

Laugh-O-Gram Films

ALLGEMEIN

Disneys erste Produktionsfirma (1921–1923) — experimentelle Animationsfilme mit Realfilm und Zeichnung (Alice Comedies). Gründungslabor des modernen Animations-Workflows.

Walt Disney gründete 1921 in Kansas City ein Studio, das zum Experimentalfeld für alles wurde, was später die Animation prägen sollte. Laugh-O-Gram war nicht einfach ein Name — es war ein Labor ohne Sicherheitsnetz, in dem Disney und sein kleines Team die ersten Trick-Combinations aus Live-Action und gezeichneter Animation zusammennähten. Die sogenannten Alice Comedies (1923–1927) zeigten ein Mädchen in einer echten Welt, umgeben von animierten Figuren. Für heutige Standards wirkt das primitiv. Für 1921 war es Magie — und es funktionierte nur, weil Disney bereit war, täglich zu scheitern. Was viele übersehen: Laugh-O-Gram war das Kraftwerk, in dem die fundamentalen Techniken des Stop-Motion-Arbeitens und des Frame-by-Frame-Denkens überhaupt erst etabliert wurden. Disney beschäftigte damals junge Zeichner wie Ub Iwerks — Iwerks war später das künstlerische Gehirn hinter Steamboat Willie und der frühen Mickey-Mouse-Bahn. Die Arbeitsmethode war brutal: Rollfilm musste selbst entwickelt werden, Belichtung war unpräzise, Synchronisation mit Ton ein theoretisches Konzept. Man improvisierte. Man drehte neu. Man entwickelte dabei ein Gespür dafür, wie viele Bilder pro Sekunde nötig sind, um Bewegung flüssig wirken zu lassen — nicht weil irgendjemand es vorher berechnet hätte, sondern weil die Kosten durch die Decke gingen, wenn man zu verschwenderisch war. Das Finanzielle war auch das Ende: Laugh-O-Gram kollabierte 1923. Disney stand mit Schulden da, das Studio war pleite. Aber die Werkzeuge, die mentalen Werkzeuge, waren gebaut. Der Workflow der Animation — Key-Frames, In-Between-Assistent, Timing-Charts — das waren keine Erfindungen aus einem Lehrbuch, sondern Notwendigkeiten, die aus dem täglichen Kampf mit der Kamera geboren wurden. Jeder Animator, der heute digital arbeitet, läuft in den Bahnen, die Disney und Iwerks damals mit Kurbel und Zelluloid gezogen haben. Laugh-O-Gram war gescheitert als Geschäft, aber es hatte funktioniert als Schule. Aktuelles Das historische Gebäude in Kansas City, in dem Walt Disney und Ub Iwerks 1922 ihre Laugh-O-Gram-Studios betrieben, ist Gegenstand einer laufenden Restaurierungsinitiative. Die gemeinnützige Organisation Thank You Walt Disney, Inc. sichert und saniert das Gebäude seit Jahren als Denkmal der frühen Animationsgeschichte, öffentlich dokumentiert unter anderem in lokalen Community-Diskussionen. Damit rückt der physische Entstehungsort des modernen Animations-Workflows wieder stärker ins öffentliche Bewusstsein.