

Lunds universitet

Språk- och litteraturcentrum

Filmvetenskap

Handledare: Lars Gustaf Andersson

2012-06-04

Max Almgren

FIVK01

Kandidatuppsats

Självbiografi & amerikaförakt

En studie av Per Åhlin och *Hundhotellet*

Innehållsförteckning

Inledning	3
Syfte och frågeställning	3
Avgränsning.....	4
Teoretisk ram	4
Material och metod	5
Per Åhlin	6
Den svenska animationshistorien	7
Karikatur och skämtteckning.....	9
Den rörliga skämtteckningen.....	10
Inslag av karikatyr och skämtteckning i 1930- och 1940-tals animation.....	12
Hundhotellet – en mystisk historia	13
Produktionen av Hundhotellet	14
Hundhotellets mottagande.....	14
Animationselement i Hundhotellet	16
Hundhotellet och kritiken mot Hollywood.....	18
Per Åhlin och politiken	21
Per Åhlin och synen på konsten	23
Slutdiskussion	23
Sammanfattning.....	25
Käll- och litteraturförteckning.....	26
Tryckta källor	26
Otryckta källor	27
Övriga Källor:	27

Inledning

Mitt intresse för animerad film har varit stort ända sedan jag var liten. Varje helg gick pappa till videouthyrningen och hyrde ett antal tecknade rullar; jag slukade dem lika snabbt som mitt lördagsgodis. Jag såg allt ifrån *Dino-Riders* (Ray Lee, 1988) till *Hundhotellet* (Per Åhlin, 2000) och när jag hade sett nästan allt som fanns att hyra, hittade pappa mig billiga tecknade ripoffs på Disney filmer.

När jag blev äldre förlorade jag intresset för animerad film, men återfick det då jag upptäckte den japanska animefilmen. I samband med detta återfick jag intresset för den västerländska animerade filmen där Per Åhlin åter fick stå mig nära hjärtat, men också andra som Sylvain Chomet, gjorde ett starkt intryck. Dessa regissörers auterstil tilltalar mig kanske främst eftersom de lyckas sammanföra det barnsliga med det vuxna i deras filmer.

Valet av ämne till min kandidatuppsats var inte speciellt svårt. Jag ville med min uppsats bidra med någonting nytt till filmvetenskapen, samtidigt som det kändes viktigt att mitt val av ämne var ett jag brann för. Eftersom det inte skrivit speciellt mycket om animerad film (ännu mindre om svensk animerad film), tyckte jag det passade att skriva om Per Åhlin och fokusera på hans film *Hundhotellet*, en film som jag sett ett flertal gånger och den av hans filmer som tilltalar mig mest. Jag vill även påstå att det i *Hundhotellet* tydligast går att se Per Åhlins personliga avtryck, i vilken spår av Åhlins ideologiska och politiska synpunkter går att finna.

Syfte och frågeställning

Jag vill med min kandidatuppsats ta tillfället i akt och få fördjupa mig i Per Åhlins verk *Hundhotellet*. Jag vill med uppsatsen också bidra till den filmvetenskapliga forskningen där intresset för animation varit relativt vagt.¹ Syftet med arbetet är att ge en klarare bild av hur Per Åhlin använder sig av animationens medel för att skapa film. Jag tänker redogöra för vilka tekniker Åhlin använder sig av för att skapa fantasifulla och humoristiska inslag, men även hur dessa komponenter används för att säga någonting mer. Genom att analysera *Hundhotellets* skämtteckningar och karikatyrer försöker jag att finna underliggande budskap.

¹ Ajanović, Midhat (2009). *Den rörliga skämtteckningen: stil, transformation och kontext*. 1. uppl. Göteborg: Optimal Press, s. 10

Jag vill försöka förklara dessa budskap för att göra en klarare bild av vad Per Åhlin vill säga med filmen *Hundhotellet*, men också mer allmänt presentera vad han bidragit med till den svenska animationen.

Avgränsning

Jag kommer i min uppsats endast att analysera Per Åhlins film *Hundhotellet* och mer allmänt ta upp andra filmer av hans hand. *Resan till Melonia* (Per Åhlin, 1989) är baserad på William Shakespeares pjäs stormen och därför anser jag att Åhlins egna uttryck i filmen inte är lika starkt och tydligt som i *Hundhotellet*. Därför är jag primärt intresserad av filmen *Hundhotellet* där Per Åhlin själv författat manus från grunden.

Teoretisk ram

Den teoretiska ramverk jag valt att använda mig av till uppsatsen innehåller dels genreöverbägganden grundade i tidigare framställningar av animation, skämtteckning och karikatyr. Ett av de främsta bidragen är Midhat Ajanovic avhandling *Den rörliga skämtteckningen – Stil, transformation och kontext* och Norman M. Kleins *Seven Minutes – The Life and Death of the American Animated Cartoon*. Utöver dessa böcker har jag använt mig av Marko Nords och Claes Juranders *Om Animation* samt Ajanovic *De visuella tonsättarna*. Jag har även tagit hjälp av tidskriften *Animagi* samt andra artiklar.

Den rörliga skämtteckningen – Stil, transformation och kontext har varit till stor hjälp i avtäckandet av de olika elementen av karikatyr och skämtteckning jag skrivit om i min uppsats. I boken förklarar Midhat Ajanovic formen och strukturen av karikatyr och skämtteckning och hur de framställs i rörlig form. Ajanovic analys av hur den rörliga skämtteckningen skapar inkongruens som överraskar och ibland skapar humoristiska bidrag i animationen har bidragit till mycket i uppsatsen.

Jag har i min analys använt mig av boken *Seven Minutes – The Life and Death of the American Animated Cartoon* för att jämföra *Hundhotellet* med 1930- och 1940-tals Hollywood animation. Boken har även varit till stor hjälp när jag tolkat de karikatyrer och skämtteckningar som förekommer i filmen.

Marko Nords *Om Animation*, Midhat Ajanovic *De visuella tonsättarna* och tidskriften *Animagi* har varit grund till mitt kartläggande av den tidiga svenska animationen. Förutom genreöverbåganden har intertextuella och komparativa anlag varit viktiga i min uppsats.

I uppsatsen kommer två teoretiska grundantaganden; Per Åhlin ger ett personligt avtryck i sina filmer och filmerna går att analysera ideologikritiskt. I mitt arbete enas alltså ett auteurperspektiv och ett ideologiperspektiv.

Material och metod

Det primära materialet för min undersökning är alltså Per Åhlins film *Hundhotellet*. Utöver detta kommer att jag använda mig av konventionellt material bestående av filmhistoriska framställningar och artiklar, men jag har också använt mig av Per Åhlin själv som källa som jag intervjuade den 17 april 2012. Mycket av de biografiska upplysningarna i uppsatsen kommer att anges från denna intervju.

Uppsatsens disposition ser ut på följande vis. Jag tänker inledningsvis ge en kort redogörelse för Per Åhlins liv och konstnärskap, samt en översikt av den svenska animationshistorien. Därefter kommer jag redogöra för grunderna kring karikatyr och skämtteckning varefter jag beskriver hur de illustreras och karakteriseras i animation. Jag tänker även placera begreppen i ett historiskt sammanhang. Vidare fortsätter en sammanfattning av *Hundhotellets* handling, produktion och mottagande varefter jag påbörjar min filmanalys.

Analysen av *Hundhotellet* inleds med min tolkning av de animationselement som förekommer i filmen. Jag fortsätter med att analysera *Hundhotellets* auteur och ideologiska budskap om Hollywood, politik, kvinnor och konst. Avslutningsvis sammanfattar jag med att diskutera hur *Hundhotellet* skiljer sig från Åhlins tidigare filmer.

Per Åhlin

Per Åhlin föddes i Hofors 1931, har växt upp i den småländska byn Åbo och har sedan tillbringat större delen av sitt vuxna liv i Malmö.² Under Åhlins barndom var animatöryrket ingenting han drömde om, kanske pga. av den bristande möjligheten att gå på bio. Ute på landet visades det bara film var fjortonde dag.³ Uppväxten på landet där det inte fanns så mycket att göra, menar Åhlin själv ska ha gett honom en livlig fantasi som barn. Den fantasin har han burit med sig hela livet och har varit en stor anledning till hans framgång.⁴

Per Åhlin är en filmanimator med mångsidigt konstnärligt uttryck. Från och med 50-talet har Åhlin jobbat som illustratör för diverse bokförlag, tidningar och tidskrifter. Under 1956-66 arbetade han som scenograf och regissör i Malmö, men det var först efter att Gunnar Karlsson, filmproducent och ägaren av produktionsbolaget GK-film, hade sammanfört Per Åhlin med Hasse Alfredson och Tage Danielsson som hans resa som filmanimator tog ett ordentligt språng.⁵ Åhlin började sitt samarbete med Alfredson och Danielsson genom att illustrera förtexterna till *Svenska bilder* (Tage Danielsson, 1964). Han ägnade även tid åt att illustrera ett flertal av Tage Danielssons böcker. Samarbetet var mycket lyckat och trion bestämde sig för att regissera deras första gemensamma film *I huvet på en gammal gubbe* (Danielsson, Åhlin, 1968), en film som bestod av en blandning mellan vanlig spelfilm och animation. Hybridfilmen väckte mycket intresse i den svenska filmindustrin på grund av sin experimentella form och var även den första svenska animerade långfilmen.⁶

Per Åhlins första egna film *Dunderklumpen* (Per Åhlin, 1974) som producerades av Gunnar Karlsson var ett bevis på att det var möjligt att producera svenska animerade långfilmer.⁷ Detta var även Per Åhlins stora genombrott i den svenska filmindustrin. Även här mötte man blandningen av vanlig film och animation, men det fanns ändå tydliga skillnader från *Svenska bilder*. Åhlin var duktig på att få karaktärerna och illustrationerna att interagera i en mycket högre grad än tidigare. Inspelningen blev därför också en mycket komplicerad process som blev försenad med över ett år med en budget på 4 miljoner kronor. Denna

² Ajanović, Midhat, *De visuella tonsättarna: animationens mästare i urval*, 1. uppl., Optimal Press, Göteborg, 2005, s. 157

³ Marko-Nord, Adam "Profilen: Per Åhlin", *Animagi: tidskrift om animation*, Institutionen för animation & animerad film, Konstfack, Eksjö, 2003 s. 30

⁴ Marko-Nord, 2003 s. 31

⁵ <http://www.ne.se/per-%C3%A5hlin> hämtad 14-02-12

⁶ Marko-Nord, Adam & Jurander, Claes (red.) *Om animation*, filmkonst, Göteborg, 2002, s. 36 & Ajanovic, 2005, s. 158

⁷ Marko-Nord, 2002, s. 35-36

skyhög budget gjorde *Dunderklumpen* till en av de mest påkostade svenska filmerna för sin tid. Per Åhlin regisserade en succéfilm och tilldelades en guldbagge för sitt verk.⁸

Per Åhlin valde att efter sin framgång med filmen *Dunderklumpen* starta sitt eget produktionsbolag; PennFilm. Det var med PennFilm som Åhlin producerade den film som han kanske är mest känd för, nämligen *Sagan om Karl-Bertil Jonssons julafton* (Per Åhlin, 1975) som varje jul sänds på SVT klockan sju. Efter dessa genomslag fortsatte Per Åhlin med sitt filmskapande och animerade flera avsnitt av Alfons Åberg samt filmatiserade Lennart Hellsings ABC.⁹

Resan till Melonia, Per Åhlins kanske populäraste film, fick premiär 1989. Filmen är baserad på Shakespeares drama *Stormen* och utvecklades av Åhlin och hans produktionsbolag PennFilms. Detta blev en storproduktion där slutnotan hamnade på över tjugo miljoner kronor. Detta gjorde *Resan till Melonia* till tidens dyraste animerade film i Sverige. Filmen blev aldrig en kommersiell succé men vann även denna en Guldbagge. Filmen *Hundhotellet* hade premiär år 2000 och är Per Åhlins senaste långfilm.¹⁰ Per Åhlin har därefter animerat *Lilla Spöket Laban* (Alicia Jaworski, Karin Nilsson, Lasse Persson, Per Åhlin, 2006) som baserats på Inger Sandbergs böcker.¹¹

Den svenska animationshistorien

Så vitt man vet är Victor Bergdahls tre minuter långa film *Trolldrycken* (Victor Bergdahl, 1915) den första svenskproducerade animation som visats på biograf i Sverige. Med filmen startade den så kallade svenska pionjärtiden inom animation, som kom att vara fram tills 1922. Under tiden började Sverige att exportera animerad film till ett flertal olika länder.¹² Under den svenska pionjärtiden utvecklade de svenska animatörerna sin teknik från att enskilt ha tecknat varje bild för sig till att börja använda sig av bakgrunder som de sedan tecknade sina figurer på.¹³ Amerikanerna var under denna tid aktiva med att lägga beslag på den europeiska animationsmarknaden och hade vid 20-talets början lagt vantarna på en större del av den. På grund av att de under 10-talet effektivt utvecklade animationstekniken låg de långt

⁸ Marko-Nord, 2002, s. 37

⁹ Marko-Nord, 2002, s. 38

¹⁰ Marko-Nord, 2002, s.38

¹¹ <http://www.imdb.com/title/tt0953478/fullcredits#directors> , 2012-05-16

¹² Kuylenstierna, Sandra ”Svensk animation 1915-1989 – En försummad skatt” *Animagi: tidskrift om animation*, Institutionen för animation & animerad film, Konstfack, Eksjö, 2003, s 6

¹³ Kuylenstierna, 2003, s. 7

före Sverige. USA:s snabba utveckling inom tekniken innebar slutet på den svenska pionjärtiden och medföljde att de svenska animatörerna blev hänvisade till den marknad amerikanerna inte brydde sig om; reklamen.¹⁴

Den 16 oktober 1925 valde SF att under en visning av Charlie Chaplins film *Guldfeber* för första gången visa tio stycken reklamfilmer á en minut, regisserade av Arvid Olson. Dessa reklamfilmer visades upp i pausen när biografgästerna vanligtvis brukade lämna salongen och bege sig till biografsbaren. Gästerna valde nu istället att stanna kvar i salongen och titta på reklamsnuttarna; det var början för den svenska reklamfilmstiden. Olsson blev snabbt populär och började producera enorma mängder animerad film. Han var även snabb på att anamma den nya tekniken och var också den förste svensk att producera den tecknade ljudfilmen. Under de följande åren startades ett flertal svenska företag som inriktade sig på reklam- och informationsfilm.¹⁵

Under mitten av 50-talet startades ett svenskt produktionsbolag som har haft en oerhörd betydelse för den svenska animationen; GK-film. Gunnar Karlsson som grundade GK-film blev snabbt populär efter att ha producerat Samarinreklamen med dockorna Patrik och Putrik. Filmen blev snabbt populär och klassas som en av 50-talets mest populära reklamfilmer.¹⁶ GK-film var även i samarbete med AB Svenska Ord det första svenska produktionsbolag att producera en animerad långfilm. Filmen *I huvet på en gammal gubbe* som var regisserad av Tage Danielson och animerad av Per Åhlin hade premiär 1968. Eftersom det här var i särklass det största animationsprojekt som gjorts i Sverige fick filmen mycket uppmärksamhet, men kanske mest uppmärksamhet fick filmens animatör Per Åhlin.¹⁷

Under 60-talet gick kulturdebatten het kring huruvida den svenska animerade filmen var barnvänlig. Debatten fick till följd att SVT tillsammans med Svenska Filminstitutet beslöt att höja kvalitén på den svenska barnfilmen och samtidigt satsa mer pengar på animerad film. Detta resulterade i en ekonomisk satsning i svensk animerad film under 70-talet. Satsningen resulterade i t.ex. Stig Lassebys *Agaton Sax och bröderna Max* (Stig Lasseby, 1971), efter Nils-Olof Franzéns bok. Stig Lasseby regisserade senare *Pelle Svanslös* (Stig Lasseby, 1981) som blev en stor succé i många länder och fick en uppföljare *Pelle Svanslös i Amerikatt* (Lasseby, Gissberg, 1985).¹⁸ Det var kanske tack vare denna satsning som Per Åhlin i fortsättningen skulle stå i spetsen som regissör av många av GK-films projekt. Under följande

¹⁴ Kuylenstierna, 2003, s. 7

¹⁵ Kuylenstierna, 2003, s. 8

¹⁶ Kuylenstierna, 2003, s. 9

¹⁷ Kuylenstierna, 2003, s. 9

¹⁸ Kuylenstierna, 2003, s. 10

år regisserade Per Åhlin ett flertal mästerverk varav två var *Dunderklumpen* och *Karl-Bertil Jonssons julafton*. Med bland annat dessa filmer har Per Åhlin blivit en av Sveriges mest kända animatörer.¹⁹

Karikatyr och skämtteckning

Karikatyren tog sin början i Italiens Bologna och ordet härstammar därför också från det italienska ordet ”caricatura” vilket ungefär betyder ”överdriven framställning”.²⁰ Karikatyren betonar nämligen ofta detaljer i en persons ansikte för att göra dem överdrivna för att skapa en skämtsam framtoning. Det är viktigt att den person som avbildas (ofta en offentlig eller allmänt känd person) är igenkännlig i karikatyren. Karikatyren måste kunna kännas igen av åskådaren så att hon förstår vem bilden föreställer. Först därefter kan hon roas av det budskap tecknaren med hjälp av karikatyrens överdrivna betoningar ger.²¹

Skämtteckningen likt karikatyren ger en överdriven och skämtsam avbildning av någonting. Skillnaden från karikatyr är att skämtteckningen inte efterliknar någon person. Skämtteckningen behöver heller inte föreställa en viss samhällsgrupp (klass, kön, yrkesgrupp osv.) utan kan även avbilda en händelse eller situation; det viktiga är att åskådaren kan känna igen sig i teckningen. Karikatyren och skämtteckningen behöver inte alltid vara helt separerade kategorier, då det inte är ovanligt att de smälter samman till en hybridform.²²

För att en teckning ska klassas som karikatyr eller skämtteckning måste betraktaren kunna känna igen någon eller sig själv i sammanhanget som illustreras, men för att bilden ska bli skämtsam måste det även finnas ett element av överdrivenhet. Denna överdrivenhet eller brist på överensstämmelse till den verklighet vi lever i kallas inkongruens.²³ För att ge exempel på en inkongruens kan man använda Chavals klassiska skämtteckning föreställande en man med ett teleskop blickandes över stjärnhimmeln. Beskrivningen av teckningen stämmer överens med vår logik; det finns ingen inkongruens. När man upptäcker att mannen med teleskopet står på en stol för att komma närmare himlavalvet rubbas det logiska

¹⁹ Kuylenstierna, 2003, s. 10

²⁰ Ajanovic, Midhat, *Den rörliga skämtteckningen: stil, transformation och context*. 1. Uppl., Optimal Press, Göteborg, 2009, s. 58

²¹ Ajanovic, 2009, s. 60

²² Ajanovic, 2009, s. 61

²³ Ajanovic, 2009, s. 64

sammanhanget i bilden och en inkongruens skapas. Bilden blir en skämtteckning.²⁴ Det finns flera andra sätt att skapa en inkongruens i karikatyr- och skämtteckningar. Tecknare använder sig gärna av antropomorfism, att ge mänskliga drag åt icke mänskliga ting, oftast i illustrerandet av djur. Att ge teckningens karaktärer orimliga proportioner är inte heller ovanligt, inte heller att trotsa fysiska lagar. Dessa stildrag hos skämtteckningar skapar en humoristisk inkongruens som roar observatören.²⁵

Den inkongruenta gesten i tecknande innebär att den tecknade bilden föreställer en person som gör någonting man logiskt sätt annars inte skulle göra. Gesten blir normbrytande ibland kanske tabuartad.²⁶ För att sammanhanget i teckningen ska tilltala en så stor publik som möjligt använder tecknarna sig av populära föreställningar, typiska fördomar och olika typer av stereotyper; sådant som passar i tiden.²⁷

Karikatyrrer och skämtteckningar är alltså djupt förankrade i sin samtid där det finns en samförståelse mellan konstnär och publik, en samförståelse där alla komiska inkongruenta bildelement är förankrade till vår verklighet.²⁸

Den rörliga skämtteckningen

Skämtteckningen behöver inte bara förekomma i tryckt form, den finns även i animerat format. När en skämtteckning ska överföras till rörlig bild måste ett narrativ skapas ur teckningen. Narrativet ska ha samma effekt på betraktaren som en skämtteckning, men kan använda sig av de filmiska fördelarna för att förhöja effekten av inkongruens.²⁹

Ajanovic menar att det finns flera grundläggande metoder för att skapa ett narrativ i rörlig form utav en skämtteckning. En metod han nämner är det han kallar ”avtäckningsmetoden”. Genom denna metod använder skaparen sig av bildbeskrivningen och bildvinkeln för att ge tittaren ett underskott på information. Underskottet, den komiska inkongruens som under narrativets gång kommer att avslöjas och skapa ett komiskt inslag, gömmer sig i narrativet utanför bildens ram. Filmen *The Ceremony* (1966) regisserad av Borivoj Dovnikovic är ett praktexempel när det gäller användandet av avtäckningsmetoden. I

²⁴ Ajanovic, 2009 s. 68

²⁵ Ajanovic, 2009 s. 72 & 74

²⁶ Ajanovic, 2009 s. 77

²⁷ Ajanovic, 2009 s. 79

²⁸ Ajanovic, 2009 s. 83

²⁹ Ajanovic, 2009 s. 102

början av filmen ser filmbetraktaren en grupp människor som ser ut att posera inför en fotograf. Vidare upptäcker vi att gruppen inte alls ska fotograferas utan egentligen är en grupp dödsdömda som står inför avrättning, uppradade framför beväpnade soldader.³⁰

En annan metod Ajanovic diskuterar kallar han ”den progressiva metoden”. Metoden använder sig av tid för att förhöja det komiska inslaget i narrativet. I början av narrativet är allting logiskt och i sin ordning, men under filmens gång kommer någonting i händelseförloppet att hända som skapar ett inkongruent inslag.³¹ Detta successiva adderande av detaljer i det rörliga bildskämtet är inte någonting ovanligt inom komisk animation. Animatören kan utöver den progressiva metoden av skämtbyggande oväntat kasta in nya objekt eller karaktärer i bilden. Ett bra exempel på detta är i filmen *Bambi Meets Godzilla* (1969) regisserad av Marv Newland där Bambi harmoniskt står och betar på en äng. Plötsligt blir han nertrampad och dödad av Godzillas enorma fot. Den oväntade och brutala vändningen i handlingen blir här komisk.³²

Ett element som flitigt har använts i animationen under 1930-talet och som fortfarande är ett viktigt inom den rörliga skämtbilden är metamorfosen.³³ Metamorfosen innebär en förändring i bilden där man använder sig av animationens oändliga möjligheter för att skapa en förvandling i bilden. Denna förvandling kan likna magi där animatören använder sig av mikrotagningar för att t.ex. förändra ett objekt. Processen är så snabb så att det mänskliga ögat inte kan uppfatta det och framstår för betraktaren som ren magi.³⁴ Metamorfoselementet har i animationen flitigt används för att skapa hallucinogena eller drömlika sekvenser i animerad film, men självklart också för att skapa inkongruenta komiska inslag.³⁵

Att leka med tiden är ett vanligt inslag i den animerade filmen. Genom att bryta mot de realistiska överensstämmelserna med vår verklighet, i detta fall tiden, kan animatören skapa komiska inslag i den rörliga bilden.³⁶ Ett vanligt inslag av detta tidsbrytande element i Disneyfilmer är s.k. ”overlapping”, att alla delar av den animerade kroppen inte rör sig lika fort och därmed inte når sin destination samtidigt.³⁷

Det är även vanligt att inom animationen ge föremål liv för att skapa en inkongruens. När man tappat kontrollen över saker som man tidigare trodde sig behärska, i detta fall

³⁰ Ajanovic, 2009 s. 102

³¹ Ajanovic, 2009 s. 103

³² Ajanovic, 2009 s. 103

³³ Klein, Norman M., *Seven minutes: the life and death of the American animated cartoon*, Verso, London, 1993, s. 66

³⁴ Ajanovic, 2009, s. 103

³⁵ Klein, 1993, s. 66

³⁶ Ajanovic, 2009, s. 104

³⁷ Klein, 1993 s. 224

vanliga alldagliga föremål rubbas plötsligt ens verklighetsförankring och tillfälle ges till att uppleva någonting drömligt. Ett bra exempel på detta fenomen går att ta ur filmen *Agulana* (*Gérald Frydman, 1976*) där träden gör uppror mot människorna och man får skåda ett flertal bisarra scener där människor tas till fånga av trämöbler.³⁸

Inslag av karikatyr och skämtteckning i 1930- och 1940-tals animation

Att använda sig av det metamorfosa elementet för att skapa inkongruenta komiska inslag i 1930-tals animation var mycket vanligt. Med hjälp av det metamorfosa kunde animatörerna skapa sig en värld som var upp och ner. En värld som är helt tvärt emot vår egen och bryter mot alla våra regler och normer. I filmen *Betty Boop for President* (1932) tävlar Betty Boop emot Mr. Nobody om att bli president. Hon lovar folket att hon ska göra avrättning, genom den elektriska stolen, mer som ett besök hos skönhetssalongen för att de kriminella ska finna sin feminina sida och därmed inte längre begå brott. I en scen kan vi se brottslingen sätta sig i den elektriska stolen och plötsligt förvandlas till en vackert sminkad pojke.³⁹ Dessa typer av skämt förekommer frekvent under 20-talet och framåt och riktar en viss kritik gentemot den samhällsstruktur som rått. Klein skriver i sin avhandling *Seven Minutes* att majoriteten av skämten som förekom under tiden kan delas in i två kategorier; de som behandlade depressionen och de som berörde alkoholen.⁴⁰ Supandet skildrades som någonting tydligt förbjudet och porträtterades ofta i en mardröm där allting snurrade och saknade balans. Detta mardrömsliknande stadium går att se i filmen *Dumbo* (1941) då elefanten drömmer om rosa elefanter, en scen där de metamorfosa elementen frekvent används. Alkoholen skildras inte bara som någonting förbjudet utan även som någonting farligt.⁴¹

Klein menar att det upp och ner vända elementet som mest kom i bruk inom animation under den stora depressionen i USA. Filmen *Three Little Pigs* (1933) är ett gott exempel på hur Disney använder sig av en vargfigur för att symbolisera depressionen.⁴²

³⁸ Ajanovic, 2009, s. 105

³⁹ Klein, 1993, s. 68

⁴⁰ Klein, 1993, s. 70

⁴¹ Klein, 1993, s. 71

⁴² Klein, 1993, s. 74

Illustratören Bob Champlett är mest känd för sin karikatyrsamling *Harlem as Seen by Hirschfeld* (1941) och skapade under 1940-talet filmen *Coal Black and de Sebben Dwarfs*.⁴³ Trots att alla karaktärerna i filmen är svarta var inte Champletts intentioner att skildra de svartas liv, utan istället göra ett alternativ till Disney genom att göra karikatyrer av alla dess karaktärer. Filmen börjar med att en svart flicka sitter i knät på sin mor och ber henne berätta sagan om snövit, varpå hennes mor lovar att berätta sagan med endast svarta karaktärer. I sagan vägrar karaktärerna att medverka i anda av Disneyklyschor och bestämmer sig istället för att gå sin egen väg.⁴⁴ Champlett använder sig av den blåa och röda layouten som var vanlig för Disney under krigstiden, men väljer att låta färgerna vara blekta som om någon försökt tvätta bort dem. *Coal Black and de Sebben Dwarfs* var menad att stärka de svartas självständighet och samtidigt lyfta upp den blueskultur som under den tiden var förtryckt.⁴⁵

Hundhotellet – en mystisk historia

Hundhotellet är en mystisk historia där hunden Sture med sin vän taxen Picasso ger sig av på semester. Resmålet är Paris, men så långt når aldrig duon utan hamnar istället på hundhotellet Rosenknoppen ute på landsbygden. Sture och Picasso skaffar sig var sitt rum varefter Sture sätter sig nere i hotellets restaurang. Där möter han på Miss Mops som på sin fritid skriver detektivromaner. I restaurangen får vi även iaktta den skumme doktor Dunkelspiel och hotellets två kypare. Under följande dagar råkar Sture ut för en hel del mystiska händelser som han en kväll berättar för Miss Mops. Som deckarförfattarinna blir hon uppspelt av nyheterna och bestämmer genast att paret ska undersöka vidare på det som inträffat på hotellet. Tillsammans upptäcker det att det på hotellet vistas en trollkarl vid namn Ke Ping som har kraften att förstora och förminska saker, men också att Dr. Dunkelspiel försöker att få trollkarlen att förtrolla en egyptisk brevpres till en fullt levande mumie, bara för att sälja den till den rike amerikanen Mr. Big som också besöker hotellet. Ke Ping misslyckas dock i att förtrolla mumien varpå Dr. Dunkelspiel med hjälp av hotellets två kypare kidnappar Picasso och lindar in honom i bandage och kanel i försök att förfälska en mumie. När även denna onda plan går fel bestämmer sig Dr. Dunkelspiel att istället för mumien, sälja ett gigantiskt förstorat vykort föreställande pyramiderna i Giza till Mr. Big. Mr. Big ser inte bluffen, men

⁴³ Klein, 1993, s. 192

⁴⁴ Klein, 1993, s. 193

⁴⁵ Klein, 1993, s. 195

räddas i sista sekund av Sture och Miss Mops som länge iakttagit skurkarnas fuffens. Bluffen avslöjas och skurkarna tillsammans med Mr. Big blir bestraffade av Ke Ping genom att bli förminskade till en mus storlek. Sture bestämmer sig för att han fått nog med spänning för en livstid och beger sig därför hemåt. Utan hotellets skurkar trivs gästerna bättre än någonsin och sagan får ett traditionellt lyckligt slut.⁴⁶

Produktionen av Hundhotellet

Per Åhlin hade från början tänkt att *Hundhotellet* skulle bli ett par långfilmer som skulle visas i tv-serie form, men när producenten Lars Jönsson fick nys om projektet bestämde sig Åhlin och Jönsson att istället göra en långfilm. Inspirationen till manus fick Per Åhlin från Agatha Christies böcker med Miss Marple i spetsen, men också av de gamla pusseldeckarna. En annan viktig inspiration var Hasse Alfredsson som även porträtteras som hunden Sture i filmen. Sture bär i filmen samma sorts silkesgröna kostym som Alfredsson och hans filmteam på den tiden bar.⁴⁷

Manuset till *hundhotellet* skrev Per Åhlin tillsammans med Hans Åke Gabrielsson. De är båda uppvuxna i Småland och hade arbetat tillsammans länge. Gabrielsson är enligt Åhlin en mycket duktig animatör som under produktionen viste vad som var genomförbart och vad som inte gick att göra. Tekniken som användes när filmen gjordes tillhörde den gamla skolan där varje bild skulle färgläggas för hand.

Filmen finansierades huvudsakligen genom Lars Jönsson som jobbade för Memfis, men fick även hjälp från svenska filminstitutet och det Danska produktionsbolaget Zentropa. *Hundhotellet* har distribuerats i ungefär 6-7 länder och har översatts till både norska och danska.⁴⁸

Hundhotellets mottagande

⁴⁶ *Hundhotellet* (Per Åhlin, 2000)

⁴⁷ Intervju med Per Åhlin, daterat 2012-04-17, i författarens ägo

⁴⁸ Intervju med Per Åhlin

Per Åhlins film *Hundhotellet* fick efter premiären mycket goda recensioner från svenska och utländska kritiker. Eftersom hans tidigare film *Resan till Melonia* hade premiär 11 år tidigare var förväntningarna höga. Dessa förväntningar uppfyllades mer än väl och filmen fick strålande recensioner från *Nöjesguiden*, *Sydsvenska Dagbladet* och *Arbetet*, men även från den norska tidningen *Adresseavisen*. *Dagens Nyheter* gav filmen en bra recension, men hade ett och annat ris att utdela.

Det är tydligt att rösterna till *Hundhotellets* karaktärer har gjort ett stort intryck på filmens recensenter. Det verkar vara av stor vikt att *Hundhotellets* huvudkaraktär Sture bär Hasse Alfredsons röst, en röst som verkar stå i spetsen när det gällde svensk underhållning; ”Om det är något som konnoterar just trygghet, saga, ombonad tillbakalutad humor och inte minst bufflig finess, så är det denne hela Sveriges skåning.”⁴⁹, skriver Fredrik Sahlin i *Nöjesguiden*. Att filmens övriga karaktärer röstsätts av bland annat Peter Harryson, Johan Rabaeus och Björn Kjellman lär också haft en positiv inverkan på kritikernas reception.⁵⁰ Att Per Åhlins berättelse *Hundhotellet* är en mystisk deckarhistoria gjorde också ett gott intryck hos recensenterna. Valet att gå från en storlagen animerad Shakespearepjäs (*Resan till Melonia* 1989) till en mystisk Agatha Christie inspirerad hundsaga var uppskattat.⁵¹ ”Artig er det også – en spennende detektivhistorie spekket med muntre innslag og gode replikker.”⁵²

Per Åhlin berättar i en intervju med mig att han försökt tilltala den vuxnare publiken genom användandet av äldre musik, som till stor del bestod av jazz. *Hundhotellets* musikaliska inslag kommenteras inte i filmens recensioner, men Per Åhlin berättar att han i efterhand fått mycket komplimanger för den musik han använt sig av i filmen. Valet att använda sig av duktiga skådespelarröster i humoristiska roller lär även det ha tilltalat vuxenpubliken.⁵³

Dagens nyheter var den enda tidningen som försiktigt valde att kritisera *Hundhotellet*. Recensenten Johan Croneman hade synpunkter om det manus som han menade ”i långa perioder är på gränsen till innehållslöst och en dramaturgi som alltför ofta ser väldigt vilsen ut.”⁵⁴

⁴⁹ Sahlin, Fredrik, ”Hundhotellet”, *Nöjesguiden*, Riks, 2000-05-23

⁵⁰ Gustafsson, Annika, ”Förstklassigt hundhotell” *Sydsvenska dagbladet Malmö*, 2000-03-10, s. B8

⁵¹ http://www.pennfilm.se/Hhotellet_press_9D.html, 2012-05-29

⁵² http://www.pennfilm.se/Hhotellet_press_9D.html, 2012-05-29

⁵³ Intervju med Per Åhlin

⁵⁴ Croneman, Johan, ”Gammaldags och tryggt” *Dagens nyheter*, Stockholm, 2000-03-10, s. B3

Animationselement i Hundhotellet

Per Åhlins film *Hundhotellet* är fylld med exempel på hur inkongruens kan användas i animation för att skapa mystik och spänning, men också skämt och humor. I *Hundhotellet* inledningsscen ser vi hunden Sture ligga sovandes i sin hundkorg. Plötsligt ser vi tavlan som hänger över skrivbordet i rummet skaka till. Kort därefter sticker en av hundhotellets betjänare ut huvudet ur tavlan, likt genom en portal, och kliver därefter in genom tavlan i den sovande Stures hem. Per Åhlin använder sig redan i filmens första minut av animationens oändliga möjligheter. Genom att använda sig av de metamorfosa element som Ajanovic skriver om i sin avhandling, skapar Per Åhlin snabbt en mystisk och spännande stämning, som sedan kommer att karaktärisera filmen.⁵⁵

Ett av de kanske mest spännande elementen i *hundhotellet* är hur Per Åhlin valt att skildra teckningar och konst i filmen. Detta medför ett sorts metaperspektiv, det vill säga, hur filmens animerade karaktärer uppfattar teckningar och hur de själva tecknar i filmen. Sture får i början av filmen besök av taxkonstnären Picasso. Han sätter sig snabbt på en stol och börjar porträttera regnet som öser ner utanför fönstret i rummet. När han visar upp tavlan ser vi att den rör på sig, likt en Tv-skärm som visar regnet utanför. Detta metamorfosa element bidrar till en komisk inkongruens som dels målar upp Picasso som en konstnär med magiska konstnärliga krafter, men också ger en väldigt fin bild över tanken på den rörliga bilden.⁵⁶ I Hundhotellets värld kan alla bilder bli rörliga på papperet, något som kan tolkas som en hyllning till animationen. När vi senare får skåda en annan teckning ritad av Picasso ska den föreställa Stures försvunna bil. Per Åhlin väljer att i denna scen även leka med tiden, någonting som Ajanovic menar är vanligt i animerad film.⁵⁷ Picasso drar snabbt några penndrag över ritblocket och är sedan klar med sitt bilporträtt. Den tecknade bilden är inte det minsta lik Stures bil vilket skapar ett humoristiskt inslag. I detta fall porträtteras dock inte Picasso som en dålig tecknare eftersom den tecknade bilden mycket väl föreställer en bil, däremot en av fel modell. Här används metaperspektivet för att istället skildra Picassos dåliga minne.

Ajanovic menar att det i animation är vanligt att ge föremål liv för att skapa en komisk inkongruens.⁵⁸ Detta får vi i filmen uppleva när Sture och Picasso av misstag kör av vägen för

⁵⁵ Ajanovic, 2009, s. 103

⁵⁶ Ajanovic, 2009, s. 103

⁵⁷ Ajanovic, 2009, s. 104

⁵⁸ Ajanovic, 2009, s. 105

att sedan med bilen köra ner i en å. Först byggs här upp en inkongruens genom en progressiv metod. Åskådaren förväntar sig att bilden genast ska sjunka, men den fortsätter istället likt en båt sin färd ner för ån.⁵⁹ När Sture åter kört upp på land får vi se att bilen likt en hund skakar av sig vattnet. Det humoristiska inslaget blir ännu roligare av faktum att det faktiskt är en hund som styr bilen. I filmen får vi även se en mumie och en förstorad brevprens röra på sig som om de vore vid liv.

Att Per Åhlin valt att använda sig av den progressiva metoden för att skapa en hel del humoristisk inkongruens i Hundhotellet är tydligt. I en scen får Sture en golfboll i huvudet under en picknick med Miss Mops. Han svimmar av och när Miss Mops för att väcka honom ger konstgjord andning, blåser hon även ut en bula på hans huvud. Golfbollen visar sig tillhöra golfspelaren Mr. Grin som anländer till platsen för att återfå sin ägodel. Skämtet utvecklas här genom att Miss Mops istället för att ge tillbaka golfbollen till Mr. Grin stoppar den i munnen och äter den som om det vore ett kex. Scenen innehåller ett och annat metamorfoselement, men det inkongruenta underhållande inslaget har sin grund i det progressiva skämtuppbyggandet.⁶⁰ I filmens slut får vi också uppleva denna sorts komiska inslag. Dr. Dunkelspeil försöker här sälja pyramiderna från Giza till den förmögne amerikanen Mr. Big som med en kikare på avstånd får skåda de jättelika pyramiderna. Mr. Big insisterar att de ska titta närmare på pyramiderna och åker till dem med bil. När de ankommer upptäcker Mr. Big att pyramiden har en trädörr med en ringklocka. Han ringer på och efter ett tag öppnar Miss Mops dörren. Förvånad och glad förklarar Mr. Big att han är den nya ägaren av pyramiderna varefter Miss Mops artigt bjuder in honom. När han går igenom dörren upptäcker han till sin fasa att det på andra sidan inte finns någonting. Mr. Big blir så förvånad av att upptäcka att det han trodde var pyramiderna av Giza egentligen bara är ett förstorat vykort, att hans ögon flyger ur deras plats samtidigt som det till ljudet av ett tutande ånglok kommer rök ur de svarta musöronen. Den metamorfosa förvandlingen i Mr. Bigs ansikte går att relatera till den tidiga Hollywood animationen.⁶¹ Enligt det sena 1930-talets tecknarstil var det vanligt, i ritandet av hysteriska ansikten hos karaktärer, att ge ansiktet utökad rörlighet. Karaktärerna tilläts genom det överkligt rörliga ansiktet att göra uttryck övertydliga och därmed roliga.⁶²

Per Åhlin använder sig även av mycket andra metamorfoselement i filmen igenom för att skapa humor. Scenen där Picasso tagit över som hotellets kock och serverar Sture rätten

⁵⁹ Ajanovic, 2009, s. 103

⁶⁰ Ajanovic, 2009, s. 103

⁶¹ Klein, 1993, s.23

⁶² Klein, 1993. s. 19

”pyromanens julafton”, en brinnande rätt som när den nått bordet bara består av lite aska, är ett tydligt exempel. Med ett leende kan åskådaren resonera om Per Åhlins tankar kring fransk cuisine och därefter roat betrakta Sture äta de små bollarna av aska som finns på tallriken. Härefter uppträder den kinesiska trollkarlen Ke Ping som med hjälp av animationens metamorfoselement ger åskådaren en rejäl show av magi.

I *Hundhotellet* kan vi hitta många av de metoder som finns för att narrativisera skämt i animation, som Ajanovic skriver om. Per Åhlin är flitig med att använda de olika metoderna som finns för att utveckla filmens skämt och humor.

Hundhotellet och kritiken mot Hollywood

Under Per Åhlins uppväxt var Disneyfilmer de enda animerade filmer som gick att se på biograferna. Han berättar i min intervju att när han för första gången såg *Snövit och de sju dvärgarna* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, Cottrell, Hand, Jackson, Morey, Pearce, Sharpsteen, 1937) var det som ett slag i huvudet, ända sedan dess har han velat hålla på med animerad film. Han förklarar att han både älskar och hatar Disney. Disney har enligt Åhlin gjort det bästa inom animation, men står också för väldigt mycket han inte tycker om. Per Åhlin påstår att det är på grund av Disney som det idag är ett likhetstecken mellan animation och barnfilm. På grund av det monopol Disney införskaffade sig över den tidens animation och den tidens kritiker som ansåg den tecknade filmen vara menad för barn har denna stämpel levt kvar till idag. Han menar även att det på grund av den stämpeln animerad film fått idag, kan vara svårt att få animerad film som inte klassas för att vara barnfilm finansierad. Per Åhlin menar också att en stor del av den animerade film som idag skapas av Hollywood är en reproduktion av det som tidigare gjort. Med dagens teknik är det lätt att återanvända sig av de skisser och teckningar som tidigare skapats digitalt för att underlätta produktionsprocessen.⁶³ Åhlins synpunkter på Disneys monopol stämmer bra överens med Dorfman och Mattelarts som blivit kända för att kritisera Disney. I deras anti-Disneystudie, publicerad under 1970-talet, kritiserar de Disney för att ha ”satt sitt avtryck på fantasin och de estetiska behoven i hela världen och kvävt lokala kulturer och traditioner...”⁶⁴

⁶³ Intervju med Per Åhlin

⁶⁴ Ajanovic, 2009, s. 251

Med denna utgångspunkt kan man i *Hundhotellet* se en hel del kritik riktad mot Hollywoods och Disneys animerade film.

Musse pigg, ibland komiskt kallad Hollywoods största obetalda skådespelare, är Walt Disneys kanske största animerade seriefigur.⁶⁵ Hans ansikte har jämförts vara lika världskänt som Charlie Chaplins⁶⁶ och kan ses på allt från kläder och smycken till godis- och glasförpackningar.⁶⁷ Musse Piggs ansikte går inte bara att hitta på Disneys varor och mest förekommande i Disneys annonser. Den världskände musen är Disneys största showman och rättigheterna till karaktären värderades under 1970-talet till upp mot 750 miljoner dollar.⁶⁸ Musse Pigg representerar alltså inte bara familjeunderhållning utan också i hög grad konsumism, han står i spetsen för Walt Disneys enorma handelsimperium.⁶⁹

I filmen *Hundhotellet* får vi träffa karaktären Mr. Big från Amerika. Denne man är klädd i långa kostymbyxor, slips, hatt och rock. Mr. Bigs rock är rutmönstrad och ger ett speciellt intryck då mönstret på den inte rör sig verklighetstroget; när Mr. Big rör på sig, står mönstret stilla likt en bakgrund. Per Åhlins användning av det metamorfosiska inslaget i Mr. Bigs rock ger plagget ett exklusivt intryck då denna typ av porträttering av kläder endast förekommer i amerikanens fall.⁷⁰ Han anländer även i en fräck limousine och hans bagage inkluderar en metallfärgad väska prydd av ett stort dollartecken. Mr. Big avbildas alltså som en mycket förmögen och inflytelserik amerikan, när han tar av sig sin hatt upptäcker vi att han har Musse Pigg öron.

Mr. Big besöker inte hundhotellet i semestersyfte utan har rest dit för att göra affärer. Han har kommit till hotellet för att köpa en egyptisk mumie av hotellets mystiske Dr. Dunkelspiel och är redo att betala stora summor pengar för det antika föremålet. När det senare uppstår trubbel med leveransen av mumien försöker Dr. Dunkelspiel istället sälja amerikanen pyramiderna av Giza. Pyramiderna är självfallet inte äkta utan ett gigantiskt magiskt förstorat vykort.

Mr. Bigs karaktär är en karikatyr av Musse Pigg. Hans ansikte med stor svart nos och de typiska svarta runda musöronen gör det omöjligt att inte relatera till Musse Pigg. Mr. Bigs breda nästan tjocka kropp och hans enorma haka ger honom däremot inte alls den familjevänliga utstrålning som Musse Pigg har. Istället framställs han som en komisk, men också lömsk och skurkaktig karaktär vars enda mål är att med sin förmögenhet köpa till sig

⁶⁵ Klein, 1993, s. 53

⁶⁶ Klein, 1993, s. 54

⁶⁷ Klein, 1993, s. 53

⁶⁸ Klein, 1993, s. 55

⁶⁹ Klein, 1993, s. 56-57

⁷⁰ Ajanovic, 2003, s. 103

värdefulla antika föremål att fylla sin samling med. Faktum att Mr. Big även har en komisk amerikansk dialekt, samt ”amerikaniserar” vissa ord på ett underhållande sätt stärker framställningen av karaktären som karikatyr. Han framställs inte heller som en speciellt intelligent affärsman då han istället för att pruta ner priset på den egyptiska mumien snabbt erbjuder sig att betala det dubbla och är också nära på att gå på Dr. Dunkelspiels pyramidbluff.

Per Åhlin kan tros göra karikatyr av den amerikanska Musse Pigg-kapitalismen. Han porträtterar den amerikanska konsumismen genom den förmögna amerikanen, som med sina pengar vill lägga vantar på historiskt värdefulla antika objekt, endast för ägandets skull. Musse Pigg karikatyren Mr. Big får i slutändan tillsammans med Hundhotellets andra skurkkaraktärer lära sig en läxa i form av att bli krympt av trollkarlen Ke Ping. Han blir förminskad till sin rätta storlek, nämligen storleken av en mus. I denna form spelar inte längre pengar och status någon roll. *Hundhotellets* Musse Pigg karikatyr går därför att se som en kritik från Per Åhlin gentemot Disney och Hollywoods konsumism. En kritik mot ett amerikanskt samhälle där Walt Disney inte bara producerar animerad film för att underhålla gamla och små, utan även sprider ett kommersiellt budskap med Musse Pigg i spetsen.⁷¹

Utöver Per Åhlins Musse Pigg karikatyr finns det andra kopplingar till Hollywood i filmen *Hundhotellet*. Filmens köksbiträde är mycket lik den amerikanska tecknade figuren Betty Boop. Likt Boop är hon flörtig, lättklädd och låter sig förföras av män, i filmens fall taxen och konstnären Picasso.⁷² Till skillnad från Betty Boop har köksan ingen ledande roll, men hennes betydelse i *Hundhotellet* är ändå viktig.

Fleischers studio började producera animerade filmer med Betty Boop i huvudrollen 1930.⁷³ Betty Boop slog igenom ordentligt och blev snabbt en filmstjärna.⁷⁴ Hennes främsta karaktärsdrag består av hennes kurviga kropp som bär en kort svart klänning med urringning.⁷⁵ Hon hamnar ofta i trubbel, men lyckas alltid att ta sig ur den knipa hon hamnat i genom sin kvinnliga charm och oskuldsfullhet.⁷⁶

1934 förlorade Betty Boop sin tidigare så starka kvinnlighet. Detta år infördes en ny sexreform i Hollywood och en ny kod för hur filmer fick se ut lades.⁷⁷ Denna censur förändrade Betty Boop utseende markant. Betty Boop utvecklades från den barnsliga,

⁷¹ Klein, 1993, s. 53

⁷² Klein, 1993, s. 81

⁷³ Hendershot, Heather, 'Secretary, homemaker, and "white" woman: industrial censorship and Betty Boop's shifting design', *Journal of design history*., 8(1995):2, s. 117-130, 1995, s 117

⁷⁴ Klein, 1993, s. 82

⁷⁵ Hendershot, 1995, s. 120

⁷⁶ Klein, 1993, s. 81

⁷⁷ Klein, 1993, s. 84

oskuldsfulla och hypersexualiserade flickan till en mindre kurvig avsexualiserad kvinna och var mer lik Disneys tecknade kvinnofigurer som klarade censuren utan några problem.⁷⁸ Med 1934:s sexreform förlorade Betty Boop sin urringning och sin vackra kroppsform och med den även sin popularitet.

Per Åhlins användande av den Betty Boop-liknande köksan kan därför ses som ett tillbakasträvande mot den tid då censurreglerna i Hollywood ännu inte var satta. Involverandet av den sexiga köksan i *Hundhotellet* kan ses som en nostalgisk hyllning till det tidiga 1930-talets mer ekivoka tecknarstil.

Per Åhlin och politiken

Det är svårt att inte upptäcka de många politiska budskap som Per Åhlin ger med sina filmer. Den varje julafton på tv återkommande *Sagan om Karl-Bertil Jonssons julafton* har säkert för många, med sitt varma budskap om solidaritet, fullbordat den mysiga julstämningen. Det politiska budskapet i filmen är tydligt; ta från de rika, ge till de fattiga.

Det politiska budskapet i *Resan till Melonia* är kanske inte lika tydligt, men går ändå att tyda. Med detta miljöpolitiska epos vill Åhlin göra oss mer miljömedvetna genom att skrämma oss med filmens skurkstad Plutonia, en stad där alla barn är slavar under industrialismens miljöförstörelseapparat. Kanske försöker han med filmen även motsätta sig kärnkraften som hans nära vän Tage Danielsson alltid varit ytterst kritisk mot.⁷⁹

Det politiska budskapet i Per Åhlins *Hundhotellet* är kanske inte lika tydligt som i *Sagan om Karl-Bertil Jonssons julafton* och *Resan till Melonia* men är inte otydlig. I filmen ser vi den amerikanska konsumismen och kapitalismen speglad av karaktären Mr. Big. Amerikanen Mr. Big är ute efter att lägga vantarna på så många antika objekt som möjligt för att öka sin egendom, sin samling på de värdefulla artefakterna. Han äger en limousine, har en chaufför och går klädd i typiskt amerikanska rikemanskläder. Mr. Bigs personlighet är narcissistisk och girig, utan någon medkänsla för andra människor. Med pengar tror han sig kunna köpa allt.

Utöver Mr. Big som representant för konsumism och kapitalism i Åhlins *Hundhotellet* har filmen kanske en ännu tydligare referens till politiken, nämligen karaktären Dr. Dunkelspiel. Han är till personligheten en mörk karaktär vars mål i filmen är att sälja dyra

⁷⁸ Hendershot, 1995, s. 120

⁷⁹ http://www.yle.fi/vetamix/media/doc/tal_19791017_Danielsson_Om_Sannolikhet.pdf, 2012-05-18

antika föremål åt den förmögne amerikanska Musse Pigg-liknande Mr. Big. Dunkelspiel bryter på tyska och har hotellets två betjänter till sitt förfogande. Med ett och annat fult trick försöker han lura till sig den amerikanske Mr. Bigs pengar, men lyckas aldrig. För detta fulspel blir han i filmens slut straffad och förminskad till storleken av en råtta.

Ulf Dinkelspiel, född 1939, är en moderat och diplomat. Han har under 80- och 90-talet verkat som ambassadör, statssekreterare för Handelsdepartementet, samt varit biträdande kabinetssekreterare⁸⁰, men är kanske mest känd för att ha varit den ende svensk att ha medverkat i de tre förhandlingarna som har lett till Sveriges medlemskap i EU.⁸¹ Dinkelspiel var aktivt deltagande i ja-kampanjen inför Sveriges folkomröstningar i EU-medlemskapsfrågan. Det var även han som slutligen undertecknade avtalet om Sveriges medlemskap i EU.⁸²

Att karaktären Dr. Dunkelspiel inte kan klassas som en karikatyr av Ulf Dinkelspiel går att fastslå.⁸³ *Hundhotellets* rättliknande karaktär Dr. Dunkelspiel är till utseendet alldeles för olik Ulf Dinkelspiel för att vara en karikatyr. Däremot är namnen slående lika och Dunkelspiel lär vara en parafrasering av namnet Dinkelspiel. I Lars Wemans intervju med Per Åhlin i tidningen Zoom förbannar sig Åhlin över att det europeiska Cartoon programmet som hjälpt Hundhotellet-produktionen med räntefria lån, nu håller på att rasa ihop. I artikeln verkar det tydligt att Per Åhlin känner en ilska över att kultur inte längre anses vara lika viktigt som förr och har därför haft svårt att finansiera nya projekt.⁸⁴ Det är därför sannolikt att parafraseringen av namnet Dinkelspiel samt porträtteringen av karaktären Dr. Dunkelspiel inte är en slump; det riktas kritik mot politikern Ulf Dinkelspiel. Om det är Sveriges val att gå med i EU, den Carl Bildt ledde borgliga regeringen mellan 1991-94 eller Dinkelspiels politiska ståndpunkter, som Åhlin främst vill kritisera är svårt att fastslå. Att hans sympatier ligger någon annanstans går däremot att se, någonting som han också bekräftar i min intervju.⁸⁵

Per Åhlin väljer att använda Mr. Big och Dr. Dunkelspiel som frontfigurer för kapitalismen i filmen Hundhotellet och i detta fall målas inte kapitalismen upp som någonting positivt. Kapitalismen är skurkaktig, girig och egoistisk.

⁸⁰ www.ne.se/ulf-dinkelspiel, 2012-04-15

⁸¹ Dinkelspiel, Ulf, *Den motvillige europén: Sveriges väg till Europa*, Atlantis, Stockholm, 2009, s 9

⁸² www.ne.se/ulf-dinkelspiel, 2012-04-15

⁸³ Ajanovic, 2009, s. 60

⁸⁴ Weman, Mats, 'En legend på undantag?.', *Zoom (Stockholm. 1995).*, 2000 (12:2), s. 18-20, 2000, s 19

⁸⁵ Intervju med Per Åhlin

Per Åhlin och synen på konsten

I *Picassos äventyr* (1978) regisserad av Per Åhlins nära vän Tage Danielsson illustrerade Åhlin alla de tavlor som i filmen målades av Picasso (spelas av Gösta Ekman).⁸⁶ Kanske är det därför heller inte en slump att karaktären Picasso i *Hundhotellet* är menad att spegla ett sorts alter ego av Per Åhlin. Åhlin berättar i min intervju att karaktären inte riktigt utvecklades som han hade tänkt och att han personligen velat ta ut svängarna mer. Trots det är det tydligt att Per Åhlins kärlek för konsten och den tecknade animationen speglas i Picasso. När Picasso i *Hundhotellet* tecknar någonting vaknar teckningen till liv och blir en kort animerad filmsnutt. Taxen Picasso får i filmen obegränsat med tid och utrymme för att ägna sig åt konsten, någonting som Åhlin med stor sannolikhet önskar. I min intervju berättar Åhlin att tiderna för animatörerna blivit svåra och att det idag kan vara svårt att hitta finansiärer till projekten. Picasso skildrar i filmen den frihet Åhlin drömmer om. Att Picasso är en riktig kvinnocharmör är säkert inte heller någon slump. Genom Åhlins alter ego kan man tyda de saker han uppskattar.⁸⁷

Hundhotellet var den sista filmen där Per Åhlin använde sig av den gamla animationstekniken innan han gick över till att använda den digitala. Åhlin berättar i min intervju hur han på senare tid upptäckt att dagens tecknare "blivit förgiftade" av de japanska influenserna.⁸⁸ *Hundhotellet* med sin karaktär Picasso, referenserna till Paris och den gamla konsten, kan tolkas som en stark hyllning till teckningskonsten, men också till den tid som passerat. *Hundhotellet* kan ses som ett nostalgiskt äventyr där det går att finna många referenser från hyllad kultur. Filmen refererar inte bara till den franska konsten utan även till de gamla pusseldeckarna; Miss Marple (Miss mops) och Baskervilles hund. Med *Hundhotellet* hyllar Per Åhlin teckningskonsten samtidigt som han ger tittaren en ordentlig nostalgitripp.

Slutdiskussion

Det framgår tydligt i min analys av *Hundhotellets* animerade element att Per Åhlin använt sig av de karakteristiska drag som Ajanovic diskuterar i sin avhandling om den rörliga

⁸⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0078084/fullcredits#cast>, 2012-05-15

⁸⁷ Intervju med Per Åhlin

⁸⁸ Intervju med Per Åhlin

skämtteckningen. Det är det metamorfosa elementet som Åhlin främst använt sig av för att skapa komiska inslag i *Hundhotellet*. När det gäller de karakteristiska dragen från den rörliga skämtteckningen är *Hundhotellet* och *Resan till Melonia* slående lika. Båda filmerna avtäcker många av de olika metoderna Ajanovic pratar om för att skapa humoristiska inslag i animationen. Däremot går dessa element knappt att hitta i *Sagan om Karl-Bertil Johnssons julafton*. Man kan dra slutsatsen att Per Åhlin inte fått lika fria händer i illustrerandet av Karl-Bertil filmen, då han själv inte medverkat i manusskrivandet.

Det karikatyrinslag vi ser i *Hundhotellet* består av Per Åhlins Musse Pigg illustration Mr. Big. Genom att analysera karaktären och hans undertextuella drag går det att tyda Åhlin ideologiska värderingar, men också ett kritiskt ställningstagande mot Hollywood. Denna typ av värderingar och kritik går även att se i andra karaktärer i filmen. I *Hundhotellet* går även tyda Per Åhlins politiska värderingar som tar sig uttryck genom Mr. Big kapitalistiska världssyn, men kanske tydligast genom parafraseringen av den moderata politikern Ulf Dinkelspiel, i karaktären Dr. Dunkelspiel.

I Åhlins tidigare filmer har de politiska och ideologiska budskapen varit mycket tydligare än i *Hundhotellet*. Det är omöjligt för betraktaren att gå miste om det politiska budskapet i Per Åhlins *Sagan om Karl-Bertil Johnssons julafton* och det är svårt att gå miste om Åhlins ideologiska ställning gentemot barnarbete och kärnkraftverk i *Resan till Melonia*. Det har därför varit intressant att analysera de ideologiska och politiska budskap i *Hundhotellet* eftersom de istället för att vara uppenbara, snarare till störst del ligger i undertexten.

Det är tydligt att Per Åhlins personliga uttryck fått mycket större plats i *Hundhotellet* än i de filmer han tidigare illustrerat, manuset är skrivet av Åhlin och Gabrielsson. Detta tar sig uttryck genom många av filmens element. Åhlins konstnärskap i karaktären Picasso, Hasse Alfredsons gröna kostym på Sture, den mystiska hundberättelsen som går att koppla till de gamla pusseldeckarna; *Baskervilles Hund*, Miss Marple och mycket mer. Det gör *Hundhotellet* till Per Åhlins kanske mest personliga film där hans auteurskap skiner som starkast.

Sammanfattning

Att Per Åhlin i *Hundhotellet* har använt sig av de många metoder för att narrativisera skämt i animation som Ajanovic beskriver som i sin avhandling är tydligt. I filmen hittar man skämtinslag som främst narrativiseras genom metamorfos, men man kan även hitta skämt av den progressiva metoden och sådana inspirerade av 1930-tals hollywoodmimik.

Per Åhlins film *Hundhotellet* innehåller även ideologiska och politiska budskap. I filmen går det att tyda kritik mot Hollywoodanimationen, där Disney stått i spetsen. Denna kritik syns som tydligast i filmens Musse Pigg karikatyr, men också i filmens narrativ. Per Åhlin har även uttryckt en viss förargelse gentemot Disney i min intervju. Genom filmens kvinnliga köksa går det att tyda likheter med den animerade karaktären Betty Boop. Denna likhet går att tolka som en nostalgisk hyllning till 30-talets mer ekivoka tecknarstil. I tolkandet av filmens politiska budskap har karaktären Dr. Dunkelspiel stått i spetsen för min analys; namnet är en parafrasering av den svenske moderate politikern Ulf Dinkelspiel. Per Åhlin väljer i *Hundhotellet* som i många av hans andra filmer att svartmåla kapitalismen.

Per Åhlin vill med *Hundhotellet* också hylla den tecknade konsten i en nostalgisk anda. Genom referenserna till Paris och teckningskonsten hedrar Åhlin animationen, men dessa referenser kan samtidigt tolkas som ett tillbakasträvande till den gamla animationstekniken.

Hundhotellet är nog också den av Per Åhlins filmer där hans personliga uttryck varit som tydligast, kanske för att han själv tillsammans med Hans Åke Gabrielson skrivit filmens manus från grunden. Genom *Hundhotellet* kan vi se många referenser från Per Åhlins konstnärskap och genom filmen kanske få lära känna honom lite bättre.

Käll- och litteraturförteckning

Tryckta källor

- Ajanović, Midhat (2009). *Den rörliga skämtteckningen: stil, transformation och kontext*. 1. uppl. Göteborg: Optimal Press
- Croneman, Johan, ”Gammaldags och tryggt”, *Dagens Nyheter*, Stockholm, 2000-03-10
- Dinkelspiel, Ulf, *Den motvillige europén: Sveriges väg till Europa*, Atlantis, Stockholm, 2009
- Gustafsson, Annika, ”Förstklassigt Hundhotell”, *Sydsvenska Dagbladet*, Malmö, 2000-03-10
- Hendershot, Heather, 'Secretary, homemaker, and "white" woman: industrial censorship and Betty Boop's shifting design', *Journal of design history*., 8(1995):2, s. 117-130, 1995
- Klein, Norman M., *Seven minutes: the life and death of the American animated cartoon*, Verso, London, 1993
- Kuylenstierna, Sandra ”Svensk animation 1915-1989 – En försummad skatt” *Animagi: tidskrift om animation*, Insitutionen för animation & animerad film, Konstfack, Eksjö, 2003
- Marko-Nord, Adam & Jurander, Claes (red.) *Om animation*, filmkonst, Göteborg, 2002
- Marko-Nord, Adam, ”Profilen: Animagi” *Animagi: tidskrift om animation*, Insitutionen för animation & animerad film, Konstfack, Eksjö, 2003
- Sahlin, Fredrik, ”Hundhotellet”, *Nöjesguiden*, Riks, 2000-05-23
- Weman, Mats, 'En legend på undantag?.', *Zoom (Stockholm. 1995)*., 2000 (12:2), s. 18-20, 2000

Otryckta källor

Text:

Artikel om Per Åhlin, Hämtad från Nationalencyklopedin: <http://www.ne.se/per-%C3%A5hlin> (2012-04-15)

Artikel om Ulf Dinkelspiel, Hämtad från Nationalencyklopedin: www.ne.se/ulf-dinkelspiel (2012-04-20)

Information om filmen *Lilla spöket Laban*, Hämtad från IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0953478/fullcredits#directors> (2012-05-19)

Information om filmen *Picassos äventyr*, Hämtad från IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0078084/fullcredits#cast> (2012-05-16)

Monolog skriven av Tage Danielsson, Hämtad från Yle.fi: http://www.yle.fi/vetamix/media/doc/tal_19791017_Danielsson_Om_Sannolikhet.pdf (2012-05-15)

Recension av *Hundhotellet* skriven av norska tidningen Adresseavisen, Trondheim, 2000-03-10, hämtad från Pennfilm.se: http://www.pennfilm.se/Hhotellet_press_9D.html (2012-05-29)

Film:

Hundhotellet (Per Åhlin, 2000)

Picassos äventyr (Tage Danielsson, 1978)

Sagan om Karl-Bertil Johnssons julafton (Per Åhlin, 1975)

Resan till Melonia (Per Åhlin 1989)

Övriga Källor:

Intervju med Per Åhlin, daterat 2012-04-17, i författarens ägo.