ภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย: จากจุดเริ่มต้นถึงยุคหลังการปฏิรูปการเมือง สู่ภาพยนตร์เรื่องวีนา คืนบาปสาปจากหลุม

The Evolution of Indonesian Horror Cinema: From its Beginnings to the Post-Reform Era and the Case of Vina: Before 7 Days

ภีรกาญจน์ ไค่นุ่นนา[1] และ สุรศักดิ์ บุญอาจ[2]

1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

2 รองศาสตราจารย์, หลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

บทคัดย่อ
ภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย: จากจุดเริ่มต้นถึงยุคหลังการปฏิรูปการเมือง สู่ภาพยนตร์เรื่องวีนา คืนบาปสาปจากหลุม

บทความนี้ศึกษาพัฒนาการและบทบาทของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย ตั้งแต่ยุคเริ่มต้นภายใต้อิทธิพลของเจ้าอาณานิคมดัตช์และการถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ผู้ผลิตชาวจีน ก่อนที่ชาวอินโดนีเซียจะมีบทบาทสำคัญในช่วงทศวรรษ 1920-1950 โดยอุสมาร์ อิสมาอิล บิดาแห่งภาพยนตร์อินโดนีเซียเป็นผู้บุกเบิกไว้ ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ภายในประเทศได้หล่อหลอมให้เกิดเรื่องเล่าตำนาน และความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลี้ลับ ซึ่งเป็นวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์และสามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมร่วมกัน ปัจจุบัน ภาพยนตร์ผีที่ผสานแนวสยองขวัญได้รับความนิยมมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องราวที่อิงจากเหตุการณ์จริงที่วิพากษ์วิจารณ์ปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศ เศรษฐกิจ และกระบวนการยุติธรรม ซึ่งปัญหาดังกล่าวเป็นแรงผลักดันให้เรื่องราวของผียังคงได้รับการนำเสนออย่างต่อเนื่อง “วีนา คืนบาปสาปจากหลุม” เป็นตัวอย่างสำคัญที่สะท้อนพัฒนาการนี้ โดยนำเสนอเรื่องราวจากคดีอาชญากรรมจริงที่สร้างสะเทือนใจแก่สังคมอินโดนีเซีย และเน้นย้ำถึงประเด็นปัญหาความรุนแรงทางเพศและความอยุติธรรม การผสานความเชื่อเรื่องวิญญาณเข้ากับองค์ประกอบสยองขวัญไม่เพียงแต่สร้างความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นให้เกิดการตระหนักถึงปัญหาทางสังคมในอินโดนีเซียด้วย

คำสำคัญ: *ภาพยนตร์ผี, สยองขวัญ, อินโดนีเซีย, วีนา คืนบาปสาปจากหลุม*

ABSTRACT

The Evolution of Indonesian Horror Cinema: From its Beginnings to the Post-Reform Era and the Case of Vina: Before 7 Days

This article examines the evolution and role of Indonesian horror cinema, tracing its development from its beginnings under Dutch colonial influence and the subsequent transfer of technology to Chinese producers, before Indonesians took a leading role in the 1920s-1950s, with Usmar Ismail recognized as the father of Indonesian cinema. The nation's diverse cultural and ethnic landscape has fostered rich folklore, myths, and beliefs about the supernatural, providing ample material for filmmaking that resonates with a broad audience, particularly in Southeast Asia, which shares similar cultural foundations. Currently, horror films blended with the supernatural genre are increasingly popular, especially those based on true events, which often critique social issues such as gender inequality, economic disparities, and access to justice. These persistent regional issues drive the continued production of ghost stories. Vina: Before 7 Days serves as a key example of this evolution, presenting a narrative derived from a real-life crime that shocked Indonesian society and highlighting issues of sexual violence and injustice. The fusion of spiritual beliefs with horror elements not only entertains but also raises awareness of ongoing social problems in Indonesia.

Keywords: *Indonesian Horror Cinema, Horror Film, Indonesia, Vina: Before 7 Days*

บทนำ

เมื่อวันที่ 19 กันยายน 2567 ที่ผ่านมา เป็นวันแรกที่ภาพยนตร์สัญชาติอินโดนีเซียเรื่อง Kang Mak from Pee Mak เข้ามาฉายในประเทศไทย โดย Falcon Pictures ซึ่งเป็นบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์จากอินโดนีเซียได้ซื้อลิขสิทธิ์บทภาพยนตร์ เรื่อง พี่มากพระโขนง ของบริษัท GDH มาสร้างใหม่ (Remake) ในสไตล์อินโดนีเซีย ส่วนความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง Kang Mak from Pee Mak ในประเทศอินโดนีเซียนั้น พบว่า เกือบหนึ่งเดือนที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์มีผู้เข้าชมมากถึง 4.5 ล้านคน (Rantung & Setiawan, 2024) ถือว่าประสบความสำเร็จไม่น้อยทีเดียว

นั่นเป็นตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนว่าสังคมอินโดนีเซียมีความเชื่อเรื่องผีไสยศาสตร์ และสิ่งเหนือธรรมชาติมาช้านาน อินโดนีเซียได้นำความเชื่อดังกล่าวมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 1934 หรือเกือบ 90 ปีมาแล้ว (Tiwahyupriadi & Ayuningtyas, 2020) แต่ความน่าสนใจที่ทำให้คนไทยสนใจภาพยนตร์จากอินโดนีเซียมากขึ้น โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีและไสยศาสตร์นั้น นอกจากจะเป็นความใกล้ชิดในด้านความเชื่อกับผู้ชมชาวไทยแล้ว ต้องยอมรับว่าภาพยนตร์สัญชาติอินโดนีเซียในปัจจุบันสามารถเข้าถึงง่ายขึ้นเพราะผู้ชมสามารถชมภาพยนตร์ผ่านผู้ให้บริการเนื้อหาวิดีโอโดยการสตรีมผ่านอินเทอร์เน็ต (Over-the-top: OTT) โดยไม่จำเป็นต้องรอบริษัทผู้นำเข้าภาพยนตร์เหมือนในอดีต

หากมองในเชิงการตลาดจะพบว่าประชากรมากกว่า 281 ล้านคน[3] ของอินโดนีเซียถือเป็นฐานผู้บริโภคจำนวนมากที่ผู้ให้บริการโอทีทีจำเป็นต้องแสวงหากลยุทธ์ใหม่ ๆ เพื่อขยายฐานสมาชิกดังเช่น Netflix อินโดนีเซียมีการร่วมลงทุนกับบริษัทและผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดังในประเทศหลายรายตั้งแต่ปี 2022 โดยเฉพาะผู้กำกับ

3 ข้อมูลจากเว็บไซต์ World Bank ณ ปี 2023 คลิกดูที่ https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=ID

ภาพยนตร์ผีสยองอย่าง Timo Tjahjanto[4] และ Joko Anwar[5] (Frater, 2022) อย่างผู้กำกับรายหลังนี้มีภาพยนตร์ผีที่สร้างชื่อเรื่อง Grave Torture (ทุบนรกศพกระดิก) เป็นภาพยนตร์ที่สามารถขายตั๋วได้ถึง 4 ล้านใบในโรงภาพยนตร์ และซีรีส์ Joko Anwar's Nightmares and Daydreams (ฝันร้ายและฝันกลางวันของโจโก อันวาร์) ก็เป็นซีรีส์แนวสยองขวัญเหนือธรรมชาติที่เป็นการผสมผสานระหว่างจิตวิทยา ความลึกลับ และความเชื่อท้องถิ่นเข้าด้วย ซีรีส์เรื่องนี้สามารถหาชมได้ใน Netflix

จากสถานการณ์ดังกล่าวเป็นการสะท้อนว่าการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์การสื่อสารนั้นส่งผลให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ในอินโดนีเซียมีที่ทางมากขึ้น โดยเฉพาะการชมสื่อบันเทิงทางระบบโอทีทีที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวางที่อินโดนีเซียเป็นตลาดขนาดใหญ่ของบริษัทผู้ให้บริการโอทีที เฉพาะ Netflix มีสมาชิกในอินโดนีเซียประมาณ 28 ล้านคน โดยมีประมาณ 11 ล้านคนจ่ายเงินค่าบริการรายเดือน (สมาชิก Premium) เป็นต้น คาดการณ์ว่าตลาดโอทีทีในอินโดนีเซียจะมีการแข่งขันสูงของผู้ประกอบการหลายรายในตลาด (Statista, 2024)

ขณะเดียวกันยังทำให้ภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นในต่างประเทศ โดยเฉพาะผู้ชมในประเทศอาเซียนที่มีรากเหง้าทางเชื่อเรื่องสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ และบาปบุญคุณโทษที่มีพื้นฐานมาจากความเชื่อและความศรัทธาทางศาสนา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้แฝงฝังในตำนาน นิทานปรำปรา และเรื่องเล่าร่วมสมัยที่สื่อสารผ่านสื่อดั้งเดิมและสื่อสังคม นับเป็นขุมทรัพย์อันมีค่าของนักสร้างภาพยนตร์ที่จะนำเอาทุนดังกล่าวมาปรับแปลงเป็นสื่อภาพยนตร์ที่คนในชาติและประเทศเพื่อนบ้านสามารถเข้าใจถ่วงทำนองของภาพยนตร์จากอินโดนีเซีย

---

4 Timo Tjahjanto ผู้กำกับและนักเขียนบทภาพยนตร์ชาวอินโดนีเซีย เกิดเมื่อปี 1980 และเป็นเจ้าบริษัทผลิตภาพยนตร์ Merah Production เขาโด่งดังมาจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญและแอคชัน หลังจากจบการศึกษาจากออสเตรเลีย ภาพยนตร์เรื่องแรกที่เขากำกับเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญและตลกร้าย

5 Joko Anwar ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอินโดนีเซีย เกิดเมื่อปี 1976 เขาเป็นทั้งผู้กำกับ ผู้ผลิตภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์ และนักแสดง อันวาร์เริ่มเข้าสู่วงการภาพยนตร์ในฐานะนักเขียนบทเมื่อปี 2003 เขาเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงในอินโดนีเซียและได้รับรางวัลเกี่ยวกับภาพยนตร์มาหลายรางวัล

ได้ไม่ยากนัก บทความวิชาการเรื่องนี้มุ่งฉายภาพให้เห็นถึงความน่าสนใจของภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียในด้านพัฒนาการและบทบาทของภาพยนตร์ผีในแต่ละช่วงยุคสมัย ซึ่งในสายตาของชาวต่างประเทศอย่างผู้เขียนและผู้อ่านหลาย ๆ ท่าน อาจมองเห็นอินโดนีเซียเพียงมิติ คือ การเป็นประเทศที่มีประชากรนับถือศาสนาอิสลามมากที่สุดในโลก และอาจมองเห็นความเคร่งศาสนาผ่านการนำเสนอของสื่อมวลชนตะวันตก ซึ่งดูเหมือนจะสวนทางกับความเชื่อเรื่องผีที่มีอยู่มากมายในภาพยนตร์อินโดนีเซีย

ภาพยนตร์อินโดนีเซีย: จากยุคอาณานิคม การสร้างชาติ และอำนาจนิยม

พัฒนาการของภาพยนตร์อินโดนีเซียสามารถย้อนอดีตกลับไปถึงช่วงทศวรรษที่ 1900-1920 (พ.ศ.2443-2463) เริ่มจากการมีภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับกษัตริย์และราชินีของดัตช์ ถือเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่เข้าฉายในดินแดนแถบนี้เมื่อปี 1900 ที่เมืองปัตตาเวีย (Batavia)[6] ซึ่งเป็นศูนย์กลางทางการเมืองการปกครองและการค้าขายภายใต้อาณานิคมของดัตช์ ต่อมามีภาพยนตร์ที่บันทึกเรื่องราวของวิถีชีวิตชาวเกาะที่ดัตช์เรียกดินแดนแห่งนี้ว่าอินเดียตะวันออก โดยมีวัตถุประสงค์ในเชิงการโฆษณาชวนเชื่อเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนพื้นเมืองกับคนดัตช์ (Rasyah, 2023) การกำเนิดขึ้นของภาพยนตร์ในอินโดนีเซียระยะแรก จึงเป็นการนำเข้ามาจากผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นชาวตะวันตก

มีเรื่องที่น่าสนใจจากการนำเสนอของ The Nusantara Bulletin พบว่า ขณะนั้นภาพยนตร์ถือเป็นสิ่งแปลกใหม่ในสังคม จึงสามารถสร้างกระแสให้เกิดความสนใจแก่กลุ่มผู้ชม แต่การซื้อตั๋วเข้าชมภาพยนตร์ในสมัยนั้นกลับไม่ได้เป็นไปอย่างเท่าเทียม โดยราคาตั๋วภาพยนตร์และที่นั่งในโรงภาพยนตร์จะถูกขายให้ตามเชื้อชาติของผู้ชม แน่นอนว่าตั๋วชั้นหนึ่งเป็นพื้นที่สงวนไว้สำหรับผู้ชมชาวดัตช์และคนผิวขาวเท่านั้น ที่

6 ปัตตาเวียเป็นชื่อเก่าของจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซียในช่วงที่ตกอยู่ภายใต้อาณานิคมของดัตช์หรือเนเธอแลนด์ ชื่อปัตตาเวียเป็นการนำมาจากชื่อเรียกดินแดนของชาวบาตาเวียในยุคจักรวรรดิโรมัน ต่อมาดินแดนดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของเนเธอร์แลนด์ในปัจจุบันด้วย

นั่งชั้นสองเป็นที่นั่งของผู้ชมชาวจีนและอาหรับ ส่วนคนพื้นเมืองเจ้าของแผ่นดินจะถูกจัดให้ไปซื้อตั๋วชั้นสาม (Rasyah, 2023)

ช่วงหลังทศวรรษที่ 1920 มีการผลิตภาพยนตร์ในท้องถิ่นและนำแสดงโดยคนท้องถิ่นเกิดขึ้นเป็นครั้งแรก คือ ภาพยนตร์เงียบ เรื่อง Loetoeng Kasaroeng เริ่มฉายในโรงภาพยนตร์ปี 1926 แต่ผู้กำกับภาพยนตร์ก็ยังเป็นชาวดัตช์[7] ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำเอาตำนานท้องถิ่นมานำเสนอ ซึ่งมีพล็อตภาพยนตร์คล้ายกับนิทานพื้นบ้านของไทยเรื่องสังข์ทองที่นางเอกเลือกคู่ครองเป็นชายหน้าตาอัปลักษณ์ จนพี่น้องหัวเราะเยาะถากถาง แต่ภายหลังมาทราบความจริงว่า เขาเป็นชายหนุ่มรูปงาม ไม่กี่ปีต่อมาอินโดนีเซียเริ่มมีภาพยนตร์เสียงครั้งแรกในปี 1931 เป็นภาพยนตร์ที่สร้างในอินโดนีเซียเช่นกัน นอกจากเจ้าอาณานิคมดัตช์จะมีบทบาทในการนำเข้าเทคโนโลยีภาพยนตร์สู่สังคมอินเดียตะวันออกแล้ว พวกเขายังร่วมมือกับนักลงทุนชาวจีนด้วย จึงทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในขณะนั้นเริ่มเติบโตขึ้น (Rasyah, 2023)

7 การสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้นในช่วงใกล้เคียงกับการสร้างภาพยนตร์นางสาวสุวรรณของไทย โดยทีมผู้สร้างจากสหรัฐอเมริกา เมื่อปี 2466 (ค.ศ.1923) แต่ก็ยังมีข้อถกเถียงอยู่ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ควรเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยหรือไม่ เพราะบางส่วนมองว่าควรให้ภาพยนตร์ เรื่อง โชคสองชั้น ที่สร้างขึ้นในปี 2470 เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยมากกว่าเพราะสร้างโดยคนไทย (หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน), 2564)



ภาพที่ 1 โปสเตอร์ของภาพยนตร์ เรื่อง Loetoeng Kasaroeng ในปี 1926
(ที่มา เนชั่นแนล จีโอกราฟิก อินโดนีเซีย (Pranata, 2021))

ส่วนภาพยนตร์ที่ได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ของชาวอินโดนีเซียอย่างแท้จริงก็ล่วงเข้าถึงปี 1950 คือ ภาพยนตร์ เรื่อง Darah dan Doa (Blood and Prayer) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตโดยบริษัท Perusahaan Film Nasional Indonesia ของอินโดนีเซีย เขียนบทและกำกับโดยชาวอินโดนีเซีย คือ อุสมาร์ อิสมาอิล (Usmar Ismail) ซึ่งเขาได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งภาพยนตร์ของอินโดนีเซีย (Father of Indonesian Cinema) ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเดินทางไกลของทหารอินโดนีเซียหน่วยหนึ่งที่เรียกว่า Siliwangi Division พวกเขาถูกเรียกตัวให้กลับฐานทัพที่จังหวัดชวาตะวันตกหลังจากเมืองยอกยาการ์ตาร์ถูกทหารของกองทัพดัตช์ตีแตก[8]

8 ภาพยนตร์เรื่อง Darah dan Doa ถ่ายทำครั้งแรกในวันที่ 30 มีนาคม 1950 ดังนั้นจึงกำหนดให้วัน

แน่นอนว่า Darah dan Doa เป็นภาพยนตร์ที่มีกลิ่นอายของความรักชาติ เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเกิดขึ้นช่วงการเปลี่ยนผ่านอำนาจการปกครองสู่การได้รับเอกราชจากเจ้าอาณานิคมดัตช์ที่ยึดครองหมู่เกาะอินเดียตะวันออกไว้นานถึง 346 ปี (ค.ศ.1596-1942) ตามด้วยกองทัพญี่ปุ่นที่นำกำลังทหารเข้ายึดครองหมู่เกาะแห่งนี้ต่อในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ถึง 3 ปีเท่านั้น (ค.ศ.1942-1945) หลังจากนั้นอินโดนีเซียก็ได้รับเอกราชการในที่สุด (Songpra et al., 2019; Wikipedia, 2024)

เมื่ออินโดนีเซียเข้าสู่ยุคการสร้างชาติให้เป็นหนึ่งเดียวกันของนายซูการ์โน โดยเขาเป็นประธานาธิบดีคนแรกของอินโดนีเซียในช่วงปี 1945-1967 หลังจากนั้นเขาถูกยึดอำนาจโดยกองทัพที่นำโดยนายพลซูฮาร์โต และกลายเป็นประธานาธิบดีคนที่ 2 ของอินโดนีเซียที่ปกครองประเทศยาวนานถึง 31 ปี การเมืองในช่วงเวลานี้ค่อนข้างเขม็งเกลียวเป็นอย่างมากจากปัญหาความไม่เป็นเอกภาพของกลุ่มชนต่าง ๆ ความขัดแย้งในเชิงอุดมการณ์ทางการเมืองที่รัฐบาลนำกำลังเข้าปราบปรามผู้ที่เชื่อว่าเป็นภัยของชาติจากลัทธิคอมมิวนิสต์ และการรักษาอำนาจทหารและการเมืองของผู้นำรัฐบาล จึงกล่าวไม่ผิดนักว่าความตึงเครียดทางการเมืองของอินโดนีเซียกินเวลายาวนานกว่า 50 ปี

สถานการณ์ของวงการภาพยนตร์ในระยะนี้ได้รับการตั้งข้อสังเกตจาก Hanan (2023) ว่า ภาพยนตร์อินโดนีเซียหลายเรื่องได้แสดงบทบาทเชิงการเมืองอย่างน่าสนใจ ทั้งการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลดังเช่นภาพยนตร์เรื่องแรกของอินโดนีเซียที่ผู้เขียนได้กล่าวไปก่อนหน้านี้ โดยฉากหนึ่งของภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงทหารของกองทัพอินโดนีเซียยิงเยาวชนของพรรคคอมมิวนิสต์เสียชีวิต เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในช่วงเดือนกันยายน 1947 – ธันวาคม 1948 มีสมาชิกพรรคที่เมืองมาดียุน (Madiun) ของจังหวัดชวาตะวันออกเสียชีวิตหลายพันคน และยังโดนจับกุมมากถึง 36,000 คน เหตุการณ์สังหารหมู่ครั้งนี้ ถูกเรียกว่า “กบฏมาดียุน” เมื่อสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เสร็จ

ดังกล่าวเป็นวันภาพยนตร์แห่งชาติของอินโดนีเซีย Darah dan Doa เคยหยุดถ่ายทำชั่วคราวเพราะเงินทุนไม่เพียงพอ เมื่อจะออกฉายก็ยังถูกเซ็นเซอร์ด้วยแต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จในเชิงรายได้มากนัก

ก็ยังไม่สามารถออกฉายได้ทันทีเพราะโดนเซ็นเซอร์จากรัฐบาล ภาพยนตร์ เรื่อง Lewat Djam Malam หรือ After the Curfew ในปี 1954 เป็นภาพยนตร์ที่มีฉากการกระทำที่รุนแรงของนักรบเพื่อเอกราช (Indonesian Freedom Fighters) ยิงครอบครัวผู้ลี้ภัยชาวชวาเสียชีวิต 3 ศพ แต่ฉากนี้กลับถูกตัดออกเมื่อนำมาเผยแพร่ผ่านโทรทัศน์ในยุคของประธานาธิบดีซูฮาร์โต (Hanan, 2023)

Hanan (2023) มองว่า การกล่าวถึงรัฐบาลในทางลบโดยตรงดูเหมือนจะเป็นเรื่องต้องห้าม ทางออกหนึ่งของผู้สร้างภาพยนตร์ คือ ใช้กลวิธีเสียดสีทางการเมืองแทน คือ การไม่ได้กล่าวถึงรัฐบาลและผู้นำโดยตรง แต่เปรียบเปรยถึงสิ่งอื่นแทน ดังเช่นภาพยนตร์ Matt Dower ในปี 1969 เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้ย้อนยุคกลับไปในศตวรรษที่ 17 ของราชสำนักชวา ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครตัวหนึ่งชื่อซูฮาร์โตที่มีลักษณะไม่น่าไว้วางใจ เป็นการเสียดสีถึงเหตุการณ์ที่นายพลซูฮาร์โตทำรัฐประหารจากรัฐบาลซูการ์โน ถือว่าเป็นภาพยนตร์แนวเสียดสีการเมืองเรื่องแรก ๆ ของอินโดนีเซีย ส่วนภาพยนตร์ที่มุ่งต่อต้าน (Resistance) อำนาจรัฐบาลและระบอบอำนาจนิยมในสมัยปกครองของนายพลซูฮาร์โต พบว่า ภาพยนตร์จำนวนมากถูกแบนจากรัฐบาลดังเช่น เรื่อง My Sky, My Home ใน 1989 ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ยกประเด็นปัญหาความยากจนของชาวอินโดนีเซียในช่วงที่ซูฮาร์โตมีอำนาจ ภาพยนตร์เรื่อง Kantata Takwa ในปี 1990 ซึ่งเล่าถึงการละเมิดสิทธิมนุษยชน และโดนสั่งห้ามฉายเช่นกัน เรื่อง Puisi Tak Terkubukan ในปี 1999 ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอการจับกุมและสังหารผู้ที่ถูกมองว่าเป็นคอมมิวนิสต์เสียชีวิตหลายแสนคนในช่วงเวลาปี 1965 เป็นต้น

ตลอด 5 ทศวรรษที่บรรยากาศทางการเมืองไม่เอื้ออำนวยให้ผู้ผลิตภาพยนตร์มีเสรีภาพมากนักดังที่กล่าวมาแล้ว ถือเป็นแรงผลักดันอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์หันเหความสนใจจากเนื้อหาเชิงการเมืองไปสู่เนื้อหาที่ปลอดภัยกว่านั่นคือภาพยนตร์เกี่ยวกับผี สิ่งลี้ลับ และพลังเหนือธรรมชาติ และก็แทบไม่น่าเชื่อว่าภาพยนตร์แนวนี้ของอินโดนีเซียเป็นภาพยนตร์ที่อยู่คู่สังคมอินโดนีเซียมาอย่างยาวนาน

เช่นกัน แม้ในยุคหนึ่งจะได้รับการดูแคลนว่าเป็นภาพยนตร์คุณภาพต่ำ แต่ภาพยนตร์ผีที่นำเสนอเรื่องราวของคนตายกลับไม่ตายหายไปไหน แถมยังเฟื่องฟูมากขึ้นในยุคอินเทอร์เน็ต

พัฒนาการ 4 ยุคของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย

"ผี" ในภาษามาเลย์และอินโดนีเซีย เรียกว่า ฮันตู (Hantu) หมายถึง วิญญาณที่แฝงอยู่ในร่างของคนตายและออกอาละวาดหลอกหลอนผู้คน (Zakaria, 2566) ผีนั้นปรากฏอยู่ในความเชื่อของผู้คนที่อาศัยในคาบสมุทรมาลายูมายาวนานก่อนที่ศาสนาจะเข้ามาเสียอีก แต่ถึงแม้จะมีศาสนาต่าง ๆ ผลัดกันเข้ามาปฏิวัติความเชื่อของผู้คนในสังคมแถบนี้หลายต่อหลายครั้งก็ตาม ความเชื่อเรื่องผีและพลังเหนือธรรมชาติที่บางส่วนดูเหมือนจะขัดแย้งกับหลักการศาสนาก็ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมอินโดนีเซียทั้งที่เปิดเผยและซ่อนเร้นอยู่ในซอกหลืบของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ

ชาวมุสลิมนั้นมีความเชื่อที่คล้ายกับผีเรียกว่า "ญิน" (Jinn) แต่ไม่ใช่วิญญาณของคนตามความเชื่อดั้งเดิมของผู้คนแถบนี้ ภายใต้กระบวนทัศน์ศาสนาอิสลามแล้วถือว่ามนุษย์ถูกสร้างมาจากดิน ขณะที่ญินนั้นถูกสร้างมาจากไฟ แต่ญินกลับเย่อหยิ่งขึ้นมาและไม่พอใจว่าเหตุใดไฟที่สูงส่งอย่างญิน จะต้องมาเคารพมนุษย์ที่สร้างมาจากดินด้วย จึงเป็นจุดเริ่มต้นของความร้าวฉานระหว่างญินกับมนุษย์ และญินกับพระเจ้าด้วย โดยญินแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ญินขาว หรือญินที่ดีที่จะอยู่ในโลกของตนเอง อีกประเภทหนึ่งคือญินดำหรือสิ่งชั่วร้ายที่เรียกว่าซัยตอนหรือซาตานที่จะเข้ามาใช้เล่ห์เหลี่ยมให้มนุษย์หันมาบูชาซัยตอนแทนพระเจ้า เพื่อให้ซัยตอนมีพลังอำนาจมากขึ้น แน่นอนว่าจะทำให้มนุษย์คนนั้นออกห่างจากแนวทางของพระเจ้าด้วยเช่นกัน (รายการนับเราด้วยคน, 2566)[9]

อย่างไรก็ตาม ในมุมมองของผู้เขียนแล้วเห็นว่าสังคมในคาบสมุทรมลายูที่รวม

9 นายลุกมาน กูนา เจ้าหน้าที่มูลนิธิสร้างสุขมุสลิมไทย (สสม.) ให้สัมภาษณ์ในรายการนับเราด้วยคน ทาง FM 105 MHz. เมื่อเดือนพฤศจิกายน 2566

ถึงอินโดนีเซียด้วยนั้น ความเชื่อเรื่องผีก็ไม่ได้จางหายไปเสียหมดสิ้น แต่มันกลับถูกปรับปรนมากขึ้น ถ้าเพ่งพินิจเนื้อในของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียหลายต่อหลายเรื่องก็จะเห็นการปรากฏตัวของผีในวิธีคิดแบบเดิมอยู่ด้วย และภาพยนตร์บางเรื่องก็สะท้อนให้เห็นถึงการปะทะกันระหว่างความเชื่อดั้งเดิมกับวิธีคิดใหม่ที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนา แม้ว่าส่วนใหญ่วิธีคิดแบบหลังจะได้รับชัยชนะอยู่เสมอก็ตาม แต่ก็มีภาพยนตร์ผีหลายเรื่องเช่นกันที่ในท้ายที่สุดแล้วมักจะตัดจบด้วยการปรากฏตัวของผีตัวใหม่ ทิ้งไว้เป็นปริศนาให้ได้ร่วมลุ้นกันต่อไปว่าศึกใหม่กำลังจะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งเมื่อใด

ภาพยนตร์ผีเรื่องแรกของอินโดนีเซีย คือ เรื่อง Doea Siloeman Oelar Poeti en Item ฉายในปี 1934 กำกับโดย Then Teng Chun ผู้กำกับชาวจีนที่เกิดในเมืองปัตตาเวีย โดยช่วงนี้มีชาวจีนผู้ร่ำรวยหลายคนหันมาลงทุนสร้างภาพยนตร์มากขึ้นต่อจากชาวดัตช์ ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องนี้มีพล็อตเกี่ยวกับปีศาจสองตนที่อยากเป็นมนุษย์ ต่อมาภาพยนตร์แนวนี้ก็มีการผลิตอย่างต่อเนื่อง

จนกระทั่งช่วงทศวรรษที่ 1960s ภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียก็เริ่มหมดเสน่ห์ลง เนื่องจากขาดความคิดสร้างสรรค์เพราะยึดสูตรสำเร็จกับพล็อตเรื่องเดิม ๆ ประเภทย้ายบ้านแล้วเจอผี หลงในป่าแล้วโดนผีหลอก และผีก็มักจะเป็นผีผู้หญิงที่โผล่ออกมาหลอกหลอนผู้คน (Tiwahyupriadi & Ayuningtyas, 2020) ถึงขนาดโดนดูถูกดูแคลนว่าเป็นภาพยนตร์เกรดต่ำ (Low-culture Form) แต่ก็เป็นเรื่องที่น่าแปลกเช่นเดียวกันที่ภาพยนตร์ผีกลับไม่เคยหายไปจากวงการภาพยนตร์อินโดนีเซียเลยตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงยุคปัจจุบัน ตรงกันข้ามภาพยนตร์ผีกลับยังยืนหนึ่งในโรงภาพยนตร์เสมอมา มีผู้ชมหลายล้านคนในแต่ละปี และก็ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงของอินโดนีเซียด้วย (Sukmayadi, 2024)

ภาพยนตร์ผีกลับมาฟื้นคืนชีพอีกอีกครั้งในช่วงทศวรรษที่ 1970 – 1991 ซึ่งถือเป็นยุคทองของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย ความสำเร็จของภาพยนตร์ผีในช่วงสองทศวรรษนี้มาจากความสำเร็จอย่างมากมายของภาพยนตร์ เรื่อง Beranak dalam

Kubur[10] (Birth in the Grave) ในปี 1971 ซึ่งกำกับโดย Awaludin Ali Shahab ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแนวดราม่า สยองขวัญ และได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ระดับปรมาจารย์ด้วย (Tiwahyupriadi & Ayuningtyas, 2020) และยังกลายเป็นแบบอย่างให้มีภาพยนตร์แนวนี้ได้รับการสร้างสรรค์สู่สายตาผู้ชมมากขึ้น

10 Beranak dalam Kubur เป็นภาพยนตร์แนวผีตายทั้งกลมที่เรียกว่า กุนติลานัก (Kuntilanak) ที่วิญญาณออกมาหลอกหลอนผู้คนและแก้แค้นผู้ที่ลงมือฆ่าเธอในสมัยที่ยังมีชีวิต โดยเป็นเรื่องราวของสองพี่น้องต่างแม่ที่มีนิสัยต่างกันสุดขั้วจึงโดนพ่อแม่จับแยกออกจากกัน เมื่อโตขึ้นผู้เป็นน้องสาวที่กำลังตั้งครรภ์เดินทางกลับมาเยี่ยมบ้าน แต่โดนพี่สาวทารุณกรรมและฆ่าให้ตาย เมื่อศพเธอกำลังถูกฝัง ปรากฏว่าผีได้คลอดลูกในหลุมฝังศพ เรื่องราวความสยองของผีกุนติลานักจึงเกิดขึ้น



ภาพที่ 2 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง Beranak dalam Kubur (คลอดในหลุมฝังศพ) ในปี 1971 (ที่มา https://www.tribunnewswiki.com/2019/07/16/beranak-dalam-kubur-1972)

พัฒนาการของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียนั้น มีภาพยนตร์บางส่วนได้รับอิทธิพลจากความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์และมนต์ดำ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและความ

เชื่อพื้นเมือง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Penangkal Ilmu Teluh (1979) หรือที่รู้จักในชื่อไทยว่า “มูเตลู ศึกไสยศาสตร์” นำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการใช้ไสยศาสตร์ทำเสน่ห์ แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะไม่เน้นการปรากฏตัวของผีในรูปแบบที่คุ้นเคย เช่น ผีในคราบของมนุษย์หรือวิญญาณ แต่ก็สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องพลังเหนือธรรมชาติและพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ที่ส่งผลต่อชีวิตของผู้คนในสังคม ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียในยุคก่อน ๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียที่สะท้อนความเชื่อและพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ ก่อนที่จะพัฒนาไปสู่การนำเสนอประเด็นทางสังคมที่หนักแน่นขึ้นในภาพยนตร์ผีร่วมสมัย

Adiprasetio (2023) ระบุว่า ในช่วงปี 1970-1990 ถือเป็นยุคทองของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียอย่างแท้จริง โดยมีการผลิตเฉลี่ยประมาณ 7 เรื่องต่อปี และมีจำนวนสูงสุดถึง 25 เรื่องในปี 1988 อย่างไรก็ตาม หลังยุคทองนี้ ภาพยนตร์ผีกลับมีจำนวนลดลงและมีคุณภาพต่ำลง ซึ่ง Tiwahyupriadi & Ayuningtyas (2020) ชี้ให้เห็นว่า ความตกต่ำของภาพยนตร์ผีหลังยุคทองนี้ถึงขนาดมีการใช้ภาพลักษณ์ที่ยั่วยวนของผีผู้หญิงและจ้างนักแสดงต่างชาติแนวปลุกใจเสือป่ามาแสดงนำเพื่อใช้เป็นกลยุทธ์ในการดึงดูดผู้ชม

หลังสิ้นสุดยุคระเบียบใหม่ในปี 1998 อุตสาหกรรมภาพยนตร์อินโดนีเซียกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้งหนึ่ง โดยหนึ่งในสามของภาพยนตร์ที่ผลิตในช่วงทศวรรษนี้เป็นภาพยนตร์ผีสยองขวัญ ซึ่งส่วนใหญ่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับผีกุนทิลานักในฐานะวิญญาณหญิงพยาบาท แม้จะได้รับความนิยมจากผู้ชม แต่ภาพยนตร์เหล่านี้มักถูกวิจารณ์ว่ามีคุณภาพต่ำ มุ่งเน้นผลกำไร และขาดความซับซ้อน

หากวิเคราะห์ภาพยนตร์ผีหลังปี 1998 อย่างลึกซึ้งกลับเผยให้เห็นสิ่งที่หลอกหลอนสังคมอินโดนีเซียร่วมสมัย คือ โครงสร้างเรื่องเล่ามักแสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างเหตุการณ์ความรุนแรง (เช่น การข่มขืน ฆาตกรรม การฆ่าตัวตาย) กับการ

ปรากฏตัวของผี ซึ่งมักถูกรบกวนโดยกลุ่มวัยรุ่นชาวจาการ์ตาที่เข้าไปพัวพันกับการแสวงหาความยุติธรรมของผีโดยไม่ตั้งใจ เรื่องราวของความขัดแย้งนี้ไม่ปรากฏในภาพยนตร์แนวนี้มาก่อนปี 1998 (Barker, 2013)

ความนิยมของภาพยนตร์ผีหลังปี 1998 ยังสะท้อนถึงบาดแผลฝังใจ (trauma) ร่วมกันเกี่ยวกับความรุนแรงในยุคระเบียบใหม่ เรื่องราวสยองขวัญเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกผ่านความรุนแรงที่เกิดขึ้นซ้ำในภาพยนตร์ แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ยอดนิยม ผู้ชม และบาดแผลทางประวัติศาสตร์ ต่อมาในช่วงปี 2000 ภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียได้ผสมผสานกับแนวสยองขวัญ (Horror film) อย่างเต็มรูปแบบ เกิดเป็นแนว “Horror Ghost Film” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก มีจำนวนการผลิตเพิ่มขึ้นจาก 9 เรื่องต่อปี เป็น 23 เรื่องในปี 2007 และสูงสุดถึง 46 เรื่องในปี 2018 และ 42 เรื่องในปี 2019 นับเป็นยุคทองอีกครั้งของภาพยนตร์ผีสยองขวัญอินโดนีเซีย



ภาพที่ 3 แสดงจำนวนหนังผีสยองขวัญในอินโดนีเซีย ตั้งแต่ปี 1970-2020

(ที่มา Adiprasetio (2023))

การที่ภาพยนตร์ผีสยองขวัญได้รับความนิยมในช่วงนี้ มีสาเหตุ 3 ประการ ได้แก่

1) ต้นทุนทางสังคมและวัฒนธรรม อินโดนีเซียเป็นสังคมที่รุ่มรวยไปด้วยเรื่องเล่า ตำนาน นิยายปรำปรา ความเชื่อเกี่ยวกับผีและสิ่งเหนือธรรมชาติ ขณะเดียวกันก็มีความแตกต่างกันในแต่ละกลุ่มชนที่มีอยู่อย่างหลากหลายของอินโดนีเซีย ความเชื่อเหล่านี้ได้แทรกซึมเข้าไปในวิถีชีวิตประจำวันของชาวอินโดนีเซียอย่างมาก ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำเรื่องราวดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพยนตร์ที่สามารถเชื่อมต่อกับผู้ชมได้ง่าย

2) อิทธิพลจากประเทศเพื่อนบ้าน การได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ผีสยองขวัญจากประเทศเพื่อนบ้าน โดยเฉพาะไทยและญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศที่ส่งออกภาพยนตร์แนวนี้มาก่อนแต่เดิมไปยังประเทศเพื่อบบ้านหลายต่อหลาย ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชมอินโดนีเซีย

3) ผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่ การมีผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่มีแนวคิดใหม่ ๆ ในการสร้างภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ผีสยองขวัญจากมุมมองที่มีพื้นฐานจากศาสนาอิสลาม ซึ่งพล็อตภาพยนตร์แนวนี้มีไม่มากนัก จึงได้รับความสนใจจากผู้ชมมากขึ้น (The economist, 2024) ดังเช่น Awi Suryadi นักเขียนและผู้กำกับภาพยนตร์ผีสยองขวัญจำนวนมาก ในปี 2022 เขามีผลงานเรื่อง KKN di Desa Penari เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงที่สุดในประวัติศาสตร์ Suryadi นำเรื่องราวในสื่อสังคมมาขยายต่อในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว Joko Anwar ผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่สร้างชื่อเสียงให้ตนเองจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญเช่นกัน เช่นเดียวกับภาพยนตร์รุ่นใหม่อย่าง Timo Tjahjanto ก็เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงด้านความสยองขวัญเช่นกัน และยังมี Ginanti Rona Tembang Asri ผู้กำกับภาพยนตร์หญิงที่เข้าสร้างผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกในปี 2016 จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Midnight Show ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความลึกลับสยองขวัญในโรงภาพยนตร์เก่า ผลงานของเธอยังสามารถรับชมได้ใน Netflix เรื่อง Qorin (วิญญาณอาถรรพ์) ปี 2022

และในปี 2023 เธอมีผลงาน เรื่อง Susuk: Kutukan Kecantikan ซึ่งก็เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญเช่นเดียวกัน

การกลับขึ้นมาฟื้นคืนชีพของภาพยนตร์ผีสยองขวัญของอินโดนีเซียสามารถพิสูจน์ได้จากการจัดอันดับจำนวนผู้ชมภาพยนตร์ที่พบว่าภาพยนตร์แนวนี้ติดอันดับมากถึง 15 เรื่องในประเทศอินโดนีเซีย และตั้งแต่ปี 2015 ถึง 2021 จำนวนภาพยนตร์แนวนี้ของอินโดนีเซียก็เพิ่มขึ้นอย่างมากเช่นกัน (Adiprasetio, 2023)

อีกประเด็นหนึ่งที่ทำให้ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ภาพยนตร์ผีสยองขวัญอินโดนีเซียได้รับความนิยมอย่างมากก็มาจากความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีการเพิ่มขึ้นของการสตรีมมิ่งผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย ขณะเดียวกันก็เป็นช่องทางของภาพยนตร์อินโดนีเซียที่จะส่งออกไปยังผู้ชมต่างประเทศ จากแรงผลักดันดังกล่าว ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์หันมาค้นหาทุนทางสังคมของตนเองมากขึ้นที่จะนำมาต่อยอดสู่อุตสาหกรรมสื่อบันเทิงในประเทศ และยังสามารถเชื่อมต่อผู้ชมชาวอาเซียนที่มีพื้นเพความเชื่อใกล้เคียงกัน สิ่งเหล่านี้ทำให้อินโดนีเซียกลายเป็นประเทศที่ส่งออกภาพยนตร์ผีสยองขวัญที่มาแรงที่สุดประเทศหนึ่งในอาเซียน และเป็นที่รู้จักของผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทยมากขึ้นด้วย

จากผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาของภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียที่สามารถแบ่งออกเป็น 4 ยุคที่มีนัยยะสำคัญต่อพัฒนาการของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย ได้แก่

1. ยุคเริ่มต้น (1934-1960) เป็นช่วงที่ภาพยนตร์ผีเริ่มสร้างตัวตนและรูปแบบการเล่าเรื่องเฉพาะตัว ต่อมากลายเป็นสูตรสำเร็จที่ทำให้ภาพยนตร์ผีเริ่มลดความน่าสนใจลงไป

2. ยุคคุณภาพต่ำ (1960-1970) เป็นช่วงที่ภาพยนตร์ผีในอินโดนีเซียมีบทบาทในวงการภาพยนตร์น้อยลงกลายเป็นภาพยนตร์คุณภาพต่ำเพราะยึดติดรูปแบบการเล่าเรื่องที่เป็นสูตรความสำเร็จของภาพยนตร์ผีที่มีมาก่อนหน้านี้

3. ยุคฟื้นคืนชีพ (1970-1990) เป็นช่วงภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียกลับมาทวงความนิยมอีกครั้งหนึ่ง มีการผลิตภาพยนตร์ผีจำนวนมาก โดยเฉพาะช่วงปลายของยุคนี้ที่มีการผลิตภาพยนตร์มากที่สุดต่อปีถึง 25 เรื่อง

4. ยุคเฟื่องฟู (1990-ปัจจุบัน) เป็นช่วงที่ภาพยนตร์ผีมีการผลิตจำนวนมาก โดยเฉพาะช่วงปี 2005 เป็นต้นมา เนื่องจากได้รับอิทธิพลของภาพยนตร์ผีสยองขวัญจากต่างประเทศ ทำให้มีการผสมผสานกันของภาพยนตร์ผีและสยองขวัญเข้าด้วยกัน มีผู้กำกับหน้าใหม่ที่ประสบความสำเร็จจากภาพยนตร์แนวนี้และมีมุมมองที่แปลกใหม่จากไทยและญี่ปุ่น รวมถึงเทคโนโลยีการสื่อสารแบบโอทีทีกลายเป็นแพลตฟอร์มในการขยายฐานผู้ชมในประเทศและก้าวสู่ต่างประเทศ จนได้รับการยกให้เป็นแหล่งสร้างสรรค์ภาพยนตร์ผีสยองขวัญอีกแห่งหนึ่งของเอเชีย

ผีผู้หญิงกับการวิพากษ์สังคม: จากช่วงเปลี่ยนผ่านสู่ Vina: Before 7 Days

สิทธา เลิศไพบูลย์ศิริ (2556) ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียในยุคหลังนายพลซูฮาร์โตที่ลงจากอำนาจในปี 1998 นั้นเริ่มกลับตั้งคำถามต่อประเด็นต้องห้ามต่าง ๆ ทั้งการเมือง ศาสนา ความขัดแย้งทางชนชั้น และเพศสภาพ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Pasir Berbisik: Whispering Sands (2001) ที่นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงกับธรรมชาติและความรู้สึกของมนุษย์ผ่านการวิจารณ์ความเห็นแก่ตัวของเพศชาย ภาพยนตร์เรื่อง Ada Apa dengan Cinta?: What's Up with Cinta? (2001) นำเสนอตัวละครชายที่มีความรุนแรงในครอบครัว และ Biola Tak Berdawai: The Stringless Violin (2003) เป็นภาพยนตร์ที่วิพากษ์ประเด็นการทำแท้งและการคุกคามทางเพศต่อผู้หญิง เป็นต้น และยังสะท้อนถึงการต่อรองเชิงอำนาจในระดับสังคมและการเมืองด้วย

ประเด็นผีผู้หญิงในอินโดนีเซียเป็นที่น่าสนใจเช่นเดียวกับการศึกษาผีผู้หญิงในประเทศไทยเช่นกัน ซึ่งภาพลักษณ์และบทบาทของผีผู้หญิงมีความเปลี่ยนแปลงชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบในยุคก่อนและหลังการปฏิรูปประเทศอินโดนีเซียในปี 1998

โดยพบว่ายุคก่อนการปฏิรูปนั้น ภาพยนตร์ผีและบทบาทของผีผู้หญิงไม่ได้รับความนิยมและถูกจำกัดด้วยการเซ็นเซอร์ แต่หลังการปฏิรูปการเมืองกลับพบว่าวงการภาพยนตร์มีเสรีภาพมากขึ้น ทำให้ผีผู้หญิงในภาพยนตร์กลายเป็นสิ่งสะท้อนถึงปัญหาทางสังคมและการเมืองมากขึ้น ซึ่งถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงปัญหาความรุนแรงในครอบครัวและการกดขี่ทางเพศภายใต้สังคมปิตาธิปไตย (Patriarchy) การกลับมาล้างแค้นของผีผู้หญิงจึงเป็นการทวงสิทธิ์และความยุติธรรมในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งอำนาจหลังความตายเป็นเครื่องมือเดียวที่สามารถแก้แค้นและชดเชยการสูญเสียชีวิตของพวกเธอเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ การใช้ตัวละครผีผู้หญิงในภาพยนตร์จึงสะท้อนถึงปัญหาสังคมที่ผู้หญิงต้องเผชิญอยู่ (กรชวัล ปลื้มทรัพย์ (2559)

ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงปัญหาการกดขี่ทางเพศภายใต้วัฒนธรรมปิตาธิปไตยนั้นปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Vina: Sebelum 7 Hari หรือ Vina: Before 7 Days (2024) หรือ วีนา คืนบาปสาปจากหลุม ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย Anggy Umbara เป็นการนำเสนอคดีอาชญากรรมจริงที่เกิดขึ้นกับ วีนา เดวี อาชิตา (Vina Dewi Arsita) เด็กสาววัย 16 ปี ที่ถูกทำร้ายและล่วงละเมิดทางเพศจนเสียชีวิตในเมืองจีโรบอน (Cirebon) จังหวัดชวาตะวันตก (West Java) ในปี 2016 ความโหดร้ายของคดีนี้ยังคงอยู่ในความทรงจำของสังคมอินโดนีเซีย และภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นกระบอกเสียงสะท้อนปัญหาความรุนแรงทางเพศและการวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่ยังคงอยู่ภายใต้อิทธิพลของวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ผสานเข้ากับความเชื่อพื้นเมืองที่ว่า วิญญาณมีเวลา 7 วันหลังความตายเพื่อสะสางความคับข้องใจ ก่อนที่จะไปสู่ภพภูมิอื่น ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่องราวความสยองขวัญและการตามล่าล้างแค้นผู้กระทำผิด การใช้ความเชื่อนี้ทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจและเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายขึ้น เพราะเชื่อมโยงกับความเชื่อดั้งเดิมที่มีอยู่ในสังคม ภาพยนตร์เรื่อง วีนา คืนบาปสาปจากหลุม ใช้ความเชื่อดังกล่าวเป็นพล็อตของภาพยนตร์ คือ การกลับมาของวิญญาณจากความคับข้องใจจากการถูกกระทำอย่างโหดร้ายและไม่ได้รับความยุติธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็น

ถึงปัญหาความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และเรียกร้องหาความยุติธรรมให้กับเหยื่อ การนำเสนอประเด็นทางสังคมที่หนักแน่นนี้เองที่ส่งผลให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จอย่างมาก

ความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องนี้ในอินโดนีเซีย สามารถการันตีได้จากยอดจำหน่ายตั๋วมากกว่า 5 ล้านใบและกลายเป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่มียอดขายสูงสุดประจำปี 2024 ทั้งยังมียอดจำหน่ายตั๋วสูงสุดตลอดกาลอันดับที่ 7 ของอินโดนีเซีย และมีการนำไปฉายในประเทศเพื่อนบ้านด้วย สำหรับการฉายในประเทศไทยนั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความนิยมเช่นกัน โดยหลังจากเข้าฉายเพียง 7 วัน ก็ทำลายสถิติเป็นภาพยนตร์อินโดนีเซียที่ทำรายได้สูงสุดในประเทศไทย คือ 2.3 ล้านบาท โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับผลงานของผู้กำกับชื่อดัง Joko Anwar อย่าง Satan’s Slave, Impetigore และ Grave Torture รวมถึงภาพยนตร์แอ็คชันเรื่อง The Raid ที่เคยประสบความสำเร็จมาก่อนหน้านี้ ภาพยนตร์ยังมีกระแสในวงกว้างจากการนำเสนอของยูทูเบอร์ชื่อดังอย่าง “หมอตัง” และ “ฟาโรห์” ทำให้กระแสความนิยมเพิ่มสูงขึ้นจนทำรายได้ในกรุงเทพฯ ปริมณฑล และเชียงใหม่ มากกว่า 5 ล้านบาทแล้ว และคาดว่ารายได้ทั่วประเทศอาจจะเกิน 10 ล้านบาท (horrorclub, 2567)

สำหรับเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง Vina: Before 7 Days นั้น เปิดเรื่องด้วยการพบศพของวีนาและเอกี้เพื่อนชายของเธอ โดยในเบื้องต้นสันนิษฐานว่าเป็นอุบัติเหตุทางรถยนต์ แต่สภาพศพของวีนาและเอกี้กลับบ่งบอกว่าพวกเขาถูกทำร้ายและเสียชีวิตที่ผิดธรรมชาติ ส่งผลให้เกิดข้อสงสัยต่อกระบวนการสืบสวนและความยุติธรรมในสังคมอินโดนีเซียขณะนั้น จึงเป็นการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การวิจารณ์เชิงลบถึงกระบวนการยุติธรรมที่ไม่โปร่งใส และปัญหาเชิงโครงสร้างอำนาจในสังคมอินโดนีเซีย



ภาพที่ 4 ฉากหนึ่งในภาพยนตร์ เรื่อง Vina: Before 7 Days ที่ฉายให้เห็นศพของ เหยื่อจากความรุนแรง
(ที่มา https://www.youtube.com/watch?v=EprdwmNkVE8)

นอกเหนือจากประเด็นด้านการสืบสวนแล้ว ภาพยนตร์ยังนำเสนอประเด็นทางสังคมและการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องความอยุติธรรมที่ประชาชนต้องเผชิญจากการกดขี่จากระบบการเมืองและกฎหมายที่ล้มเหลว ซึ่งเป็นประเด็นหลักที่ส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่ออารมณ์ร่วมของผู้ชมภาพยนตร์ที่สามารถสะท้อนความเป็นจริงทางสังคมที่ประชาชนผู้ด้อยโอกาสมักได้รับการปฏิบัติอย่างไม่เท่าเทียม

แม้องค์ประกอบความสยองขวัญในภาพยนตร์นี้อาจขาดความโดดเด่นอยู่บ้าง เนื่องจากผีที่ปรากฏในเรื่องไม่ได้น่ากลัวตามที่ผู้ชมคาดหวัง แต่สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มีพลังดึงดูดผู้ชมคือการเน้นย้ำถึงโศกนาฏกรรมและความโหดร้ายที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลัก ฉากความรุนแรงและการถูกสิงไม่ใช่เพียงเพื่อสร้างความหวาดกลัว แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของความเจ็บปวดและความอยุติธรรมที่เหยื่อต้องเผชิญ การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านโศกนาฏกรรมส่วนบุคคลนี้ทำให้ภาพยนตร์เข้าถึงอารมณ์ผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

ยิ่งไปกว่านั้น การนำเสนอภาพของผู้ร้ายในภาพยนตร์ที่เกี่ยวโยงกับชนชั้นปกครองที่กระทำความผิดแต่กลับไม่ต้องรับโทษ ยังสะท้อนถึงการเปิดโปงความมืดมนในสังคมโครงสร้างอำนาจที่ไม่เท่าเทียมเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับการวิพากษ์ระบบสังคมซึ่งเป็นการตั้งคำถามเกี่ยวกับความยุติธรรมและการกดขี่ที่แฝงอยู่ในระบบกฎหมายและการเมือง

วีนา คืนบาปสาปจากหลุมยังสอดแทรกเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับบทบาททางเพศและศีลธรรมทางศาสนาในบริบทสังคมอินโดนีเซียด้วย ทั้งยังนำตำนานท้องถิ่นที่เชื่อว่าวิญญาณมีเวลา 7 วันหลังความตายในการสะสางความคับข้องใจมาใช้ในการเล่าเรื่องราวของวีนา หญิงสาวผู้ถูกข่มขืนและสังหารอย่างโหดเหี้ยม การที่วิญญาณของวีนากลับมาล้างแค้นผ่านการเข้าสิงเพื่อนสนิทอย่างลินดา จึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของการทวงคืนความยุติธรรมจากระบบกฎหมายที่ล้มเหลว ประเด็นสำคัญอีกอย่างหนึ่งในภาพยนตร์คือการสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอว่าเป็นผู้อ่อนแอและเปราะบาง ซึ่งอาจตีความได้ว่าการที่หญิงสาวอย่างวีนาออกนอกกรอบศีลธรรมทางสังคมหรือศาสนาอาจนำไปสู่โศกนาฏกรรมที่เธอเผชิญ ตัวอย่างเช่น ในฉากที่วีนาตัดสินใจขึ้นรถจักรยานยนต์ไปกับเอกี้เพื่อกลับบ้าน ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่นำไปสู่การถูกข่มขืนและสังหารจากหัวหน้าแก๊งรถจักรยานยนต์ที่หลงใหลในตัวเธอแต่เธอไม่ยินยอม มันสะท้อนถึงการกดขี่ทางเพศและความไม่ยุติธรรมในสังคมที่ยังคงกดทับบทบาทของผู้หญิงในโครงสร้างอำนาจที่ไม่เป็นธรรมอยู่

ภาพยนตร์มีการนำเสนอเรื่องราวที่มุ่งเน้นการเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องเชิงพาณิชย์ ผู้สร้างสามารถรักษาสมดุลระหว่างความบันเทิงและความรุนแรงของเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม สร้างผลกระทบทางอารมณ์ต่อผู้ชมอย่างมีนัยสำคัญ การใช้ภาพวิญญาณและฉากสะดุ้ง “ตุ้งแช่” (Jump Scare) ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่ตัวละครปฏิปักษ์ (Antagonist) ซึ่งทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์แทนความรู้สึกผิดและความทรมานทางจิตใจที่ตัวละครดังกล่าวประสบ ช่วงเวลาเหล่านี้มิได้มีจุดประสงค์เพียงเพื่อสร้างความตกใจชั่วขณะ แต่ยังเป็นการเน้นย้ำถึงความสยดสยอง

ทางจิตวิทยาของการดำรงอยู่กับความผิดที่ตนเองได้กระทำ การถ่ายทอดเหตุการณ์ในรูปแบบภาพยนตร์จึงกระตุ้นความสนใจของสาธารณชนในการแสวงหาความจริงและเรียกร้องความยุติธรรม รวมถึงกระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณาประเด็นทางสังคมที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

องค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องนี้โดดเด่นและสร้างความสะเทือนใจอย่างมากคือ การใช้เสียงบันทึกจริงของลินดาขณะถูกวิญญาณวีนาเข้าสิง ซึ่งทำหน้าที่เป็นสื่อกลางให้วีนาถ่ายทอดเรื่องราวการเสียชีวิตของตนเอง การใช้เสียงจริงนี้เป็นการยกระดับความสมจริงและสร้างความรู้สึกอึดอัดแก่ผู้ชมอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากเป็นการตอกย้ำว่าเหตุการณ์ที่ดูเหมือนเหนือธรรมชาตินั้นมีรากฐานมาจากความจริงที่น่าตกใจ ซึ่งเป็นประเด็นที่สร้างความหวาดกลัวอย่างยิ่ง เพราะเป็นการเน้นย้ำว่าความโหดร้ายเหล่านี้เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เสียงบันทึกนี้จึงสร้างความเชื่อมโยงโดยตรงระหว่างผู้ชมกับความจริงที่น่าสะพรึงกลัว สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของผู้กำกับในการผสานความบันเทิงเข้ากับการวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้อย่างกลมกลืน การใช้องค์ประกอบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของภาพยนตร์สยองขวัญสมัยใหม่ที่มักเน้นการสร้างความสะเทือนใจและกระตุ้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายของชีวิตและความตาย

การนำเสนอเรื่องราวที่อิงจากเหตุการณ์จริงทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจและตรึงใจผู้ชม การผสานระหว่างความเชื่อเรื่องวิญญาณและความเป็นจริงทำให้เรื่องราวน่าติดตามยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังมีเทคนิคการสร้างความน่ากลัวที่หลากหลาย เช่น การใช้เสียงประกอบที่สร้างความตึงเครียด บรรยากาศที่มืดมัว และภาพที่กระตุ้นความรู้สึกหวาดกลัว ก็ช่วยเพิ่มอรรถรสในการรับชมภาพยนตร์ได้อย่างมาก ความสำเร็จของภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อินโดนีเซียและมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมภาพยนตร์อินโดนีเซียในระดับสากล ที่สำคัญยิ่งกว่านั้น คือ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย จากการเน้นความบันเทิงและเรื่องเหนือธรรมชาติไปสู่ยุคหลังการปฏิรูปการเมืองที่เริ่มมีการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมืองอย่างตรงไปตรงมา จนมาถึงภาพยนตร์เรื่อง วีนา

คืนบาปสาปจากหลุม ที่นำเสนอประเด็นทางสังคมที่หนักแน่นและอิงกับเหตุการณ์จริง ยิ่งสะท้อนพัฒนาการของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียที่ก้าวข้ามความบันเทิงไปสู่การเป็นกระบอกเสียงทางสังคม

สรุป

ภาพยนตร์ในอินโดนีเซียมีจุดเริ่มต้นจากอิทธิพลของเจ้าอาณานิคมดัตช์และการถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ผู้ผลิตชาวจีน ก่อนที่ชาวอินโดนีเซียจะมีบทบาทสำคัญในช่วงทศวรรษ 1920-1950 โดยมีอุสมาร์ อิสมาอิล เป็นบิดาแห่งภาพยนตร์อินโดนีเซีย ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ภายในประเทศได้หล่อหลอมให้เกิดเรื่องเล่า ตำนาน และความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลี้ลับและโลกหลังความตาย ซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ที่เข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวาง โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมดังกล่าวร่วมกัน

ปัจจุบัน ภาพยนตร์ผีที่ผสานแนวสยองขวัญกลับได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวที่อิงจากเหตุการณ์จริงในสังคมอินโดนีเซีย ซึ่งมักวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศ เศรษฐกิจ และกระบวนการยุติธรรม ปัญหาเหล่านี้ที่ยังคงดำรงอยู่ในภูมิภาค และเป็นแรงผลักดันหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวของผีและความสยองขวัญยังคงถูกนำเสนออย่างต่อเนื่อง

วีนา คืนบาปสาปจากหลุม เป็นตัวอย่างสำคัญที่สะท้อนพัฒนาการของภาพยนตร์ผีสยองขวัญของอินโดนีเซียที่ก้าวข้ามจากความบันเทิงสู่การเป็นสื่อที่นำเสนอประเด็นทางสังคมอย่างเข้มข้น โดยนำเสนอเรื่องราวจากคดีอาชญากรรมจริงที่สะเทือนใจสังคม และเน้นย้ำประเด็นปัญหาความรุนแรงทางเพศและความอยุติธรรม การผสานความเชื่อเรื่องวิญญาณเข้ากับองค์ประกอบสยองขวัญที่กระตุ้นให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาทางสังคมที่ยังคงดำรงอยู่

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรชวัล ปลื้มทรัพย์. 2559. “ภาพลักษณ์และบทบาทของอำนาจผีผู้หญิงหลังความตายผ่านภาพยนตร์อินโดนีเซีย”. *ภาคนิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

รายการนับเราด้วยคน. 2566. “มองคนผ่านผี : รู้จัก ‘ญิน’ ผี วิญญาณ หรือสิ่งเร้นลับที่อธิบายไม่ได้ในศาสนาอิสลาม”, *สำนักสนับสนุนสุขภาวะประชากรกลุ่มเฉพาะ สสส.* เข้าถึงเมื่อ วันที่ 6 ตุลาคม 2567. https://section09.thaihealth.or.th/?p=163497

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). 2564. , “สรุปเรื่องราวประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยจากเสวนาออนไลน์เรื่อง “นางสาวสุวรรณ หรือ โชคสองชั้น: ถกประวัติศาสตร์นิพนธ์ว่าด้วยหนังไทยเรื่องแรก?”. *หอภาพยนตร์.* เข้าถึงเมื่อ วันที่ 6 ตุลาคม 256. https://fapot.or.th/main/information/article/view/805

อรอนงค์ ทิพย์พิมล. 2567. “หนังผีอินโดนีเซีย: พัฒนาการ ผีผู้หญิง และต้นกำเนิดมูเตลู”. *The 101.world.* เข้าถึงเมื่อ วันที่ 6 ตุลาคม 2567. https://www.the101.world/indonesian-horror-films/?fbclid=IwY2xjawFu6GVleHRuA2FlbQIxMAABHW4MtGObWZp_4SnJZRvN__nHAqfyERZkwf-FE9oPfhRhETlZqgIPVHs8PgQ_aem_6QIAYp50S0308ZhAUMOlZw

สิทธา เลิศไพบูลย์ศิริ. 2556. อินโดนีเซีย: ภาพยนตร์ ศาสนา กับเครื่องหมายคำถามของความหลากหลายในสังคมประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

Horrorclub. 2567. “วีนา คืนบาปสาปจากหลุม มุ่งหน้าสู่ 20 ล้านบาททั่วประเทศ”. *Horrorclub.* เข้าถึงเมื่อ วันที่ 17 ตุลาคม 2567. https://www.facebook.com/horrorclub.net

Museum Siam. 2565. “มูเตลู ศึกไสยศาสตร์ ชื่อไทยของ เปอนังกัล อิลมู เตอโละฮ์”. *Museum Siam.* เข้าถึงเมื่อ วันที่ 17 ตุลาคม 2567. https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10167286860780215&id=304416475214&set=a.10153194316125215

ภาษาต่างประเทศ

Adiprasetio, J. 2023. “Deconstructing fear in Indonesian cinema: Diachronic analysis of antagonist representations in half a century of Indonesian horror films 1970-2020.” *Cogent Arts & Humanities,* 10(2): 1-16.

Barker, T. (2013). The Trauma of Post-1998 Indonesian Horror Films. Journal of Letters. Vol. 42 No. 1 (2013): January – June 2013.

Frater, P. 2022. “Joko Anwar, Timo Tjahjanto, Kamila Andini Projects Head Netflix Indonesia Slate.” Accessed on Sep 20th, 2024. https://variety.com/2022/film/asia/netflix-indonesia-joko-anwar-timo-tjahjanto-kamila-andini-1235357975/

Hanan, D. 2023. “A history of film activism. Indonesian Resources and Information Program. Accessed on Oct 6th, 2024. https://www.insideindonesia.org/editions/edition-152-apr-jun-2023/a-history-of-film-activism

Pranata, G. 2021. “Melihat Produksi Loetoeng Kasaroeng, Film Bisu Per-

tama Indonesia." *National Geographic Indonesia.* Accessed on Oct 6th, 2024. https://nationalgeographic.grid.id/read/132855487/melihat-produksi-loetoeng-kasaroeng-film-bisu-pertama-indonesia?page=all

Rantung, R. C., & Setiawan, T. S. 2024. "Sebulan Tayang, Film Kang Mak from Pee Mak Tembus 4,5 Juta Lebih Penonton." *Kompas*. Accessed on Sep 18th, 2024. https://www.kompas.com/hype/read/2024/09/14/135536066/sebulan-tayang-film-kang-mak-from-pee-mak-tembus-45-juta-lebih-penonton.

Rasyah, F. 2023. "The History and Development of Indonesian Films." *The Nusantara Bulletin.* Accessed on Oct 6th, 2024. https://www.thenusantarabulletin.com/post/the-history-and-development-of-indonesian-films

Songpra, J., Mettarikanon, D., & Choun-U-Dom, W. 2019. "Writing about Indonesia's History during the Colonial Period in Primary School Textbooks for Grade 5." Accessed on Oct 6th, 2024. https://hs.kku.ac.th/ichuso/2019/169-ICHUSO-2019.pdf

Statista. 2024. "Monthly cost of a Netflix membership in Indonesia as of July 2024, by subscription plan." *Hanadian Nurhayati-Wolff.* Accessed on Oct 2nd, 2024. https://www.statista.com/statistics/1493573/indonesia-monthly-netflix-fee-by-subscription-plan/

Sukmayadi, V. 2024. "Construction of fear: a shared experience of Indonesian independent horror moviemakers." *Studies in Media and Communication,* 12(4): 94-106.

The economist. 2024. “Why Indonesia’s horror films are booming.” *The economist.* Accessed on Oct 13th, 2024. https://www.economist.com/asia/2024/09/05/why-indonesias-horror-films-are-booming

Tiwahyupriadi, D., & Ayuningtyas, Y. 2020. “Indonesian horror film: deconstruction of repetitive elements of Indonesian urban legend for cultural revitalization, Creativity, and Critical Thinking.” *KnE Social Sciences.* Accessed on Oct 13th, 2024. https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7589

Wikipedia. 2024. “Darah dan Doa.” Wikipedia. Accessed on Oct 13th, 2024.https://id.*wikipedia.*org/wiki/Darah_dan_Doa

Zakaria, F. .2566. “Hantu in Malay community ชาวมาเลย์กับความเชื่อเรื่องผี.” *Rusamilae Journal,* 43(2): 23-32.
