

# Disney's Laugh-O-grams

Prima di Topolino, prima dei baffi alla Douglas Fairbanks e persino prima delle *Alice Comedies*, riportate alla luce dalle Giornate nel 1992, vennero i *Laugh-O-grams* di Walt Disney. Si tratta dei primi film animati di Disney, iniziati nel 1920 come secondo lavoro quando Walt era ancora impegnato come cartellonista presso uno studio pubblicitario di Kansas City: cartoni animati che egli realizzò da solo o con l'aiuto di qualche amico. Grazie alla recente scoperta di due *Laugh-O-grams* ritenuti perduti e – fatto ancor più notevole – alla scoperta di un terzo *Laugh-O-gram* di cui finora era ignota l'esistenza, siamo adesso in grado di analizzare la breve ma significativa carriera percorsa da Disney nel cinema di animazione a Kansas City. Il programma presentato oggi si può considerare il prequel della retrospettiva organizzata dalle Giornate nel 1992, che sostanzialmente passava in rassegna l'opera di Disney nel cinema muto, dalla scoperta di Virginia Davis quale prima Alice fino alla creazione di Topolino nel 1928. Nella retrospettiva di quest'anno, Walt ci mostra i risultati cui poteva giungere disegnando cartoni animati con gli amici, nel garage dei genitori o in una spoglia soffitta.

Per prima cosa Disney persuase Frank Newman, il principale gestore di sale cinematografiche di Kansas City, a inserire brevi sequenze di animazione nelle serie di cinegiornali settimanali che Newman produceva per la sua catena di tre sale. Intitolati, con molto tatto, "Newman's Laugh-O-grams," i filmati di Disney intrecciavano la pubblicità a spunti umoristici di immediato interesse locale. Di questi intermezzi è sopravvissuto solo l'episodio pilota, un rullo campione di due minuti e mezzo da cui emerge la struttura dei *Laugh-O-grams*: la mano di un disegnatore lampo traccia con disinvolta eleganza disegni satirici, che acquistano vita nella scena animata finale. L'ultima sequenza del brano pilota si presenta come un commento sui titoli di giornale che denunciavano la corruzione della polizia locale, e ha valore particolare in quanto l'animazione è opera del solo Disney; si tratta di una delle poche scene sopravvissute che siano completamente opera sua.

I *Laugh-O-grams* ebbero successo e fruttarono a Walt l'incarico di produrre, per le sale di Newman, intermezzi animati e diapositive per annunciare gli spettacoli in programmazione. Spronato dal successo, il diciannovenne Disney decise di cimentarsi in un progetto più ambizioso: la realizzazione di favole animate. Influenzato dalla parodia delle favole di Esopo ideata dall'animatore newyorkese Paul Terry – che era comparsa sugli schermi nel giugno 1920 – pensò di proporre, con i suoi cartoni animati, una parodia delle favole classiche che le modernizzasse intrecciandole e contrapponendole ad avvenimenti contemporanei. Con l'aiuto di uno studente liceale, Rudy Ising, che più tardi sarebbe divenuto uno dei cofondatori degli studi di animazione di Warner Brothers e MGM, nonché di altri aspiranti animatori, Walt lavorò per sei mesi alla realizzazione della sua prima favola a cartoni animati.

Il risultato fu *Little Red Riding Hood*, un *pastiche* tipico dell'epoca del jazz in cui compaiono un lupo in abito di città che guida un'automobile magica, una nonna che se n'è andata al cinema e un eroe che salva la sua bella da un aereo che vola sbattendo le ali. Siamo palesemente di fronte all'opera di un principiante: semplici schizzi di personaggi posti dinanzi a sfondi ridotti al minimo, un'animazione derivata dalla tecnica a ritaglio che Disney andava apprendendo dal classico manuale di animazione di Edwin Lutz, dalle *Aesop's Fables* di Paul Terry e dai cartoon di *Krazy Kat* di John Bray (che Walt e i suoi amici prelevavano a scrocco da un locale distributore di pellicole). Agli inizi Disney lavorava nel proprio garage, e anche l'attrezzatura era improvvisata: la cinepresa Universal era montata su un cavalletto costruito con qualche asse.

A Kansas City Walt realizzò altri sei *Laugh-O-grams* che ci sono tutti pervenuti, grazie alle tenaci e straordinarie ricerche di collezionisti e storici dell'animazione che hanno collaborato con i Walt Disney Archives, il Museum of Modern Art e la Library of Congress. Semplici e ingenui, testimoniano però di un'evoluzione davvero notevole. Emergono con particolare chiarezza i rapidi progressi che Disney e lo stuolo sempre più folto dei suoi collaboratori compiono da un cartoon all'altro, nel giro di poco più di un anno. In *The Four Musicians of Bremen*, realizzato subito dopo *Little Red Riding Hood*, Disney non si accontenta più di schizzare una trama semplice e disadorna ma inizia a ideare gag ingegnose, come le frenetiche note musicali che attirano fuori dall'acqua i pesci appassionati di jazz; poi le sviluppa e le arricchisce, passando dall'una all'altra con fluida scioltezza. Walt si cimenta anche con l'arte di spremere le gag fino in fondo – in quanti modi si può schivare una palla di cannone? – e perfeziona ritmi e tempi comici. Ha anche imparato a usare i lucidi (*Little Red Riding Hood* è il primo e l'ultimo cartoon di cui effettua l'animazione direttamente su carta, e anche per questo impiega sei mesi per completarlo), e tale risparmio di lavoro gli consente di concentrarsi con più meditata cura sugli sfondi e sulla trama.

Grazie all'aiuto di un nuovo e più ampio gruppo di animatori Disney innalza i *Laugh-O-grams* a nuovi livelli di ricchezza pittorica con *Jack and the Beanstalk*: un gioiello riscoperto che verrà presentato alle Giornate in prima internazionale. In *Goldie Locks and the Three Bears* Walt rivolge l'attenzione alla comicità degli eventi atmosferici, e dà subito il tono con un'alba pastorale; ci presenta poi quello che è probabilmente il primo dei suoi infiniti diabolici marchingegni alla Rube Goldberg: in questo caso, un incrocio tra orologio a cucù e cucina economica che serve per accelerare la produzione di frittelle.

È impossibile guardare questi cartoni animati senza scorgervi l'ombra e la prefigurazione delle future acquisizioni artistiche. La tempesta in mare di *Jack the Giant Killer* è un primo e un po' grezzo abbozzo delle eleganti tempeste marine che costellano alcune *Silly Symphonies* come *Father Noah's Ark* e *Music Land*, per culminare in *Little Toot*. Anche la lunga stirpe di animali comici e spaventosi, con denti acuminati e occhi dal sinistro bagliore, che ci guardano sogghignando prima di gettarsi sui nostri eroi, ha qui i suoi progenitori. Ma soprattutto, il talento di Disney per la musica e il ritmo balza evidente sin dal primo squillo del corno postale della mamma in

*Little Red Riding Hood*. I *Laugh-O-grams* sono film muti nati per lo swing. Sin dall'inizio, Walt concepisce i propri cartoni animati come una nuova forma di jazz visivo, traboccante di danze e concerti burleschi; molte di queste opere sono in pratica musical muti, che anticipano i ritmi sincopati cari a Topolino e la frenesia jazzistica delle *Silly Symphonies*. Esse ci offrono inoltre le versioni più antiche del regno disneyano, in cui i re abitano palazzi siti in sonnolente cittadine del Midwest ove, nella via principale, cortei regali sfilano in onore delle bambine del luogo.

Non si può tuttavia ignorare l'atmosfera di tensione provocata dalle vicissitudini finanziarie. Lo studio di Disney a Kansas City si trovò immerso in guai finanziari sin dall'inizio e – spinto dall'inesperienza a concludere accordi commerciali che rappresentavano vere e proprie trappole predatorie – Walt si trovò sull'orlo del fallimento prima ancora di riuscire a far proiettare uno solo dei suoi cartoon. Si illuse di aver trovato un distributore per le fiabe della serie *Laugh-O-gram* nella filiale del Tennessee di un'effimera organizzazione denominata Pictorial Clubs: questa promise 11.100 dollari per sei dei dodici *Laugh-O-grams* che Disney prevedeva di realizzare, ma non pagò mai. Sopraffatti dalla mole di lavoro e sommersi dalla disperazione, alla fine del 1922 i collaboratori disneyani lavoravano senza stipendio; parecchi (tra cui il suo collaboratore di maggior talento, Ubbe Iwerks) lasciarono lo studio. Quindi, mentre dal punto di vista della progettazione e del disegno vero e proprio i *Laugh-O-grams* migliorano progressivamente, diventando sempre più innovativi a mano a mano che l'impresa acquisisce esperienza, l'animazione in sé tende invece a regredire, facendosi più elementare e accontentandosi di ritmi più approssimativi.

La salvezza si presentò nelle vesti di una bambina di quattro anni, Virginia Davis, ingaggiata grazie all'ultimo colpo di genio di Disney: mescolare sequenze dal vivo e animazione. In effetti Walt si limitava a invertire la formula di Fleischer, che aveva collocato un personaggio di cartone animato in un'azione dal vivo (nella versione disneyana, una bambina vera interagisce con personaggi di cartoni animati). Ma l'idea diede nuova vita a Disney, ispirandogli il cartoon più fantasioso e versatile che avesse mai realizzato. Ricca di grazia e talento, la piccola Virginia si distreggia nel clima da vaudeville dei cartoni animati con i suoi vivaci passi di danza e una verve comica del tutto personale. Traboccante di fiducia in se stesso e di entusiasmo per la nuova scoperta, Disney convinse gran parte dei suoi collaboratori, tra cui Iwerks, Harman e Ising (per non parlare dei genitori di Virginia) a lasciare Kansas City per la California, dove avrebbero ricominciato da capo: l'avventura continuava.

Disney fece causa alla Pictorial Clubs per violazione di contratto, riuscendo alla fine vincitore ma ottenendo un risarcimento assai magro; le sue disavventure sono tuttavia diventate una fortuna per noi. A lungo si è creduto che nessuno dei film realizzati a Kansas City prima di *Alice* fosse mai entrato in circolazione. Come innumerevoli altri cortometraggi muti, anche i primi passi artistici di Walt Disney sprofondarono nell'oblio dopo l'avvento del sonoro. La Pictorial Clubs trovò tuttavia il modo di trarre profitto da questi film, e dopo il successo di Topolino nel 1928 i *Laugh-O-grams*, dotati di colonna sonora, circolarono in campo internazionale con titoli differenti. L'intricata vicenda che ha infine consentito di individuarli e salvarli è ricostruita, in un'eccellente sintesi, da David Gerstein nel suo blog Ramapith (<http://ramapithblog.blogspot.com/2010/10/lost-laugh-o-grams-foundand-shown.html>), in cui egli illustra come collezionisti e storici dell'animazione di Inghilterra, Germania e Stati Uniti abbiano unito gli sforzi con la Disney Company e il Museum of Modern Art per conservare e restaurare i film.

Quattro delle nostre copie provengono da versioni messe in circolazione da una casa britannica, la Wardour Films Ltd., che nel 1929 e nel 1930 le distribuì sotto l'etichetta di serie di "Peter the Puss". La Wardour ideò per la serie un simbolo in cui "Peter" assomigliava al gatto Felix, attribuendo ai cartoni titoli del tutto estranei al mondo delle favole. La vicenda dei titoli illustra in qualche modo l'ambiente commerciale dominato dalla legge della giungla in cui Disney e altri giovani animatori dovevano muoversi negli anni Venti; i film, in sé, testimoniano dell'elastica resistenza che ha consentito loro di giungere fino a noi. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

**NEWMAN LAUGH-O-GRAMS** (Film pilota/*Sample reel*) (US 1921)  
*Regia/dir., anim:* Walt Disney; *riprese/filmed:* Disney garage, 3028 Bellefontaine Ave., Kansas City; *première:* 20.3.1921, Newman Theater, Kansas City (con/*with Mama's Affair* [First National]); 35mm, 271.5 ft., 3'17" (20 fps); *fonte copia/print source:* The Walt Disney Company.

Didascalie in inglese / *English intertitles.*

Questo breve film, variamente etichettato come un rullo di prova, un rullo-campione o un pilota della serie, fu realizzato come “tappabuchi” per la locale catena di sale di Frank Newman a Kansas City ed è l'unico Newman-Laugh-O-gram a ritenersi sopravvissuto. Il film si caratterizza per l'estrema semplicità. Ma l'immagine d'apertura in cui appare lo stesso Disney, ritratto dell'artista da giovane impresario, suscita una curiosa sensazione. Disney inizia la sua carriera di animatore tramite un multiplo di se stesso, con la sua immagine “live” inserita tra due sue auto-caricature. Dapprima lo vediamo apparire nel cartello dei titoli, come un innocente dallo sguardo candido seduto alla sua scrivania con le maniche rimboccate e i fogli di carta che s'involano dalla sua penna. Poi, il Disney “live” anima il cartello dei titoli, grattandosi la testa, accendendosi la pipa e avvicinando la penna alla carta. Al contempo, sopra la sua spalla destra si nota un'altra auto-caricatura (una versione gigante del suo vero biglietto da visita), una terza versione del Disney “disegnatore di cartoon oberato dal lavoro” seduto alla scrivania del suo ufficio, lavoro di cui vediamo gli ultimi risultati appesi sopra la sua spalla destra – una serie di quattro disegni di una figura che vedremo animata alla fine del rullo.

Raramente, un grande cineasta è arrivato al punto di presentare se stesso come un intraprendente uomo di successo. Non vi è più traccia alcuna dell'animatore mago e un po' briccone, secondo l'immagine tradizionale del disegnatore-artista veloce come il lampo. Né, malgrado la sua giovane età, (aveva appena 19 anni), si presenta come un ispirato enfant prodige al lavoro in uno studio d'arte. Semmai, l'immagine che offre è quella dell'impiegato coi piedi per terra, una sorta di vignettista della stampa quotidiana pronto a commentare le notizie e le manie del giorno. L'ufficio è finto, ricostruito in un luogo all'aperto con una scrivania e una coperta fissata estemporaneamente per simulare una parete. La sua carriera di animatore ha inizio nel garage di famiglia.

In parte, l'autoritratto disneyano fornisce una brillante transizione tra il colore locale documentario dei cinegiornali che precedevano questo one reel Laugh-O-Gram di Newman e la live-action comica che seguiva. Il cartoon in cui vediamo Disney all'opera era inserito infatti in un programma di cinegiornali, comiche e numeri di vaudeville che accompagnavano il lungometraggio della settimana. Disney è allo stesso tempo il vignettista-commentatore della redazione di un giornale e l'umorista che dà il “la” alle prime gag comiche del programma. Ma ciò che colpisce di più è la grande distanza che riesce a frapporre tra sé e qualsiasi concezione del cineasta come artista popolare.

Due anni dopo, Disney iniziava il suo ultimo film a Kansas City con un altro suo autoritratto “live”. In *Alice's Wonderland* lo ritroviamo nuovamente nel suo ufficio, anche se ora è circondato dai suoi

collaboratori. Questi, in effetti, sono i soli a sedere ai loro posti di lavoro – in realtà, più che lavorare, perdono tempo interagendo con un personaggio animato di loro creazione, per il divertimento della bambina che è venuta a trovarli. Disney è diventato il benevolo capo dello studio, l'amabile imprenditore che ce l'ha fatta. Ora l'ufficio è vero. Il rampante Disney è praticamente sull'orlo della bancarotta, ma ormai ha imboccato la strada giusta.

Come tutti i Laugh-O-GRAMS realizzati per Newman, il breve film fu realizzato interamente dal solo Disney, pertanto offre la rara opportunità di conoscere lo stile dell'animazione del primo Disney. Stile che sarebbe cambiato da lì a breve, con l'arrivo degli amici da lui reclutati per dividere il lavoro. Qui, pur completando ogni singolo disegno su carta interamente a mano (Disney non aveva ancora imparato le tecniche che semplificavano il processo di animazione associate al disegno su rodovetro), in realtà si limita ad animare solo la sequenza finale. Se nel suo autoritratto cerca di prendere le distanze dalla figura tradizionale dell'artista-disegnatore veloce come il lampo, nondimeno Disney vi ricorre nuovamente nelle scene d'apertura, ivi inclusa la convenzione di far vedere la propria mano che crea rapidamente i disegni. In realtà, si tratta di una fotografia della sua mano: l'iperattività dell'artista ricreata per l'ultima volta attraverso la magia del “passo uno”. – RUSSEL MERRITT & J.B KAUFMAN

*This short film, variously labeled a test reel, sample reel, or the series pilot, was made as a filler for Frank Newman's local Kansas City theater chain, and is the only Newman Laugh-O-gram known to survive. It could scarcely be simpler. But the opening image of Disney himself, the portrait of the artist as a young impresario, has an uncanny feel to it. Disney begins his animation career with multiple pictures of himself, the live image sandwiched between two self-caricatures. We see him first as part of the comic title card, a wide-eyed innocent at his desk, his sleeves rolled up and papers flying from his pen. Then, the live-action Disney puts the title card into motion, scratching his head, lighting his pipe, and applying pen to paper. Meanwhile, over his right shoulder we notice another drawing of him (a jumbo version of his actual business card), a third version of Disney the hard-pressed cartoonist working at his office desk, while we see the results of all his work hanging over his left shoulder – four sequential drawings of a figure we'll see animated at the end of the reel.*

*Seldom has a major filmmaker gone to such lengths to introduce himself as a go-getter. Gone is any vestige of the animator as a magician or trickster, the traditional image of the lightning-sketch artist. Nor, despite his youth (he was 19 years old), is he to be seen as an inspired prodigy working in an art studio. Rather, he is a down-to-earth office worker, like a newspaper cartoonist, ready to comment on the news and foibles of the day. The office is a fake, no more than a desk and a blanket tacked up somewhere outdoors, made to represent the office wall. He's starting his animation career in his family's garage. In part, Disney's self-portrait is a witty transition from the documentary atmospherics of the newsreel that preceded this Laugh-O-gram*

on Newman's one-reeler to the live-action comedy that followed. The cartoon we are watching Disney make is part of a program of newsreels, comedy shorts, and vaudeville acts that accompanied the feature film of the week. Disney is both the editorial cartoonist at the news desk and the humorist delivering the first gags in the program. But what is remarkable are the lengths to which he has gone to distance himself from any idea of the filmmaker as a popular artist.

Two years later Disney started his final film in Kansas City with another live-action portrait of himself. In Alice's Wonderland he is again in his office, but now he is surrounded by his staff. They are the ones working at their desks – actually, not working as much as goofing off, interacting with a cartoon character they've created, entertaining the little girl who has come to visit. Disney has become the benign studio head, the likeable go-getter who has made good. Now the office is real. The energetic go-getter may be on the verge of bankruptcy, but he's on his way.

Like all the Laugh-O-gram films made for Newman, this one was made by Disney single-handedly, and so provides a rare chance to see Disney's own early animation style. This would change quickly, as Disney recruited friends to share the work. Here, though, completing each drawing on paper fully by hand (he had yet to learn the labor-saving techniques associated with cel animation), he in fact animates only the final sequence. If he tries to separate himself from the traditions of the lightning-sketch artist in his self-portrait, he immerses himself in them in the opening scenes, including the convention of showing his hand rapidly creating the drawings. In fact, it is a photograph of his hand, the hyperactivity of the artist recreated one last time through the magic of stop-motion. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

### LITTLE RED RIDING HOOD (Laugh-O-gram, US 1922)

Riedizione/reissue: **Grandma Steps Out** (1929)

Regia/dir: Walt Disney; anim: Walt Disney (+ Fred Harman?, et al.); f./ph: Red Lyon; riprese/filmed: c.10.1921-5.1922, Disney's Kaycee Studio, 30th & Holmes St., + 3241 Troost Ave., Kansas City; 35mm, 567 ft., 6'52" (22 fps); fonte copia/print source: The Walt Disney Company.

Didascalie in inglese / English intertitles.

Disney si stancò presto di fornire brevi cartoon/tappabuchi per le sale di Frank Newman. Incoraggiato dal proprio successo, mise degli annunci sui giornali locali alla ricerca di aspiranti animatori con cui creare una serie di veri e propri cortometraggi d'animazione. In breve tempo mise insieme un gruppo di aspiranti artisti – in primis Rudy Ising, che negli anni '30 sarebbe diventato una figura chiave degli studios d'animazione – che lavorando insieme si insegnarono l'un l'altro le basi dell'animazione. *Little Red Riding Hood* fu il primo risultato della nuova collaborazione. Secondo Disney, per completare il film, che pur presentava tutte le caratteristiche di un primo esperimento, erano occorsi non meno di 6 mesi.

Il risultato finale è un cartoon caratterizzato da un disegno elementare dai contorni marcati, con figure posizionate solo di profilo o

frontalmente, il cui movimento è ampiamente affidato all'uso dei cicli, alla ripetitività delle azioni e ai movimenti di singole parti del corpo. Disney ricorre a gag estremamente semplici evitando quasi del tutto il movimento in diagonale (con l'unica eccezione del cane di Riding Hood che ci corre incontro di sbieco, laddove il cane in realtà corre da fermo, mentre è lo sfondo appena abbozzato ad essere mosso verso un punto di fuga fuori centro).

Nondimeno, già in questo primo tentativo, affiorano molti motivi che si svilupperanno e raffineranno nel corso degli anni '20 e '30. Di particolare rilevanza è la creazione di buffi aggeggi – nella fattispecie il macinino di Red Riding Hood – in parte macchina, in parte riscio – le cui ruote sono fatte con le immangiabili ciambelle della nonna e la trazione è fornita da un cane che spinge cercando di afferrare un paio di würstel penzolanti da un bastone. Altri aggeggi, ispirati in parte a Rube Goldberg e in parte a Buster Keaton, svilupperanno personalità proprie, quali una mucca e un cavallo da corsa meccanici, o un maiale che si apre come una bottega. Anche nei Laugh-O-grams c'è un profluvio di ingegnosi assemblaggi caserecci.

Né mancano l'inclinazione per il jazz e la danza ritmata. Disney compensa infatti l'azione semplice e ripetitiva di *Little Red Riding Hood* con alcuni movimenti di danza che evocano ritmi musicali sincopati. Questi iniziano con le note a forma di stecco di fiammifero che la nonna fa scaturire dal corno del suo postino, e continuano con i fiori danzanti che Red Riding Hood si ferma ad ammirare. Nel frattempo, alcuni brani di dialogo animato ballano lo "shimmy" o sgorgano come bolle di sapone. Ma, nel complesso, ciò che contraddistingue *Little Red Riding Hood*, il più semplice fra tutti i corti muti di Disney, è il suo ritmo veloce e la simpatia dei personaggi che vengono di volta in volta fatti rimbalzare, volare, rincorrere, penzolare nel vuoto e riempire di botte. L'abilità disneyana nel gestire i tempi comici e nel creare personaggi divertenti, perfino quando sono generici come questi, è riconoscibile fin dagli inizi.

*Little Red Riding Hood* fu scoperto dal collezionista David Wyatt in un mercato delle pulci inglese, con il titolo *Grandma Steps Out*, e dotato – a posteriori – di una colonna sonora. Dopo che Mickey Mouse aveva trasformato Disney in un nome familiare, una poco affidabile società chiamata Bollman & Grant rintracciò i Laugh-O-grams e, distribuendoli come film Disney, ne organizzò la diffusione con i titoli cambiati. A Londra, la Wardour Films distribuì i rulli nelle sale, dove furono presentati come i cartoon di "Peter the Puss", sfruttando al contempo la popolarità di Disney e di Felix the Cat. Quella che presentiamo qui è la copia restaurata dalla Walt Disney Company.

RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*Disney quickly grew restless providing fillers for Frank Newman's theaters. Encouraged by his success, he placed ads in local newspapers for would-be animators in order to create a series of actual animated shorts. In short order, he organized a group of would-be artists – notably, Rudy Ising, who would later become a key figure in 1930s studio animation – and together they taught each other the basics*

of animation. *Little Red Riding Hood* is the first result. According to Disney, the film took the better part of 6 months to complete, and has all the earmarks of a first effort.

The result is a cartoon where drawings are reduced to thick outlines, figures posed either in profile or head-on, and movement depends upon a liberal use of cycles, repeat actions, and isolated body movements. Disney keeps the gags simple and avoids diagonal movement almost entirely (a notable exception has *Riding Hood's* dog running towards us on the bias, where the dog is actually running in place, but the crude background is cycled back to an off-center vanishing point).

Yet even in this first effort, motifs shoot through that he will develop and refine throughout the 1920s and 1930s. Most conspicuous is the creation of the comic contraption – in this case *Red Riding Hood's* jalopy – part car, part rickshaw – with wheels made from grandma's inedible doughnuts and power coming from a dog who is pushing while chasing a pair of frankfurters dangling from a stick. Later contraptions, inspired in part by Rube Goldberg and in part by Buster Keaton, will develop personalities of their own, such as a mechanical cow and racehorse, or a pig that opens out as a saloon. In the Laugh-O-grams, too, the ingenious homemade assemblage proliferates.

So does his flair for jazz and jive. If the movement in *Little Red Riding Hood* remains simple and repetitious, Disney counters with dance movements that call out for syncopated musical beats. It starts with the matchstick-figure notes *Grandma* blows out of her postman's horn, and continues with the dancing flowers *Red Riding Hood* stops to admire. Meanwhile, animated bits of dialogue shimmy or burst like bubbles. But, more generally, what distinguishes even this, the simplest of all Disney silents, is the quick pace and charm of characters being bounced, flown, chased, jiggled, and knocked around. Disney's flair for timing and for creating characters with appeal, even when they are as generic as these, is perceptible from the start.

*Little Red Riding Hood* was discovered by collector David Wyatt in a British flea market under the title *Grandma Steps Out*, retrofitted with a soundtrack. After Mickey Mouse had turned Disney into a household name, a fly-by-night company called Bollman and Grant found the Laugh-O-grams and, releasing them as Disney films, arranged for their distribution under new titles. In London, Wardour Films distributed the reels theatrically as "Peter the Puss" cartoons, capitalizing on the popularity of both Disney and *Felix the Cat*. This is the print, restored by the Walt Disney Company, that we are showing here. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

#### THE FOUR MUSICIANS OF BREMEN (Laugh-O-gram, US 1922)

Riedizione/reissue: **Four Jazz Boys** (1929)

Regia/dir: Walt Disney; anim: Walt Disney, Rudolf Ising, et al.; f./ph: Red Lyon; riprese/filmed: c.4-5.1922, 3241 Troost Ave., Kansas City; dist: Pictorial Clubs Inc. of New York (distribuzione regionale extra circuito commerciale/non-theatrical, regional circuit); 35mm, 765 ft., 9'16" (22 fps); fonte copia/print source: The Walt Disney Company. Didascalie in inglese / English intertitles.

Il divario qualitativo tra *Little Red Riding Hood* e *The Four Musicians of Bremen* è notevole. Messo in produzione quasi a ruota del suo primo Laugh-O-gram, *Four Musicians* mostra ciò che Disney aveva imparato nel corso di poche settimane. Le gag sono più inventive, l'azione è descritta con maggiore cura e anche la qualità delle scenografie è decisamente migliorata. Disney sta imparando a costruire le sue gag e a legarle in un continuum narrativo invece di limitarsi semplicemente a sciorinarle una di seguito all'altra. Disney doveva andare piuttosto orgoglioso di *Four Musicians*, dato che al momento di creare la sua Laugh-O-gram Corporation, nel maggio 1922, elencò questo film – e non *Little Red Riding Hood* – come l'unico cartoon all'attivo di bilancio nella sua società.

Nello stesso periodo in cui metteva in produzione *Four Musicians*, Disney stava facendo utile praticantato con una serie di cartoon basati su brevi scherzi e situazioni divertenti chiamati Lafflets, in parte per diversificare la propria produzione, ma anche per impraticare lo staff in perenne crescita. A quanto pare nessuno dei Lafflets è sopravvissuto, ma essi ci aiutano a spiegare l'attenzione dedicata alle gag e la ricchezza delle scenografie quando Disney alternava i suoi uomini nei progetti più importanti.

Per evidenziare i progressi raggiunti, basta considerare come sono migliorate le scene d'inseguimento. Quella di *Little Red Riding Hood* non era altro che un volo d'aeroplano sopra la macchina del "cattivo", che veniva agganciato all'amo e scaraventato in uno stagno. In *Four Musicians*, l'inseguimento è sostenuto da una struttura elementare ma di grande efficacia. La caccia subacquea a un pesce saccente conduce il nostro gatto affamato al cospetto di un ghignante e sinistro pescespada, bell'e pronto a tagliare a fette il gatto con il suo affilato rostro a spada. La situazione si rovescia, ora è il pesce ad inseguire il gatto nuotatore, punzecchiandolo nel sedere finché il gatto non riesce a risalire sulla riva del fiume, dove ritrova gli amici. La caccia si fa ancora più grossa. "Siamo in quattro contro uno", calcola il risoluto pescespada, che nondimeno si scaglia subito all'inseguimento dei quattro, dapprima dentro un albero cavo, dove i quattro vengono sparati da un ramo a mo' di cannone, poi sopra un alberello, dove sentendosi al sicuro, essi scoppiano in una risata collettiva. Pausa. Il pescespada riflette, poi inizia a spianarsi la via radendo l'albero. Le risate si trasformano in panico quando i quattro ruzzolano dall'albero su una scogliera a strapiombo... e così via fino alla fase successiva della loro avventura. Benché ancora condizionato dall'uso ricorrente dei cicli e dalla ripetitività dell'azione, Disney ha già cominciato ad introdurre la caratterizzazione dei personaggi per trarne effetti comici – dando al pescespada un'espressione fissa di truce determinazione, concedendogli solo le pause per aggrottare le ciglia quando deve pensare; e prepara il suo incontro con i quattro presentandocelo come un giulivo spadaccino che affila la sua lama su una mola per poi tagliare allegramente a fette un pesce.

Disney ha sviluppato ulteriormente anche la sua innata propensione per la danza e la sincopatura. Il gatto si mette nei guai proprio per seguire la sua brillante idea di attirare sulla terraferma con la musica dei

quattro un pesce pazzo per il jazz, per poi spaccargli la testa a legnate. Questo è peraltro l'unico exploit musicale che si concedono i quattro musicanti di Brema, ma i tentativi del gatto di colpire il pesce danzante e i contorcimenti, le giravolte e salti sincopati del pesce costituiscono indubbiamente i momenti più vivaci e divertenti del cartoon.

Nondimeno, *Four Musicians* mostra ancora i limiti del principiante. A un pubblico di scarsa familiarità con la fiaba originale dei fratelli Grimm, la discesa nel nascondiglio dei rapinatori e la battaglia che ne segue devono apparire piovute dal cielo e completamente avulse da tutto ciò che le precede. Nelle mani di Disney, i rapinatori sono diventati un esercito di briganti austriaci, con tanto di cappelli tirolesi, cannone e maschere nere. Per completare il quadro teutonico, la lunga sequenza del gatto che vola a cavalcioni di una palla di cannone presenta qualche vaga reminiscenza con l'impresa più famosa del Barone di Münchhausen, ma il momento finale – con il gatto che perde buona parte delle sue nove vite – è puro Disney, qui nella prima versione di una delle sue gag preferite. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*The leap from Little Red Riding Hood to The Four Musicians of Bremen is remarkable. Put into production almost immediately after his first Laugh-O-gram, Four Musicians puts on display what Disney has learned in the course of only a few weeks. The comic routines are more inventive, the action better staged, and the quality of the backgrounds dramatically improved. Disney is learning how to set up his gags and then build on them, rather than simply string them along one after the other. Disney was sufficiently proud of Four Musicians that when he created his Laugh-O-gram Corporation in May 1922, he listed this film – but not Little Red Riding Hood – as the company's sole cartoon asset.*

*At the same time he put Four Musicians into production, Disney was gaining important practice with novelty reels of jokes and commentaries called Lafflets, in part to diversify his product, but also to break in his growing staff. Apparently none of the Lafflets survive, but based on descriptions, they help explain the attention given to the gags and enriched backgrounds as Disney rotated his men into the senior projects.*

*To see how he has improved, we might consider what has happened to the chase scene. The one in Little Red Riding Hood was nothing more than an airplane flying above the villain's car, catching it in a hook, and dumping it in a pond. In Four Musicians, the chase has been given a simple but effective structure. An underwater pursuit of a smart-aleck fish leads our hungry cat to a grinning swordfish, ready to dice the cat up with his sharpened sword-bill. The tables turned, the fish now chases the swimming cat, goosing it up to the riverbank, where the cat rejoins its friends. The chase expands. Outnumbered four to one, the single-minded swordfish calculates, and then races after all four of them, first into a hollow tree where the four are shot out of a branch like a cannon, then up a sapling where, thinking themselves safe on a branch, the Four emit a collective laugh. Pause. The shark thinks, then diligently razors his way through the tree. Laughter turns to panic as*

*the Four tumble out of the tree over a cliff ... and on to the next phase of their adventure.*

*Although limited by his ongoing reliance on cycles and repeat actions, Disney has already started to insert personality bits for comic effect – giving the swordfish a fixed expression of grim determination, letting him pause to furrow his brow and think; setting up his encounter with the Four by introducing him as the merry swordsman sharpening his blade on a grindstone and gaily dicing a fish.*

*Disney also develops his feel for dance and syncopation. What gets the cat into trouble is his clever idea of luring a jazz-crazy fish onto land with the music of the Musicians, and then braining it with a plank of wood. This is the closest the Bremen musicians ever get to perform, but the cat's attempts to pound the dancing fish and the fish's syncopated twists, spins, and leaps give the cartoon its most playful, prankish moment.*

*Four Musicians still shows the limitations of the beginner. To audiences unfamiliar with the original Grimm Brothers story, the descent into the robbers' hideout and the subsequent battle comes as a bolt from the blue, disconnected with anything that has come before. In Disney's hands, the robbers have become an Austrian gangster army, complete with Tyrolean caps, a cannon, and black masks. To complete the Teutonic connection, the extended sequence of the cat flying around on a cannonball is vaguely reminiscent of Baron Münchhausen's most famous exploit, but the final moment – the cat losing most of its nine lives – is pure Disney, an early version of one of his favorite gags.*

RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

## **JACK AND THE BEANSTALK** (Laugh-O-gram, US 1922)

Riedizione/reissue: ***On the Up and Up*** (1929)

*Regia/dir:* Walt Disney; *anim:* Walt Disney, Hugh Harman, Rudolf Ising, Carman "Max" Maxwell, Lorey Tague, Otto Walliman; *f/ph:* Red Lyon; *riprese/filmed:* c.6-7.1922, Laugh-O-gram studio, 1127 E. 31st St., Kansas City; *dist:* Pictorial Clubs Inc. of New York (distribuzione regionale extra circuito commerciale/non-theatrical, regional circuit); 35mm, 632 ft., c.8' (22 fps); *fonte copia/print source:* John E. Allen Collection, Library of Congress Packard Campus for Audio Visual Conservation, Culpeper, VA.

Didascalie in inglese / *English intertitles.*

Fra tutte le rarità che compongono questa sezione, *Jack and the Beanstalk* è sicuramente la più rara. Si tratta dell'ultimo dei Laugh-O-grams "perduti" ad essere sottoposto a restauro e a rendersi disponibile per la visione, dopo la sua scoperta nella collezione di John E. Allen di recente acquisizione da parte della Library of Congress. Nella sua forma originale era un nitrato negativo, pertanto si è dovuto provvedere a stamparne una copia di sicurezza per renderlo proiettabile. Il film sarà presentato pubblicamente per la prima volta in questa retrospettiva delle Giornate.

Per fortuna, l'attesa è valsa la pena; il film si è rivelato infatti un'incantevole aggiunta alla library dei Laugh-O-Grams. Se *Four Musicians* aveva alzato il livello della ricchezza pittorica di questi film,

*Jack and the Beanstalk* ne innalza l'immaginario a vette spettacolari – letteralmente. In questo film si notano un piglio narrativo più sicuro, una minore ripetitività nei movimenti e una straordinaria varietà di idee visive quale si può offrire solo nel mondo dei cartoni animati.

Il film diventa viepiù interessante nel contesto della carriera di Walt Disney, dato che, col senno di poi, noi sappiamo che Mickey Mouse apparirà nel cast della storia di “Jack and the Beanstalk” nel 1933 e di nuovo nel 1947. Finalmente ora siamo in grado di conoscere l'approccio *originale* di Disney con la storia – che, come caratteristiche, non ha nulla in comune con gli altri due film. Naturalmente la pianta di fagiolo di Mickey non lo porterà sul lontano Marte, né durante le sue avventure gli spunteranno un paio d'ali. Lo stratagemma comico di Jack nel film del 1922 – dipingere un buco sulla superficie di una nuvola e beffare l'orco facendolo precipitare in quello che ora è diventato un vero sprofondo – ricorre ad un uso delle illusioni ottiche di cui Mickey non poté avvalersi negli anni successivi. E l'orco, precipitando sulla terra alla fine del film, cade dentro un'altra gag “impossibile” che era già apparsa l'anno precedente, seppure in forma diversa, in *Hard Luck* di Buster Keaton.

Un breve cenno sulla tipologia dei personaggi. *Jack and the Beanstalk* sembra inaugurare il riciclaggio intenzionale di personaggi tratti da precedenti Laugh-O-Grams da riproporre in ruoli consoni alle nuove storie. Qui assistiamo alla ricomparsa sia di Little Red Riding Hood che di sua madre – o, in ogni caso, di personaggi che presentano una grossa somiglianza con loro. Ma dai film precedenti si riaffacciano anche il cane e il gatto nero che, del resto, continueranno a farlo in tutti e sette i Laugh-O-grams. Con l'eroe eponimo, Jack, Disney introduce un personaggio generico di “ragazzo” multiuso. Nelle successive apparizioni della serie, il ragazzo, la ragazza, il gatto e il cane si fonderanno in una sorta di “compagnia stabile” della Laugh-O-gram. Alcuni decenni dopo, Rudy Ising affermò che Disney conservava i model sheet originali di quei personaggi che gli animatori dovevano semplicemente *ricalcare*: “Ricalcare i personaggi era un compito alquanto ingrato, non era facile mantenere la somiglianza.”

RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*Of all the rarities in this series, Jack and the Beanstalk is the rarest. This is the last of the “lost” Laugh-O-grams to be restored to view, discovered in the John E. Allen Collection, recently acquired by the Library of Congress. Even then, it turned up in the form of a nitrate negative, and required printing to safety stock before it could be projected. It will be unveiled to the public for the first time in this Giornate retrospective.*

*And, happily, it's worth the wait; this picture turns out to be a fascinating addition to the Laugh-O-gram library. If Four Musicians has raised the bar for pictorial richness in these films, Jack and the Beanstalk escalates the imagery to spectacular heights – literally. Storytelling becomes more assured in this film, with less repeat movement and more imaginative visual ideas that could take place only in the world of animated cartoons.*

*The film becomes even more fascinating in the context of Walt's career, for we know in hindsight that Mickey Mouse would be cast in the “Jack and the Beanstalk” story in 1933 and again in 1947. Now at last we can see Walt's original approach to the story – and, characteristically, it's nothing like the other two. Certainly Mickey's beanstalk never carried him as far as Mars, nor did he acquire a pair of wings during his adventures. Jack's comic stratagem in the 1922 film – painting a hole on the surface of a cloud, then tricking the ogre into falling through what is now a real hole – makes use of the kind of optical illusions that were not available to Mickey in later years. And the ogre, plummeting to earth at film's end, falls into another “impossible” gag, which had appeared, in a different form, in Buster Keaton's *Hard Luck* the previous year.*

*A word about character design. Jack and the Beanstalk seems to inaugurate a deliberate practice of recycling characters from previous Laugh-O-grams, recast in new roles appropriate to the story. Here we see return appearances by both Little Red Riding Hood and her mother – or, at any rate, characters who bear a strong resemblance to them. The dog and black cat from the earlier films are also back, and, in fact, will go on to appear in all seven Laugh-O-grams. In the title role of Jack, Walt introduces a generic all-purpose “boy” character. In later entries in the series, the boy, girl, cat, and dog would coalesce into a kind of Laugh-O-gram “stock company.” Rudy Ising recalled decades later that Walt had created model sheets of these characters and that the animators had actually traced them: “It was sort of a fastidious thing to trace the characters, and keep the likeness.”*

RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

**GOLDIE LOCKS AND THE THREE BEARS** (Laugh-O-gram, US 1922)  
Riedizione/reissue: **The Peroxide Kid** (1929)

*Regia/dir:* Walt Disney; *anim:* Walt Disney, Hugh Harman, Rudolf Ising, Carman “Max” Maxwell, Lorey Tague, Otto Walliman; *f./ph:* Red Lyon; *riprese/filmed:* c.8.1922, Laugh-O-gram studio, 1127 E. 31st St., Kansas City; *dist:* Pictorial Clubs Inc. of New York (distribuzione regionale extra circuito commerciale/non-theatrical, regional circuit); 35mm, 720 ft., c.9' (22 fps); *fonte copia/print source:* The Museum of Modern Art, New York.

Didascalie in inglese / *English intertitles.*

Si tratta di uno dei film riscoperti da Cole Johnson e David Gerstein presso il Museum of Modern Art, dove si celava sotto il poco promettente titolo *The Peroxide Kid*. In questo film la fiaba tradizionale di “Trecedoro e gli orsi” rimane più o meno invariata, arricchita però da innumerevoli nuovi spunti di fantasia. Tra questi, un orologio a cucù il cui cuculo esegue un elaborato rituale mattutino prima di svegliare la famiglia degli orsi – e al quale viene affidato l'incarico supplementare di fornire le uova per la loro colazione del mattino. Gli orsi non si allontanano da casa a piedi, ma su una bicicletta costruita per cinque (e opportunamente equipaggiata di un'anatra-clacson montata sul manubrio).

Il personaggio della “madre” è ripreso direttamente dai film

precedenti, così come lo sono anche il gatto e il cane, mentre l'eroina del cartoon, Goldie Locks, non è il personaggio generico di "ragazza" degli altri Laugh-O-Grams. Per prima cosa è decisamente più alta e ovviamente ha le trecce bionde, che le si drizzano in capo ogni volta che prende spavento. Rispettando la fiaba tradizionale, gli orsi scacciano la ragazzina dalla loro casa – ma, in loro difesa, va detto che il suo comportamento a tavola lascia parecchio a desiderare.

Vale la pena sottolineare che la propensione disneyana a presentare scene di grande suggestione pittorica accanto alle gag umoristiche – tendenza che riaffiora anche nelle prime Silly Symphonies, e che culminerà nelle sequenze dalla bellezza mozzafiato di lungometraggi come *Pinocchio* e *Fantasia* – fa la sua prima timida apparizione nel 1922, nella scena iniziale di questo film. Laddove prende la forma di un effetto di aurora, nella sequenza che si apre su un'ampia veduta pastorale, con la casa degli orsi che spicca di lontano, mentre le ombre del mattino si allungano attraverso la campagna. In realtà, tutti gli sfondi del film stabiliscono un nuovo standard qualitativo per i Laugh-O-grams, con una serie di paesaggi magnifici, caratterizzati da nubi fluttuanti e alberi lontani. Molti anni dopo, Hugh Harman associò questi scenari al nome di Otto Walliman, un animatore che svolgeva al contempo anche il ruolo di pittore di sfondi – e che forse fu l'oggetto di uno scherzoso riferimento nel film, dato che gli orsi eseguono i loro esercizi ginnici del mattino ascoltando il "Wallie's Reducing Record", un disco con le istruzioni per dimagrire. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*This was one of the films discovered by Cole Johnson and David Gerstein at the Museum of Modern Art, hiding behind the unpromising title The Peroxide Kid. In this film the traditional story of Goldilocks and the bears remains more or less intact, but is augmented by a host of imaginative new touches. Among these is a cuckoo clock whose cuckoo performs an elaborate morning ritual before awakening the bear family – and who is then given the additional job of supplying eggs for their breakfast. The bears leave the house, not on foot, but on a bicycle built for five (and equipped with a handy duck, mounted on the handlebars, to serve as a horn).*

*The "mother" character from some of the earlier films is back again in this one, as are the cat and dog, but the star, "Goldie Locks," is not the generic "girl" character of the other Laugh-O-grams. Instead she's somewhat taller, and of course has blonde tresses, which fly into the air whenever she registers fright. True to the traditional story, the bears chase her from their home – but, in their defense, her table manners do leave something to be desired.*

*It's worth noting that Walt's inclination to present scenes of pictorial beauty, along with the laughs – a tendency that would show up in the earliest Silly Symphonies, and would culminate in scenes of breathtaking beauty in such features as Pinocchio and Fantasia – makes a modest appearance as early as 1922, in the opening scene of this film. Here it takes the form of a sunrise effect, as we fade in on a distant view of the bear family's house in a pastoral setting, long morning shadows stretching across the countryside. In fact, the background paintings*

*throughout the film set a new standard for luxury in the Laugh-O-grams, with a series of handsome landscapes, marked by billowing clouds and distant trees. In later years Hugh Harman credited this scenery to Otto Walliman, an animator who doubled as a background painter – and who may be the object of an in-joke in this film, as the bears perform their morning calisthenics to "Wallie's Reducing Record". – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN*

**PUSS IN BOOTS** (Laugh-O-gram, US 1922)

Riedizione/reissue: *The Cat's Whiskers* (1929)

Regia/dir: Walt Disney; anim: Walt Disney, Hugh Harman, Rudolf Ising, Carman "Max" Maxwell, Lorey Tague, Otto Walliman; f./ph: Red Lyon; riprese/filmed: c.9-10.1922, Laugh-O-gram studio, 1127 East 31st St., Kansas City; dist: Pictorial Clubs Inc. of New York (distribuzione regionale extra circuito commerciale/non-theatrical, regional circuit); 35mm, c.900 ft., c.11' (22 fps); fonte copia/print source: Niles Essanay Silent Film Museum, Niles, CA.

Didascalie in inglese / *English intertitles.*

Al contrario dei Laugh-O-gram "perduti", *Puss in Boots* è disponibile senza problemi da decenni, essendo largamente diffuso nel mercato collezionistico dei 16mm. Per molti spettatori, in realtà, questo delizioso cartoon è assurdo a simbolo dell'intera serie, rappresentando uno stadio cruciale del talento e delle idee di Disney nella fase di lancio della sua carriera.

In effetti, *Puss* è esemplarmente rappresentativo del periodo Laugh-O-gram. All'epoca, Walt e i suoi collaboratori avevano acquistato abbastanza fiducia nei propri mezzi da concedersi grande libertà con il materiale originale, e ben poco rimane della novella tradizionale in questa versione di *Puss in Boots*. In compenso, abbiamo un'affascinante ambientazione che combina un regno mitico e fiabesco con una cittadina del Midwest del XX secolo, con annessi "Teatro di Kingville" e "Gazzetta di Kingville." Le gag sono di stretta attualità, con precisi riferimenti a fenomeni molto popolari nel 1922 come la radio, "gli stivali delle ragazze emancipate" e – dulcis in fundo per gli odierni appassionati di cinema – i film muti. Per il pubblico delle Giornate, il piatto forte del film sarà probabilmente la sequenza ambientata nella sala cinematografica, con una parodia di Rodolfo Valentino nel suo grande hit del 1922 *Sangue e arena*. (Da notare, inoltre, il cartellone nell'andito del teatro che annuncia un imminente spettacolo di qualità: la versione Laugh-O-gram di *Cinderella*!). Per quanto possa sembrare strano, la riedizione sonora Wardour del film aveva eliminato questa sequenza deliziosa; e delle scene ambientate nel teatro rimaneva solo qualche immagine fugace, mettendo a rischio la continuità narrativa e la comprensione della trama. Forse il distributore temeva che i riferimenti a Valentino e al cinema muto "datassero" il film per un pubblico del 1930. Per nostra grande fortuna, la versione completa di *Puss* è sopravvissuta con queste scene intatte.

Nel film riappaiono il ragazzo, la ragazza, il cane e il gatto, già tutti familiari dai titoli precedenti, che riprendono i rispettivi ruoli da "compagnia stabile" della Laugh-O-gram. In loro aggiunta, *Puss*

presenta il personaggio di un Re che ricomparirà anche in *Cinderella*. La sua prorompente personalità lo rende probabilmente il personaggio più riuscito dell'intera serie: da un lato è un gioviale buontempone che si gode un pomeriggio alla corrida, cui basta però la sola vista del corteggiatore della figlia per scatenare in lui una rabbia terribile e spingerlo a scagliare statue attraverso il cortile. (Né si fa eccessivo cruccio del decoro: dopo la sua prima esplosione di rabbia che gli ha fatto volare di dosso i panni regali, non sente affatto l'assillo di sostituirli e trascorre buona parte del film scorrazzando in mutande!). Da notare che la gag delle "nove vite" già presente in *Little Red Riding Hood* e in *The Four Musicians of Bremen* ritorna di nuovo in questo cartoon. Evidentemente Disney aveva un vero debole per questa gag, dato che la riproporrà, perfino nel 1937, nel corto di Mickey Mouse *The Worm Turns*. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*By contrast with the "lost" Laugh-O-grams, Puss in Boots has been readily available for decades, widely disseminated on the 16mm collector's market. For many viewers, indeed, it has come to symbolize the entire series, its delights representing the state of Walt's talents and ideas as he launched his career.*

*And Puss does make a worthy representative of the Laugh-O-gram years. By this time Walt and his co-workers had gained enough confidence to take great liberties with their source material, and little of the traditional story survives in this version of Puss in Boots. Instead we get a charming setting that combines a mythical fairy-tale kingdom with a 20th-century Midwestern small town, complete with a "Kingville Theater" and a "Kingville Gazette." Gags are strictly up-to-date, referencing such popular 1922 phenomena as radio, "flapper boots," and – best of all for today's film enthusiast – silent movies. For the Giornate audience, the likely highlight of the picture will be the movie-theater scene, featuring a spoof of Rudolph Valentino and his 1922 hit Blood and Sand. (Note, too, the theater's ad for a distinguished coming attraction: the Laugh-O-gram version of Cinderella!) Oddly, the Wardour sound reissue of the film removed these delightful scenes; only a glimpse of the movie-theater setting remained, and the continuity was rendered incomprehensible. The distributor may have felt that references to Valentino and silent movies would "date" the film for a 1930 audience. We're fortunate indeed that the complete version of Puss has survived with these scenes intact.*

*In this film the boy, girl, cat, and dog, all familiar from earlier titles, reappear and take their places as the four stock Laugh-O-gram characters. In addition, Puss introduces a King who will return in Cinderella. His bombastic personality makes him perhaps the strongest character in the series to date: on one hand he's a fun-loving sport who enjoys an afternoon at the bullfight, but the very sight of his daughter's suitor unleashes his ferocious temper and prompts him to heave statury across the courtyard. (He's also not overly concerned with decorum; after his first explosion of rage causes his royal robes to fly into the air, he's in no hurry to replace them and spends much of the film running around in his underwear!) Note that the "nine lives"*

*gag from Little Red Riding Hood and The Four Musicians of Bremen returns yet again in this picture. Walt evidently had a special fondness for this gag; as late as 1937 it can be seen again in the Mickey Mouse short The Worm Turns. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN*

## CINDERELLA (Laugh-O-gram, US 1922)

Riedizione/reissue: *The Slipper-y Kid* (1929)

*Regia/dir:* Walt Disney; *anim:* Walt Disney, Ubbe Iwerks, Hugh Harman, Rudolf Ising, Carman "Max" Maxwell, Lorey Tague, Otto Walliman; *f./ph:* Red Lyon; *riprese/filmed:* c.11-12.1922, Laugh-O-gram studio, 1127 E. 31st St., Kansas City; *dist:* Pictorial Clubs Inc. of New York (distribuzione regionale extra circuito commerciale/non-theatrical, regional circuit); 35mm, 685 ft., 8' (22 fps); *fonte copia/print source:* John E. Allen Collection, Library of Congress Packard Campus for Audio Visual Conservation, Culpeper, VA.

Didascalie in inglese / *English intertitles.*

Riportato alla luce per la prima volta alle Giornate del 1992 in una copia a 16mm in versione ridotta, e ora riproposto nella versione completa a 35mm proveniente dalla collezione di John E. Allen Collection conservata presso la Library of Congress, *Cinderella* si impone come uno dei Laugh-O-grams più divertenti in assoluto. L'ambientazione ricorda da vicino la "Kingville" (una via di mezzo tra un regno fiabesco e una cittadina U.S.A.) che abbiamo già visto in *Puss in Boots*; e insieme con il Re, ritroviamo anche i quattro personaggi "stabili" della compagnia. *Cinderella* è uno dei Laugh-O-grams che più o meno fedelmente riprendono il racconto tradizionale – salvo restante alcune varianti di minor conto come l'arrivo al ballo di Cenerentola a bordo di una limousine con autista e una festa danzante per una combriccola di orsi, interrotta da un Principe in arcioni a caccia... di orsi!

Di nuovo, Disney e i suoi collaboratori propongono un affascinante effetto pittorico – dal carattere nettamente più deciso rispetto alla precedente scena aurorale in *Goldie Locks* – con i profili in controluce di Cenerentola e del Principe nel loro romantico interludio sul balcone. (L'aura romantica che avvolge la fiaba di Cenerentola pare avesse intenerito i cuori dei più sarcastici disegnatori di cartoon, perfino quello di un beffeggiatore spietato come Tex Avery.) Sul piano tecnico, sono degne di nota le frequenti e lunghe panoramiche. Tra cui spicca la lunga panoramica che si sviluppa su due livelli subito dopo la fuga di Cenerentola dal ballo: mentre la vediamo correre per le strade, gli edifici e il cielo stellato paiono muoversi in prospettiva dietro di lei. Pur lavorando con risorse ridotte al minimo, in questa scena lo staff della Laugh-O-gram riesce ad ottenere un effetto pittorico di straordinaria suggestione.

Naturalmente anche questa versione di *Cinderella* fa grande affidamento sulla comicità, e infatti anche qui ritroviamo innumerevoli gag, che variano dalla buffoneria stravagante (gli orsi che ballano lo shimmy alla festa danzante) allo slapstick tout-court (la "scarpina" persa da Cenerentola, che colpisce alla testa il Principe e lo fa rovinare a terra tramortito). Seguendo una tendenza già introdotta in *Puss in Boots*, il film combina le gag visive con un supplemento di

humour verbale: il manuale di auto-aiuto delle sorellastre “Mangiare e dimagrire”; l’invito al ballo del Principe che non si conclude secondo le premesse; la domanda stupida rivolta a un personaggio evidentemente malconco visto che è appena caduto da una collina ripida. Uno degli atout di questa versione restaurata e completa è una gag conclusiva mancante nella copia precedente – dove si rivela che, in questa edizione di *Cinderella*, Walt e company, in definitiva, cambiano completamente la storia romantica! – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*Tentatively unearthed for the 1992 Giornate in the form of an abridged 16mm print, now represented by a complete version in 35mm from the John E. Allen Collection at the Library of Congress, Cinderella takes its place as one of the most enjoyable Laugh-O-grams. Its setting seems to be the same “Kingville” (a cross between a fairy-tale kingdom and small-town U.S.A.) that we’ve just seen in Puss in Boots; and the four stock characters are back again, as is the King. Cinderella is one of the Laugh-O-grams that tells its traditional story more or less straight – that is, allowing for such minor variations as Cinderella’s arrival at the ball in a chauffeured limousine, and a dance party for a gang of bears, interrupted by a bear-hunting Prince on horseback!*

*Here again Walt and his co-workers indulge in an appealing pictorial effect – far more pronounced than the earlier sunrise scene in Goldie Locks – for Cinderella and the Prince’s silhouetted romantic interlude on the balcony. (Something about the romantic aspect of Cinderella’s story seems to have softened the hearts of the most satiric cartoon makers, even that of so ruthless a prankster as Tex Avery.) On a technical level we may also note the several long pan shots. Perhaps most remarkable is the lengthy bi-level pan just after Cinderella’s escape from the ball: as she runs through the streets, the buildings and the starry sky seeming to move in perspective behind her. Even working with a bare minimum of resources, the Laugh-O-gram crew achieve a striking pictorial effect in this scene.*

*Of course this Cinderella is still built for laughs, and there are still plenty of gags, ranging from droll whimsy (the shimmying bears at the dance party) to outright slapstick (the “slipper,” discarded by Cinderella, that brains the Prince and knocks him out cold). Continuing the trend started in Puss in Boots, this film combines its sight gags with a complement of verbal humor: the stepsister’s self-help manual, “Eat and Grow Thin”; the non-sequitur invitation to the Prince’s ball; the inane question to an obviously injured character who has just fallen down a steep hill. And one of the benefits of this restored complete version is a wrap-up gag missing from the earlier print – revealing that, in this edition of Cinderella, Walt and company ultimately turned the romantic story on its head after all! – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN*

#### **TOMMY TUCKER’S TOOTH** (Laugh-O-gram, US 1922)

*Regia/dir:* Walt Disney; *f./ph:* Walt Pfeiffer; *anim. f./ph:* Rudolf Ising; *cast:* ? (Tommy Tucker), Jack Records (Jimmie Jones); *riprese/filmed:* 12.1922, Laugh-O-gram studio; Kansas City locations; *dist:* extra circuito commerciale tramite il sistema scolastico del Missouri/non-

*theatrically to Missouri school system; 35mm, 949 ft., 11'30" (22 fps); fonte copia/print source:* The Walt Disney Company. Didascalie in inglese / *English intertitles.*

Oggi il nome di Walt Disney è associato soprattutto ai film destinati al circuito commerciale, ma anche la sua produzione extra-commerciale – film educativi, per le scuole o di servizio pubblico – fu parte integrante della sua carriera. Questo film sull’igiene dentale, prodotto a Kansas City verso la fine del 1922, è un primo esempio di quel suo filone didattico-pedagogico. I proventi del settore didattico verranno considerati in seguito come un mero supplemento agli introiti raccolti dai film Disney ai botteghini del circuito commerciale, ma in quegli ultimi mesi del 1922 la situazione era rovesciata. Disney aveva capito da un pezzo che i pagamenti promessi dai Pictorial Clubs non sarebbero mai arrivati. Alla ricerca disperata di fondi per mantenere a galla la sua piccola società, accettò l’offerta di un dentista di Kansas City, il Dr. Thomas McCrum, di finanziare un film finalizzato a spronare le scolaresche a prendersi cura dei loro denti. Il Dr. McCrum si dimostrò molto più affidabile dei Pictorial Clubs, e *Tommy Tucker’s Tooth* fu una delle poche imprese della Laugh-O-gram a produrre un utile.

Il film è costituito in buona parte da live-action, che era molto più veloce ed economica da produrre dell’animazione. Per il cast furono reclutati alcuni ragazzini delle scuole di Kansas City, a due dei quali furono affidati i ruoli di Tommy Tucker, che si prende buona cura dei denti e della sua persona in generale, e quello di Jimmie Jones, che non lo fa – finché non impara la lezione. Jimmie era interpretato da un ragazzino di nome Jack Records. A distanza di quasi sette decenni, quando aveva ormai cessato da tempo di esercitare la professione medica, il Dr. Records ricordava ancora con vivo piacere quella sua prima esperienza con Disney. E commentava con ironia: “Non immaginavo affatto, in quel momento, quale carriera mi spettava come paziente di dentisti!”.

Gli inserti animati in *Tommy Tucker’s Tooth* sono intercalati alle scene di live-action per illustrare i principi dell’igiene dentale. Vignette che risultano ancora oggi puntualmente semplici ed efficaci. In queste scene si intravede già un sicuro futuro da cineasta didattico per Disney. Intanto, nel 1922, il film raggiunse il suo duplice scopo: promosse con efficacia l’igiene dentale dei bambini – continuando a circolare per anni nell’area di Kansas City con quel compito – e, allo stesso tempo, procurò alla Laugh-O-gram Films un po’ del capitale di cui aveva disperatamente bisogno. Quattro anni dopo, quando si era già rifugiato a Hollywood, dove stava fronteggiando una stasi nelle contrattazioni per la distribuzione dei suoi film, Disney si rivolse di nuovo al Dr. McCrum. Il risultato fu un secondo film Disney sull’igiene dentale: *Clara Cleans Her Teeth*. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*Although Walt Disney is most widely known today for his theatrical films, his non-theatrical productions – training, classroom, and public-service films – were another important part of his career. In this dental-care picture, produced in Kansas City in late 1922, we see the beginnings of that educational tradition. And while the income*

from the educational Disney films would later be seen as merely a supplement to the box-office returns on his theatrical pictures, in 1922 the situation was reversed. By now it had become clear that the promised payment from Pictorial Clubs was never going to be made. Walt, desperate for some income to keep his little company afloat, accepted the offer of Kansas City dentist Dr. Thomas McCrum to underwrite a film that might encourage schoolchildren to take care of their teeth. Dr. McCrum proved more reliable than Pictorial Clubs, and Tommy Tucker's Tooth became one of the few Laugh-O-gram ventures to return a profit.

Most of the picture consists of live action, which was much faster and cheaper to produce than animation. Children from Kansas City schools were recruited for the cast, especially for the two lead roles of Tommy Tucker, who takes good care of his teeth and his general appearance, and Jimmie Jones, who doesn't – until he learns better. The role of Jimmie was played by a youngster named Jack Records. Nearly seven decades later, by then retired from a career in medicine, Dr. Records recalled his early association with Walt Disney with great pleasure. He also observed a private irony: "I never had any idea, as I was doing this, what a career I would have as a patient of dentists." Animated inserts do appear in Tommy Tucker's Tooth, interpolated in the live-action scenes to illustrate principles of dental care. Today it's especially interesting to observe these vignettes, which make their points simply and effectively. It's not difficult to see Walt's future as an educational filmmaker in these scenes. Meanwhile, in 1922, the film accomplished both its goals: it effectively promoted dental care for children – and continued to circulate in the Kansas City area for years afterward for that purpose – and, at the same time, provided Laugh-O-gram Films with some badly needed income. Four years later, by then ensconced in Hollywood but facing a lull between distribution contracts, Walt again turned to Dr. McCrum. The result was a second Disney dental-care film: Clara Cleans Her Teeth.

RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

### JACK THE GIANT KILLER (Laugh-O-gram, US 1923)

Riedizione/reissue: *The K.O. Kid* (1929)

Regia/dir: Walt Disney; anim: Walt Disney, Ubbe Iwerks, Hugh Harman, Rudy Ising, Carman "Max" Maxwell, Lorey Tague, Otto Walliman; riprese/filmed: Laugh-O-gram studio, 1127 E. 31st St., Kansas City; 35mm, 720 ft., c.9' (22 fps); fonte copia/print source: The Museum of Modern Art, New York.

Didascalie in inglese / English intertitles.

Quando Disney metteva in produzione il suo ultimo Laugh-O-gram, la sua società versava già in pessime acque. Disney, l'ingenuo ragazzo di campagna era stato messo raggirato dai bricconi di città. A un anno di distanza dalla firma del contratto con i Pictorial Clubs del Tennessee, non aveva ricevuto praticamente un soldo per il lavoro svolto. A quel punto, avendo la filiale del Tennessee dei Pictorial Clubs deciso di chiudere i battenti e declinando la casa madre dell'organizzazione ogni responsabilità sul contratto, la fine della società di Disney era solo

questione di tempo.

La capacità di recupero di Disney era messa a dura prova. A quanto pare, il suo studio di Kansas City era una sorta di fantastica club-house per una banda di ragazzini burloni e affascinati dall'avventura appena usciti dalla scuola secondaria. Come ebbe a dire Walt Pfeiffer, uno degli dipendenti-amici di Disney "Si lavorava più per divertimento che per la paga. Non ci sembrava neppure un lavoro." Man mano però che la società continuava ad affondare, si profilavano le prime inevitabili defezioni – ivi inclusa, per un certo periodo, la perdita del suo animatore di maggiore talento, Ubbe Iwerks. Ci volle tutta la notevole abilità di venditore di Disney per convincere coloro che gli rimasero al fianco che la sua società aveva un grande futuro.

Fu in questa atmosfera che *Jack the Giant Killer*, l'ultimo dei Laugh-O-gram, era entrato in produzione. Il film rivela al contempo la vertiginosa spacconeria di Disney e lo stato disastroso delle sue risorse. Si tratta, in qualche modo, del più grandioso di tutti i suoi Laugh-O-grams, e il risultato è indubbiamente pregevole per quanto riguarda la minuziosa raffigurazione degli sfondi, la molteplicità dei personaggi, la gamma completa delle sfumature del grigio nei disegni, e – soprattutto – per lo straordinario fascino delle sue atmosfere. Disney introduce il suo circo con tre scene che lui stesso avrebbe ritenuto stravaganti e superflue nei suoi cartoon precedenti, con attrazioni secondarie che ci preparano alla nostra scoperta dei suoi ammirati piccoli protagonisti. Di ancora maggiore efficacia si rivela la tempesta marina che travolge Bobby e i suoi amici – senza meno il pezzo forte del film – che costituisce anche una importante svolta nell'animazione disneyana, una perla a sé di effetti speciali, con ogni probabilità creata dal pittore di sfondi Otto Walliman. Quando Bobby esplora l'isola di Woof in Poof, ogni scena rivela attrazioni una più elaborata dell'altra, che culminano nel folle numero acrobatico di una scimmia che cammina in punta di piedi su un serpente teso a mo' di corda intorno al collo di due giraffe.

L'animazione, d'altro canto, è più rigida, legnosa e segmentata di sempre. Come se tutta l'energia fosse stata risucchiata dall'azione stessa, che si riduce per lo più a bruschi movimenti avanti e indietro. *Jack the Giant Killer* è efficacemente rappresentativo della tecnica, descritta anni dopo da Rudy Isler, tramite la quale gli animatori si limitavano a ricalcare i personaggi direttamente dai model sheet di Disney, animando solo le parti del corpo indispensabili. Gli inseguimenti, specie se paragonati ai film precedenti, appaiono fiacchi e senza ispirazione. Il testardo e sornione pescespada che inseguiva il gatto di *The Four Musicians of Bremen* con spietata cocciutaggine cede il posto a una sua scialba imitazione, un pesce-sega che si limita a mimare i movimenti dell'inseguimento, la cui animazione si sviluppa su uno sfondo subacqueo copiato dai disegni del film precedente. La caccia sotterranea dei giganti lanciati sulle tracce di Bobby, dipinta su rodovetri che saranno a loro volta riciclati in *Alice's Wonderland* con un brillante effetto comico, risulta altrettanto anemica e tirata per le lunghe.

Nulla di tutto questo dà comunque l'impressione di un cineasta

pronto a gettare la spugna. La tendenza retrograda è compensata da significativi passi in avanti sia per quanto riguarda le caratteristiche del disegno sia per le soluzioni narrative. Mentre Disney continuava ad andare alla ricerca di denaro per mantenere a galla la sua società, un indomabile entusiasmo lo spronava a migliorare la qualità dei suoi cartoon e a cercare i modi migliori per promuoverli.

RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*By the time Disney put his final Laugh-O-gram into production, his company was in desperate shape. Disney the naïve country boy had been swindled by city slickers. A year after signing his contract with Pictorial Clubs of Tennessee, he had received virtually no money for his work. And now, with the Tennessee branch of Pictorial Clubs going out of business and the parent organization refusing any responsibility for the contract, the demise of Disney's company was only a matter of time.*

*Disney's resilience was being tested. By all accounts, his Kansas City studio was a wonderful clubhouse for a gang of pranksters and adventure-happy youngsters barely out of high school. As Walt Pfeiffer, one of Disney's employee-friends said, "It was more fun than pay. You didn't look at it as work." But as the company continued to sink, it inevitably suffered defections – including, for a while, the loss of its most talented animator, Ubbe Iwerks. It took all of Disney's considerable salesmanship to convince those who stayed behind that the company had much of a future.*

*It was in this atmosphere that Jack the Giant Killer, the last Laugh-O-gram, was put into production. It shows both Walt's dizzying bravado and the dire state of his resources. It is, in some ways, the grandest of all his Laugh-O-grams, notable for its minutely detailed backgrounds, the proliferation of characters, the full range of gray tones in the drawings, and – above all – a fascination with atmospheric. He sets up his circus with three introductory scenes he would have thought extravagant and unnecessary in his earlier cartoons, sample side-show attractions that prepare us for our discovery of his admiring kid protagonists. Even more notable, the sea storm that carries Bobby and his friends – arguably the highlight of the cartoon – is a major breakthrough in Disney animation, a self-contained gem of special effects, most likely created by background painter Otto Walliman. When Bobby explores the island of Woof in Poof, each site reveals attractions more elaborate than the last, culminating in a demented trapeze act where a monkey tiptoes across a snake stretched across the necks of two giraffes.*

*The animation, on the other hand, is stiffer, more wooden and more segmented than ever. It's as though all the energy had been leached out of the action itself, reduced for the most part to jerky back-and-forth motions. Jack the Giant Killer may be the most vivid example of a practice Rudy Ising later described where animators simply traced the characters directly from Disney's model sheets, and animated only the necessary body parts. The chases, especially when compared with his earlier work, seem dull and uninspired. The fixated, gleeful swordfish*

*in The Four Musicians of Bremen who pursues the cat with such grim determination gives way to a dull copycat sawfish who simply goes through the motions of pursuit, animated against underwater backgrounds redrawn from the earlier film. The giants' underground hunt for Bobby, painted on cels that would later be recycled in Alice's Wonderland to fine comic effect, seems similarly anemic and drawn-out.*

*But none of this gives the impression of a filmmaker ready to throw in the towel. What is retrograde competes with breakthroughs in both designs and storytelling techniques. While Disney continued to scrounge for money to keep his company afloat, his unflagging enthusiasm kept him eager to keep improving his cartoons and look for better ways to promote them. – RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN*

### **ALICE'S WONDERLAND** (Laugh-O-gram, US 1923)

*Regia/dir:* Walt Disney; *f./ph:* Ubbe Iwerks, Rudolf Ising; *dir. tecnico/tech. dir:* Hugh Harman, Carman "Max" Maxwell; *anim:* Walt Disney, Ubbe Iwerks, Hugh Harman, Rudolf Ising, Carman "Max" Maxwell, Lorey Tague, Otto Walliman; *cast:* Virginia Davis (Alice), Walt Disney, Ubbe Iwerks, Hugh Harman, Rudolf Ising (animatori/artists); girato presso entrambi i Laugh-O-gram studios / *filmed at both Laugh-O-gram studios*, c.5-6.1923; *dist:* Pictorial Clubs Inc. of New York (distribuzione regionale extra circuito commerciale/non-theatrical, regional circuit); 35mm, 726 ft., 8'48" (22 fps); *fonte copia/print source:* The Walt Disney Company.

*Didascalie in inglese / English intertitles.*

Incapace di risollevarsi dal disastro finanziario del contratto con i Pictorial Clubs, e praticamente sull'orlo della bancarotta, Disney realizzò un ultimo film nel tentativo di salvare la Laugh-O-gram Films. Qualsiasi altro cineasta in analoghe ristrettezze economiche avrebbe optato per una produzione messa su in fretta e di scarse pretese, affidandosi alla fortuna, Disney ricorse invece all'estremo opposto e s'impegno nella realizzazione del film più sontuoso, accattivante e fantasioso che potesse immaginare. Tutto quello che aveva imparato nei due anni precedenti, tutto il suo entusiasmo per il futuro dell'animazione, furono concentrati in questo ultimo sforzo: *Alice's Wonderland*.

Rovesciando un procedimento, già usato dallo studio Fleischer e da altri, che consisteva nell'inserire personaggi d'animazione in scene di live-action, Disney immaginò una bambina, filmata dal vivo, che entrava nel modo dei cartoon. Né si accontentò di questo semplice rovesciamento, aggiungendo un elaborato antefatto in cui la bambina visita uno studio d'animazione, osserva una versione alquanto fantasiosa del lavoro degli animatori – forse una visione della realtà dello studio filtrata attraverso la sua immaginazione – e, suggestionata dalla nuova esperienza, quando quella notte va a dormire, sogna di trovarsi a Cartoonland.

Alice era interpretata da una incantevole bambina del posto di quattro anni di nome Virginia Davis, e lo studio cui faceva visita altro non era se non l'ufficio della stessa Laugh-O-gram.

Alice rappresentò un saluto di addio consono all'avventura cinematografica di Disney a Kansas City. Il film serba tuttora un grande fascino e costituisce un prezioso documento storico: le scene ambientate nello studio ci consentono di intravedere gli uffici della Laugh-O-gram, dove fa una simpatica apparizione lo stesso Disney, al fianco di Ub Iwerks, Hugh Harman, Rudy Ising ed altri artisti. Il sogno di Cartoonland presenta le scene più elaborate e affollate di personaggi finora immaginate da Disney e compagni – la quintessenza di tutti i Laugh-O-grams (ivi comprese, a onor del vero, alcune scene d'animazione riciclate da *Jack the Giant Killer*). Oggi possiamo ritenerci doppiamente fortunati perché questo ambizioso exploit disneyano è sopravvissuto praticamente intatto – mancando solo della scena finale in cui Alice, come Goldie Locks (o Little Nemo), si sveglia dal suo sogno ruzzolando giù dal letto. Se fosse bastato uno sforzo supremo di creatività per salvare lo studio della Laugh-O-gram, *Alice's Wonderland* ce l'avrebbe sicuramente fatta.

Come sono andate le cose lo sappiamo: la società dichiarò bancarotta e Disney lasciò Kansas City per cercare migliore fortuna in California. Ma sappiamo anche che, se *Alice's Wonderland* non raggiunse lo scopo prefisso, ottenne un risultato perfino migliore. Usando il film come pilota, Disney riuscì infatti a vendere la sua prima serie di successo, le *Alice Comedies* – che lanciò di fatto la sua carriera hollywoodiana. Virginia Davis, così accattivante in questa sua prima apparizione, si trasferì coi genitori a Los Angeles dove continuò a interpretare il ruolo di Alice. Il gatto nero già apparso in tutti e sette i Laugh-O-grams, e che sbuca nuovamente in questo film, si sarebbe trasformato in Julius, fedele amico di Alice e primo personaggio disneyano d'animazione di lunga durata. E la carriera di un cineasta leggendario, che avrebbe raggiunto vette neppure lontanamente immaginabili nel 1923, iniziò a prendere il via – costruita su quelle fondamenta che il giovane Walt e i suoi amici avevano gettato a Kansas City.

RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN

*Unable to recover from the financial disaster of the Pictorial Clubs contract, facing bankruptcy, Walt made one last picture in an effort to save Laugh-O-gram Films. While some filmmakers in reduced circumstances might have rushed out a quick, cheap production and taken their chances, Walt went to the opposite extreme and produced the most lavish, delightful, imaginative film he could manage. All the lessons he had learned in the previous two years, all his enthusiasm for the future of animation, were concentrated in this last effort. The film was Alice's Wonderland.*

*Reversing the device that the Fleischer studio and others had already used, of inserting an animated character into a live-action scene, Walt pictured a little girl, filmed in live action, entering into an animated world. But he didn't stop with this simple reversal; instead he paved the way with an elaborate opening in which the girl visited a cartoon studio, observed a highly fanciful vision of animators at work – a vision perhaps representing her own imaginative view of the real thing – and then, excited over this experience, went to bed that night and dreamed her way into Cartoonland. The girl was a local four-year-old charmer named Virginia Davis, and the studio was none other than Laugh-O-gram's own office.*

*The resulting film is an appropriate valedictory to Walt's filmmaking adventures in Kansas City. For today's viewer it remains a thoroughly charming film, as well as a precious historical record: in the studio scenes we get a glimpse inside the Laugh-O-gram offices, as well as an engaging performance by Walt himself, alongside Ub Iwerks, Hugh Harman, Rudy Ising, and the other artists. The Cartoonland dream offers the most elaborate action and crowd scenes Walt and company could devise, the distilled essence of all the Laugh-O-grams (including, in fact, some stock animation scenes recycled from Jack the Giant Killer). We're doubly fortunate today that this ambitious effort survives practically intact – missing only the final scene in which Alice, like Goldie Locks (or Little Nemo), awakens from her dream by tumbling out of bed. If one supreme effort of creativity could have saved the Laugh-O-gram studio, Alice's Wonderland would have done it.*

*Today, of course, we know that it didn't; the company declared bankruptcy, and Walt left Kansas City for California to try his luck there. But we also know that, if Alice's Wonderland didn't achieve its intended goal, it did achieve something even better. Using this film as a sample reel, Walt sold his first successful series of films, the Alice Comedies – and his Hollywood career was effectively launched. Virginia Davis, so captivating as Alice in this initial effort, relocated with her parents to Los Angeles and continued in the role. The black cat who had appeared in all seven Laugh-O-grams, and who also turns up in this picture, would evolve into Julius, Alice's sidekick and Walt's first long-running cartoon character. And one of the legendary filmmaking careers, which would reach heights no one could have imagined in 1923, was on its way – built on a foundation that young Walt and his friends had established in Kansas City.*

RUSSELL MERRITT & J.B. KAUFMAN