknown serait réellement un entre-deux mondes, à commencer par le premier script de la série, mais comme je l'ai dit plus haut, on est spectateur, on décide de ce que l'on veut voir et croire.

Enfin, pour finir avec la Bête, il y a son **design** et sa **représentation** dont je n'ai pas parlé, et les deux sont extrêmement liés.

En effet, la Bête ressemble à énoooormément de mythes et figures existants dans le monde. Ma toute première idée était celle du **Wendigo**, une cryptide américaine parfois représentés avec des bois, et qui sont des Hommes qui se sont transformés en créature après avoir mangé d'autres Hommes (comme la Bête qui se nourrit d'Edelwoods).

Elle fait aussi énormément penser à **Jack à la Lanterne**, venu d'un compte anglais. Ce fameux Jack provient d'une histoire avec énormément de variations mais dans toutes, il réussit à échapper au Diable, mais se voit refuser l'entrée du Paradis. Il est alors condamné à errer entre les mondes, avec sa lanterne (les fameuses Jack o' Lantern d'Halloween) pour l'éternité, telle la Bête et sa lanterne.

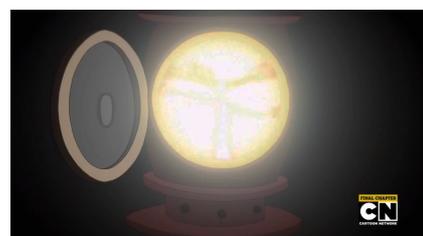
Il peut aussi faire penser au **Nøkken** scandinave, une figure liée à l'eau qui attire les gens à leur mort en jouant du violon : je disais plus haut que dans la série, beaucoup de choses étaient liées à l'eau, puisque les frères arrivent dans l'Unknown depuis l'eau, que je pense que la Bête pourrait contrôler les vagues amenant les gens dans l'Unknown, et enfin, jouer du violon peut aussi signifier attendrir quelqu'un avec de fausses histoires, tel la Bête et ses mensonges.

De même, elle peut se rapprocher de **Cernunnos**, un Dieu gaulois qui portait des bois de cerf, dont l'utilité est peu connu mais on peut penser qu'il était le Dieu de la vie et de la Mort.

Enfin, il y a **Herne** le chasseur géant. Dans certaines sources, il peut être le même personnage que Cernunnos mais plus dans la mythologie celtique. Dans tous les cas, il s'agit d'un chasseur qui porte des bois de cerf.

D'ailleurs, ce côté porteur de lanterne est tellement justifié. Une lanterne **éclaire le chemin** devant mais **pas celui qui la tient**. Hors, la Bête se nourrit des **peurs** des gens, puisque la peur amène au **désespoir**. Et, la Bête est toujours représenté par une **ombre**, puisque ce dont on a toujours peur, c'est l'inconnu. Elle représente cet **inconnu**, ce néant d'idée, ce côté **mystérieux**. En portant la lanterne, la Bête éclaire les gens, mais **reste dans l'ombre**, dans cet inconnu.

En plus, elle symbolise même **l'ombre que créé** cette lanterne. En effet, comment la Bête pourrait-elle survivre sans la lumière de cette dernière, alors qu'elle n'est qu'ombre ? Il faut obligatoirement de la **lumière** pour faire une **ombre**.



Enfin, il faut aussi remarquer qu'à chaque fois qu'on **parle** de la **Bête**, dans les épisodes précédents, des **ombres** sont créées tout autour des personnages, pour donner l'impression qu'elle est **là**.

Quand le Bûcheron va éclairer la Bête, on va voir ce qu'elle est réellement : **une chose faite d'Edelwood**. Et même si les créateurs ont basé son design sur la **trypophobie**, la peur des nombreux petits trous, il n'empêche qu'il est toujours plus difficile d'affronter ses peurs quand on ne les connaît pas que quand on leur fait face : si on éclaire la Bête, on n'aura plus peur de **l'inconnu**, mais **d'elle-même**. On saura ce qu'on affronte.



Pour finir avec le côté ombre, il y a cette petite chose appelée **archétype de l'ombre**... Je ne vais pas refaire tout le cours de philosophie mais en gros, l'ombre est la part de nous-même que l'on rejette. Pas forcément le mauvais côté, juste une part de nous que l'on ignore.

Ici, la Bête réveille **l'ombre** des personnages. Si celle-ci profère des mensonges, elle nous fait nous mentir à nous-même, et même si elle n'est pas la personnification de tout ce que les personnages refusent d'admettre en eux-même, elle leur fait vivre ça.

En forçant Wirt à complètement mettre en scène ce côté poseur sans cesse de question, qui est toujours montré comme pas franchement bon, elle va le forcer à **révéler** que ce n'est pas complètement mauvais, il faut juste que Wirt se rende compte que la façon dont il exagère tout est mauvaise. Il va alors poser les bonnes questions, dire que ce qu'elle lui propose est « stupide », et lui demander si elle est prête à voir la vraie obscurité... En posant cette question, Wirt est complètement plongé dans le noir, dans l'ombre donc, et il comprend, il accepte que ce côté poseur de question est quelque chose de complètement **en lui**, et qu'il doit en faire quelque chose de **meilleur**.

Donc, Wirt qui fait souvent preuve d'un **esprit rapide**, se rend compte qu'il est très stupide de mettre l'âme de Greg dans la lanterne et de se promener partout pour le restant de sa vie avec ça. Il réalise que l'âme de la Bête est dans la lanterne, et remet cette dernière au Bûcheron, en lui disant qu'il a ses propres problèmes à régler, et que ce **combat** là n'est pas le **sien** : il a déjà retrouvé espoir, il sait comment rentrer chez lui.

En plus, ce n'était vraiment pas à lui de porter la lanterne. Au premier épisode, le Bûcheron lui dit que la lanterne est « son **fardeau** », et que chacun a le sien, puis il lui déclare que c'est à lui de prendre les responsabilités, de sa propre personne ainsi que de son frère.

Wirt aurait pu prendre la lanterne, continuer de se **lament**, de dire que tout ça est la **faute de Greg**, qu'il doit errer dans les bois à cause de son frère. Il serait l'éternel victime, un rôle qu'il a l'air d'être depuis le début. Seulement, si cette solution paraît attrayante pour lui, ce n'est pas la **meilleure pour Greg**. Or, Wirt a appris à prendre soin de son petit frère et doit maintenant penser à lui aussi. Alors, au moment où il donne la lanterne au Bûcheron, Wirt dit clairement que ce fardeau là n'est **pas le sien**, qu'il en a déjà un (évidemment Greg n'est pas réellement un fardeau mais l'image est là, d'autant plus que Wirt doit le porter). C'était ce que ce dernier lui avait dit de faire : prendre ses **responsabilités**, **celles** de son **frère**, et **sortir de la forêt** (il disait aussi à Greg de trouver un nom à la grenouille, ce que Wirt a fait, encore plus une preuve qu'il est responsable de son frère).

D'ailleurs, j'ai parlé au tout début des personnages de Wirt, Greg et Béatrice mais je ne me suis pas arrêtée sur le **Bûcheron**. Si Wirt doit apprendre à prendre ses responsabilités, Béatrice à faire face aux siennes et Greg à prendre les choses un peu plus au sérieux, le Bûcheron doit



apprendre à ne **plus vivre dans le passé**. Quel est l'utilité de faire vivre l'âme de sa fille dans une lanterne ? Il ne va rien se passer de plus pendant des années et des années.

C'est là que toute la symbolique de la lanterne fait face : elle est un **faux espoir**, un mensonge de plus créé par la Bête. Or, il est toujours bon de ne **pas perdre espoir** tout comme il est excellent de ne pas en **suivre un aveuglement**, et il en va au Bûcheron de cesser de suivre un espoir vain.

Wirt n'aurait jamais pu porter la lanterne parce que soit il abandonne complètement, soit il se pose énormément de questions. Ce dernier point qui était montré comme quelque chose de pas forcément positif l'est ici, puisqu'il questionne le plan de la Bête. Donc, Wirt aurait pu soit se changer en Edelwood (ce qui a failli arriver), soit sortir vivant de la forêt, mais certainement pas suivre un vain espoir qui est celui de porter la lanterne avec l'âme de Greg à l'intérieur.

C'est donc en **soufflant sur la flamme de la lanterne**, en tuant la Bête et en arrêtant de penser que sa fille vit que le Bûcheron peut enfin avancer, ne plus rester bloqué dans la même position pendant des années. Il va pouvoir rentrer chez lui, démarrer une nouvelle vie, apprendre à vivre sans sa fille.

D'un point de vue personnel, je trouve le personnage extrêmement **attachant**. C'est bien qu'il soit devenu bon, au changement de script, car il est vraiment intéressant, on se demande un peu si il est méchant ou non, et il fait un peu peur, mais qu'est-ce qu'il est captivant.

J'avais aussi dit, au tout début, que l'accomplissement des personnages amenaient leurs destins à eux : Wirt parvient à sortir de la forêt non pas parce qu'il a bien retrouvé un chemin mais parce qu'il a retrouvé espoir, et a mûri. Béatrice, on ne la voit pas utiliser les ciseaux, peut être redevient-elle une humaine ainsi que sa famille car elle a compris l'importance de penser aux autres, en se sacrifiant pour les garçons, et de rentrer chez elle. De même, le Bûcheron, en soufflant sur la lanterne, **tue la Bête** mais aussi l'espoir vain qu'elle faisait naître chez lui, et, par là-même, a en quelque sorte fait **revivre sa fille**.



Sur un fond noir, Wirt et Béatrice s'échangent des **adieux** qui me donnent toujours des frissons. On ne voit pas et on ne verra pas comment Wirt sort de la forêt et comment Béatrice retourne à sa famille et retransforme tout le monde en humain, et on n'en a pas besoin. Leurs histoires **s'arrêtaient** là : Wirt retrouvait espoir et Béatrice acceptait de rentrer chez elle. Symboliquement, c'est presque ça qui leur a permis de rentrer chez eux : non pas retrouver son chemin et couper les ailes de tout le monde avec les ciseaux d'Adélaïde, mais bien de se retrouver, retrouver leurs chemins, non pas ceux qu'ils foulent sous leurs pieds mais celui qu'ils ont suivis psychologiquement.



Il en va de même pour le Bûcheron, qui soufflera la flamme dans un fondu au noir.

Wirt reprend conscience, trouve Greg et Jason et **sort** de l'eau. Là encore, les détails sont vraiment excellents puisque, dans l'Unknown, Greg était inconscient dans un état d'hypothermie, Wirt était conscient mais tout de même dans un état dégradé : c'est de cette façon qu'ils ressortent du lac, l'un conscient, l'autre non, avec hypothermie.

La **chanson** qui joue en fond est la suivante :

*« One is a bird / Le un est un oiseau  
Two are the trees / Les deux sont des arbres  
Three is the wind in the leaves / Le trois est le vent dans les feuilles  
Four are the stars / Quatre sont les étoiles  
Five with the moon / Cinq avec la lune*



*Smiling down upon thee./ Qui sourit sur toi. »*

J'ai un peu de mal à interpréter cette chanson, autrement que par une berceuse chantée par la mère de Béatrice. Dans celle-ci, elle pourrait raconter l'histoire d'un oiseau, Béatrice, de deux arbres (Wirt et Greg?), au milieu d'une forêt venteuse, dans la nuit car il y a des étoiles. La figure de la lune est très souvent une figure maternelle et je pense qu'il peut s'agir de la mère de Béatrice, **chantant cette petite berceuse** à sa fille, puisqu'elle avait l'air très maternelle (elle l'a chantonait aussi à Wirt).

Les garçons se retrouvent donc à l'**hôpital**, Wirt trouve le courage de demander à Sara d'écouter la cassette ensemble, pendant que Greg secoue sa grenouille qui porte le chapeau de Sara, des chaussettes, et qui brille de la clochette de Tatie Murmure, ce qui prouve que leur aventure était bien **vraie**...

Ou pas ?

Bon, personnellement j'aime penser qu'ils sont bien revenus dans le monde réel, mais j'ai parlé plus haut du premier script où les frères se retrouvaient dans un faux-vrai monde. Idée renforcée avec ce stupide canard qui fixe la caméra et qui est vraiment effrayant. Et par le fait que, quand Wirt ouvre les yeux, la première chose qu'il voit est un squelette : le déguisement de Sara...



## Épilogue

Tout comme dans le prologue, l'épilogue propose de nombreuses scénettes, rappelant les épisodes que l'on vient de voir, dans le sens inverse, ainsi qu'une fin pour la plupart des histoires que l'on a connu :

- Le **Bûcheron** est enfin rentré chez lui. Il est seul, au dehors de sa maison, quand **Anna** sort et ils se retrouvent. A l'époque, quand je n'avais pas encore réfléchi à où pouvait être Anna, ce moment est longtemps resté flou. Maintenant que j'ai mes deux théories (Anna était la Bête, ou Anna n'avait jamais disparue) cela fait bien plus de sens.
- Le **poisson pêcheur** pêche une Tortue Noire. (épisode 8)
- **Lorna** prend du thé avec **Tatie Murmure**. Elle lit un livre qui s'appelle « Tome of the Unknown », un clin d'œil au script original. (épisode 7)
- Une **grenouille** sort son nez de la boue, pour respirer pendant l'hibernation... (épisode 6)
- **Marguerite** observe un tableau de Endicott et Fred, le cheval. Ici le plan est étrange puisqu'elle regarde un tableau au lieu d'être avec les personnes en question. Une autre preuve que Endicott serait bel et bien mort ? (épisode 5)
- Le **Fabriqueur de Jouets** a rajouté les **figurines** de Béatrice, Greg, Jason et Wirt. Ici, peut être est-ce un clin d'œil au fait que si ils étaient restés dans la forêt, ils auraient fini comme ceux de la Taverne : éternellement bloqués dans leurs rôles, ou leur enchantement, et auraient fini en Edelwood. (épisode 4)
- Les **animaux-élèves** de l'école, la **maîtresse** ainsi que **Jimmy** sont en train d'observer le cirque. (épisode 3)
- A Pottsville, **Enoch** sort la tête de la grande citrouille, révélant qu'il était dedans tout ce temps. De plus, la **Lanterne** est maintenant ici, dans la grange. (épisode 2)
- **Béatrice** et sa **famille**, de nouveaux humains, partagent un repas. Sa mère plaisante et montre bien à Béatrice que personne ne lui en veut.

La **chanson** de fin est quasiment la même que celle du début, seulement quatre vers sont rajoutés :

*How the gentle wind, / Comment le doux vent,  
Beckons through the leaves, / nous appelle-t-il à travers les feuilles,  
As autumn colors fall, / Quand les couleurs d'automne apparaissent,  
Dancing in a swirl / Dansant dans un tourbillon  
Of golden memories. / De souvenirs dorés.  
The loveliest lies of all / Le plus beau de tous les mensonge  
The loveliest, lies of all. / Le plus beau, de tous les mensonges.*

Même si il s'agit de la même chanson, son sens change complètement avec ces vers coupées et les autres rajoutés.

Ici, on commence par la question, comment le vent peut-il nous appeler, à travers les feuilles d'automne, fait de souvenirs. Je me mets totalement à la place de Wirt et Greg, de retour chez eux, toujours pendant **l'automne**, tandis que le vent leur rappelle leur **aventure**. Les souvenirs dorés sont ici de beaux souvenirs, et la phrase en anglais, « golden memories », rappelle le terme "golden age" qui désigne un passé qui était prospère, où tout le monde était heureux et peu de problèmes arrivaient.

Je pense que tout ça est simplement censé leur rappeler le **souvenir** de la forêt, qui loin d'être traumatique, les aura aidé à avancer dans leur **relation** et à **s'entraider**.

Et maintenant, la dernière phrase, qui est redite deux fois avec un mot face caméra : **le plus beau de tous les mensonges**.

A chaque épisode je notais quelque chose : il y avait toujours un **mensonge**. L'histoire entière est faite de mensonge, qui permettent de créer les épisodes.

Encore plus, Wirt et Greg se trouvaient dans le lac pendant toute la durée de leur aventure. L'histoire qu'ils ont vécu est alors une **sorte de mensonge**, puisqu'ils n'étaient pas complètement dans l'Unknown.

Et si l'on va plus loin, peut être l'endroit où ils sont n'est qu'un mensonge ? Peut être qu'ils ont été réellement transformés en Edelwoods ? Ou bien qu'ils n'ont pas vraiment vécu ce qu'ils ont vécu ?

Réfléchissons plus en détail. Qu'est-ce qu'une **histoire**, un **conte**, une **fable** ? N'est-ce pas, après tout, tout un **imbroglio de mensonges** ? Et pourtant, les histoires sont les plus beaux des mensonges, car ils sont de ceux qui nous font du bien. Que ce soit des films, des séries, des jeux vidéos, des livres, des poèmes, des nouvelles... Ce sont des **mensonges**, des choses qui n'ont **jamais existées**, mais qui sont pourtant vraiment **beaux**.

D'ailleurs, on en revient à cette phrase de la chanson du tout début, « *Si les rêves ne peuvent devenir réalité, pourquoi pas faire semblant ?* ». En effet, si les rêves, ceux que l'on a la nuit et ceux que l'on a pour notre vie, **ne peuvent exister**, pourquoi ne pas faire **semblant** que ceux que l'on a eu ont été **réels**, ou le seront ?

## **Fin**

La série se termine sur Greg qui **rend sa pierre**.

Je trouve ça super compliqué de comprendre à quoi sert cette pierre. Je pensais que c'était simplement un **clin d'œil** notable à *Hansel et Gretel*, qui laissent un chemin de cailloux pour se retrouver (chemin que Greg veut faire avec des bonbons au début, augmentant le parallèle puisqu'Hansel et Gretel trouvent une maison en sucrerie).

Cependant, penchons-nous un peu plus sur le caillou en lui-même. La pierre est un objet ancestral, qui peut être là depuis des millénaires. Comme dit dans *Godzilla*, « Si seulement les



pierres pouvaient parler, les histoires qu'elles pourraient raconter». Et, il faut le rappeler, l'Unknown est un endroit où les histoires oubliées se rejoignent. L'Unknown aurait donc ici la même symbolique qu'une pierre, quelque chose qui **peut se souvenir** quand d'autres ne peuvent se rappeler.

La symbolique de la pierre en elle-même, représente deux choses notables. La première, c'est quelqu'un qui ne **veut pas se défaire de sa situation**, de ses **préjugés**, qui est « solide comme un roc ». Un peu à la manière de Wirt qui, au départ, ne veut absolument pas changer sa manière de vivre, et ne la changera qu'après son aventure.

La deuxième, plus intéressante, qui vient de nombreuses fables, mythes et histoires anciennes, est que la pierre représente un **obstacle** qu'un personnage doit vaincre pour compléter sa quête. Bien évidemment dans les histoires il s'agissait de quelque chose de littéral, d'une montagne à gravir. Ici, comme beaucoup de fois dans la série, il s'agit plutôt d'une métaphore : dans le prologue, on voit **Greg prendre la pierre**. Il l'a avec lui tout le temps, quand il tombe dans le lac

(rappelons qu'une pierre, eh bien, ça coule), **pendant ses aventures** avec Wirt, et ce n'est qu'à la fin qu'il disait à Wirt **l'avoir volée**. Métaphore filée mais je pense que le moment où il admet l'avoir volée, ça marque vraiment la fin des péripéties de sa quête.

Enfin, la série se termine avec Greg qui **repose la pierre** dans le jardin : l'obstacle est passé, la quête est finie, la pierre retourne à sa place, et ça marque la fin de la série.



Enfin, j'aimerais terminer avec le nom original de la série, « **Over the Garden Wall** », « au delà du mur du jardin ». Comme on l'a vu plus haut, le nom peut tout simplement symboliser et **Anna qui s'est aventurée** dans la forêt et a démarré tous les ennuis du Bûcheron et a permis à Greg et Wirt d'être sauvés, mais aussi **l'aventure des deux frères** qui sont allés au delà du mur de ce cimetière, appelé Jardin Éternel.



Seulement, on s'en rend bien compte maintenant, la série est pleine de sous-texte et de petits détails. Penser que ce titre n'est qu'une appellation littérale me semble vraiment trop peu travaillé.

Pour ma part, je pense tout simplement qu'aller « au delà du mur du jardin » est une métaphore de **s'aventurer plus loin que ce que l'on connaît**, aussi bien physiquement que psychiquement.

Quand on est **jeune**, le jardin est tout notre monde. On y joue, on s'y cache, on en connaît les moindres détails. Et pourtant, **au delà de celui-ci**, de ces limites qui peuvent être formées par un mur, une haie ou même rien, seulement l'interdiction de nos parents, il y a tout un monde, **un monde inconnu**.

On en revient à la série qui, littéralement, fait voyager Anna, Wirt et Greg **loin de leurs jardins dans l'inconnu, dans l'Unknown**. Elle nous montre que, même si cet endroit peut sembler étrange, peu faire peur, peut nous forcer à abandonner espoir (notamment lorsque l'on grandit et que l'on regrette l'époque où les soucis étaient peu présents), il est toujours bon de s'y aventurer, pour pouvoir **apprendre à vivre**.



De même, dans le Christianisme, Dieu avait créé le **Jardin d'Eden**, un endroit ressemblant au Paradis, vide de toutes mauvaises choses, et qui gardait ses habitants loin des malheurs du monde. En mangeant le fruit défendu, Adam et Eve ont été bannis « au delà du mur du jardin » et ont dû partir affronter ce monde, découvrir le **froid**, la **faim**, la **mort**. Ils ont péchés et ont été punis, tels des enfants avec leurs parents, mais en ont découvert quelque chose de nettement plus **complexe** que ce jardin paradisiaque.

Enfin, dans notre **tête**, on parle souvent d'un **jardin secret**, d'un endroit où l'on est bien, que l'on n'aime pas franchir. A la manière de Wirt, Greg ou Béatrice, qui se sentent bien dans leurs idées de rester cacher, **ne pas faire face aux autres**, ils sont poussés par leurs aventures à franchir cette limite, ce mur, afin de survivre, et finalement, de s'ouvrir au monde. Ils sont forcés d'aller au delà du mur de leur propre jardin, de leur façon de penser qui leurs font du bien, afin de **faire face au monde**, ce qui leur en fera ressortir plus **grands** et plus **mûrs**.

*Over the Garden Wall* est donc vraiment un pur **bijou**. La série est pleine de **clins d'œil**, de **foreshadowing**, de **complexité**, et c'est quelque chose qui est nettement appréciable, surtout la façon dont tout va dans tous les sens (le nombre de recherches que j'ai du faire est hallucinant). J'en ai écrit 25 pages, soit une page de plus que ma critique sur les quatre films *L'Age de Glace*. J'ai donc écrit autant sur 1h40 de série que 4h de films. C'est dire le niveau de complexité de cette série.

Il en va de notre esprit de réussir à comprendre tout ça, et si l'on n'est pas plongé complètement dedans, il est très dur de réellement l'apprécier.

Mais pour son **style unique**, son **côté mystérieux**, presque **inquiétant** mais toujours **drôle**, ses **moments forts**, **l'amitié**, **l'amour fraternel**, ainsi que son **ambiance unique**, cette série est un pur plaisir.

