

การสร้างสรรค์ละครเพลงพหุวัฒนธรรมอิงประวัติศาสตร์เมืองเก่าสงขลา
เพื่อสนับสนุนและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม
The Creation of a Multicultural Musical Theater
Based on the Stories of Songkhla Old Town to Support and
Add Value to Cultural Products

ธีรวุฒิ แก้วมาก^{*1}
Theerawut Kaeomak^{*1}

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย ชื่อ การสร้างสรรค์ละครเพลงพหุวัฒนธรรมอิงประวัติศาสตร์เมืองเก่าสงขลาเพื่อสนับสนุนและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ละครเพลงจากข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเชื่อของชุมชนเมืองเก่าสงขลา

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลงสำหรับเมืองเก่าสงขลาอยู่บนรากฐานของความเชื่อและวัฒนธรรมของผู้คนในเมืองเก่าสงขลา ผู้วิจัยเล่าเรื่องราวของละครเพลงให้สะท้อนความเป็นพหุวัฒนธรรม พุทธ จีน และมุสลิม โดยใช้นางเงือกเป็นตัวละครหลักของเรื่อง และเล่าเรื่องราวในลักษณะของคอนเซ็ปมิวสิคัล ละครเพลงสำหรับเมืองเก่าสงขลา เกิดขึ้นภายใต้ชื่อเรื่องหลักว่า “The Stories of Singora Mermaids” ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ตอนย่อย คือ จีน่า และ อ้อยเสียวป้อกับหมูป่านเก่าห้อง ทั้งสองเรื่องราวมีลักษณะของดนตรีที่แตกต่างกันบนพื้นฐานของวัฒนธรรมที่แตกต่าง มีการนำเอาลักษณะเพลงแบบตีสนิยม และดนตรีจีนมาใช้ในการประพันธ์ วงดนตรีที่ใช้บรรเลงมีลักษณะเป็นการรวมวงเฉพาะกิจ เน้นไปที่วงเครื่องลมทองเหลือง ในบทละครมีเนื้อหานำเสนออาหารในพื้นที่ พหุวัฒนธรรมวิถีชีวิต ปัญหาในสังคม ประวัติศาสตร์ และความเป็นเมืองท่าของเมืองเก่าสงขลา

* corresponding author, email: theerawut.ka@skru.ac.th

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

¹ Lecturer in Music, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University

คำสำคัญ : ละครเพลง / พหุวัฒนธรรม / เมืองเก่าสงขลา

Abstract

This article is part of creative research name “The creation of a multicultural musical theater based on the stories of Songkhla old town to support and add value to cultural products.” The objective of this research is to create a musical from historical data, cultural identity, way of life and beliefs of Songkhla old town.

The process of creating a musical for Songkhla old town based on the way of life and the culture of the people in Songkhla old town. The researcher telling a musical that reflects through the 3 main cultural societies, namely Thai Buddhism, Chinese and Muslim. The stories use a mermaid as the main character and tell a story in the form of a concept musical. The musical for Songkhla old town show as name as “The stories of Singora Mermaids” have 2 short stories include “Gena” and “Aui-Siaw-Por in the Kao Hong Village”. Both stories have different musical culture, consisting of Disney music style and Chinese music style. The main music band is brass ensemble. The story present food, multiculturalism, way of life, social problems, history, and the identity of the port city of Songkhla old town.

Keywords: Musical Theater / Multicultural / Songkhla old town

บทนำ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมย่อย ในชุดโครงการวิจัย ชื่อ “เมืองเก่าสงขลา: ผลงานศิลปกรรมสร้างสรรค์จากฐานทุนพหุวัฒนธรรมเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (Songkhla old town: The multicultural capital in creative arts to enhance community economy)” ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนโครงการวิจัยจากหน่วยบริหารและจัดการทุนวิจัยและนวัตกรรมด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.) ประจำปีงบประมาณ 2564 ชุดโครงการวิจัยเลือกพื้นที่เมืองเก่าสงขลา ต.บ่อยาง อ.เมือง จ.สงขลา เป็นพื้นที่หลักสำหรับการทำงานวิจัยทางด้านศิลปกรรม

จากฐานทุนวัฒนธรรมเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน ซึ่งประกอบไปด้วย 12 กิจกรรมย่อย งานวิจัยชิ้นนี้คือกิจกรรมย่อยที่ 9 : การสร้างสรรค์ละครเพลงพหุวัฒนธรรมอิงประวัติศาสตร์เมืองเก่าสงขลาเพื่อสนับสนุนและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม เป็นการสร้างสรรค์ละครเพลง โดยเนื้อหาของละครมีความเชื่อมโยงกับกิจกรรมย่อยอื่นๆ 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมย่อยที่ 1: การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอประเภทของที่ระลึกโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน กิจกรรมย่อยที่ 2: การออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาสู่ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน และกิจกรรมย่อยที่ 3: การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาสู่ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน และเนื้อหาของละครเพลงได้สร้างสรรค์ขึ้นบนพื้นฐานของความเป็นเมืองเก่าสงขลา

เมืองเก่าสงขลา ณ ตำบลบ่อยาง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ปัจจุบันได้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดสงขลา และกำลังถูกผลักดันให้กลายเป็นเมืองมรดกโลก โดยมูลนิธิสงขลาสู่เมืองมรดกโลก ภาคีคนรักเมืองสงขลา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง Asaexpo (2562: online) ได้กล่าวถึงเมืองเก่าสงขลาสู่เมืองมรดกโลก ไว้ในบทความ 400 ปีแห่งความหลากหลาย ดันเมืองเก่าสงขลาสู่มรดกโลก ว่า “เบื้องหลังเสน่ห์ย่านเมืองเก่าสงขลาบริเวณถนนนครนอก ถนนนครใน และถนนนางงาม ที่สะดุดตาด้วยสถาปัตยกรรมเก่าแก่สไตล์ลูกผสมชิโน-ยูโรเปียน คือความร่วมมือร่วมใจของลูกหลานในชุมชน หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ที่กำลังจับมือกันผลักดันให้เมืองเก่าแห่งนี้ก้าวสู่ความเป็นเมืองมรดกโลก แต่หมุดหมายนี้จะต้องใช้อะไรเป็นต้นทุนบ้าง ภาคีคนรักเมืองสงขลาฯ เคยบอกกับเราว่า “มรดกของเมืองเก่าสงขลา นั้น หากจะใช้คำภาษาอังกฤษก็คือ Living Heritage หรือความเป็นเมืองเก่าที่มีชีวิตนั่นเอง”

ภาพลักษณ์ของชุมชนเมืองเก่าสงขลา มีเรื่องราวของความเป็นพหุวัฒนธรรมไทยพุทธ จีน และมุสลิม นอกจากนี้ยังมีลักษณะทางภูมิศาสตร์เป็น “เมืองท่า” ซึ่งถูกเรียกว่า เมืองท่าโดยธรรมชาติ มีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ยาวนาน และตำนานบันทึกการสร้างเมือง มีอาหารประจำถิ่น เมนูอาหารที่ได้รับความนิยมของคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว ตลอดจนเป็นหนึ่งในสถานที่ ๆ เป็นตัวเลือกของนักท่องเที่ยวที่สนใจมาเที่ยวเมืองเก่าสงขลา

กระบวนการสร้างเมืองเก่าให้มีชีวิต คือ การสร้างสรรค์กิจกรรมให้เกิดขึ้นในเมือง กิจกรรมทางด้านศิลปะการแสดงสามารถเล่าเรื่องราวของเมือง และดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ และหนึ่งในศิลปะการแสดงที่สามารถเล่าเรื่องราวของเมืองได้อย่างน่าสนใจ คือ ละครเพลง (Musicals) กระบวนการสร้างละครเพลง มีกระบวนการที่แตกต่างไปจากการสร้างสรรค์การแสดงประเภทอื่น ซึ่ง ยุทธนา บุญอาษาทอง (2559) ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์บทละครไว้ว่า “การสร้างบทละครเริ่มคิดจากจุดประสงค์ของการแสดงว่า จะต้องแสดงละครหรือมีละครนั้นเพื่ออะไร แสดงในงานอะไร ผู้เขียนบทจะเริ่มคิดและเขียนโดยที่ผู้เขียนบทมีสิ่งที่ยากจะบอก หรือถ่ายทอดความคิดมาจากสิ่งรอบตัว สถานการณ์บ้านเมือง เหตุการณ์ร่วมสมัยจากประวัติศาสตร์ จากตนเอง จากครอบครัว และจากเพื่อนฝูง เมื่อได้แนวคิดแล้วก็จะมีการหาข้อมูล เอาข้อมูลมาวิเคราะห์ จากนั้นมาทำโครงเรื่อง ต่อด้วยโครงเรื่องขยาย”

สำหรับละครเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งมีปัจจัยหรือเงื่อนไขทางด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และช่วงเวลาของวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง ย่อมมีกระบวนการในการสร้างสรรค์ที่ต่างไป อีรุฒิ แก้วมาก (2560: 230) ได้กล่าวถึง แนวคิดในการสร้างสรรค์ละครเพลงเพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม ไว้ว่า “กระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลงเพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม เรื่องราว และยุคสมัยของละคร ที่ปรากฏในละครเพลงในประเทศไทย เริ่มจากการศึกษาคนดู ว่า หากจะต้องถ่ายทอดวัฒนธรรมประเภทนี้ จะใช้วัตถุใดบ้างที่คุ้นเคย และสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ของคนดูให้คล้อยตามเรื่องราวมากที่สุด”

มรกต เจริญทอง (2554: 21) ได้กล่าวถึงละครเพลงในประเทศไทย ไว้ว่า “ละครเพลงมีรูปแบบเป็นพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Arts) ที่ผู้ผลิตละครต้องมีศิลปะในการรังสรรค์ผลงาน และให้บทบาทกับการสื่อสารการตลาด จนนำไปสู่ความสำเร็จ โดยละครเวทีที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมากที่สุดหาใช้ละครพูดไม่ หากเป็นละครเพลง ถือเป็นสิ่งที่โดดเด่นและสร้างความสนใจให้กับสังคมได้ไม่น้อย” ละครเพลงจึงเป็นการแสดงประเภทหนึ่งที่ทำหน้าที่ได้หลากหลาย ทั้งด้านการเล่าเรื่องราว การสร้างเมืองให้มีชีวิต การส่งต่อความคิด การสร้างภาพลักษณ์ และการสนับสนุนการท่องเที่ยว การสร้างสรรค์ละครเพลงสำหรับเมืองเก่าสงขลาจึงเป็นโจทย์วิจัยหลักของผู้ทำวิจัย โดยลักษณะของงานวิจัยต้องสะท้อนหลายประเด็นไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ การเล่าข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

วิถีชีวิต และความเชื่อของชุมชนเมืองเก่าสงขลา การสนับสนุนและสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม และการสร้างความบันเทิงให้กับคนดูที่ชมละคร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์ละครเพลงจากข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเชื่อของชุมชนเมืองเก่าสงขลา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นำเสนอเรื่องราวของเมืองเก่าสงขลาผ่านละครเพลงให้กับคนชุมชนนักท่องเที่ยว และผู้ที่สนใจ
2. เกิดต้นแบบของละครเพลงพหุวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อชุมชนท่องเที่ยว
3. ละครเพลงมีส่วนในการสนับสนุนและสร้างคุณค่าให้กับชุมชน รวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตทางด้านเนื้อหา: เนื้อหาของละครเพลงประกอบไปด้วยข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเชื่อของชุมชนเมืองเก่าสงขลา ต.บ่อยาง อ.เมือง จ.สงขลา โดยนำเสนอในรูปแบบของละครเพลงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมภายใต้ชุดโครงการวิจัย

ขอบเขตทางด้านพื้นที่: เมืองเก่าสงขลา ต.บ่อยาง อ.เมือง จ.สงขลา

ขอบเขตทางด้านประชากร: กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วยกลุ่มผู้นำชุมชนและกลุ่มผู้ประกอบการย่านเมืองเก่าสงขลา จำนวน 40 คน และกลุ่มนักท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าสงขลา จำนวน 100 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งสร้างสรรค์ละครเพลงพหุวัฒนธรรม โดยมีกระบวนการในการทำวิจัยคือ

1. เก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณในการเก็บข้อมูล โดยเนื้อหาของข้อมูลที่มีความจำเป็นสำหรับการวิจัย ซึ่งแบ่งกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 2 รูปแบบ คือ การเก็บข้อมูลด้านเอกสาร และงานภาคสนาม โดยกระบวนการเก็บข้อมูลด้านเอกสาร ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากเอกสาร

ตำรา สิ่งพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงภาพเคลื่อนไหว และไฟล์เสียงที่มีข้อมูลเกี่ยวข้อง ส่วนของงานภาคสนามผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลโดยการสังเกต การสัมภาษณ์ ใช้เครื่องมือแบบสอบถาม และการสนทนากลุ่ม โดยลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเมืองเก่าสงขลา จากคนในกลุ่มผู้นำชุมชนและผู้ประกอบการ และนักท่องเที่ยว

2. การกระทำกับข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลจะถูกแบ่งตามหมวดหมู่ของวัฒนธรรม และจัดสนทนากลุ่มกับผู้นำชุมชนและผู้ประกอบการ เพื่อตรวจสอบหมวดหมู่ของข้อมูล และบันทึกข้อมูลเป็นหมวดหมู่ลงใน “แผนที่ทางวัฒนธรรม” ในเว็บไซต์ <https://www.culturalmapthailand.info/>

3. การวิเคราะห์ข้อมูล การศึกษาและวิเคราะห์ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ของเมืองเก่าสงขลา และจุดเด่นที่สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นละครเพลง ทั้งในมุมมองของความเป็นพหุวัฒนธรรม อาหาร ประวัติศาสตร์ เรื่องเล่า อาคาร สถาปัตยกรรม ความเชื่อ บทเพลง และศิลปะการแสดงอื่น ๆ เป็นต้น

4. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างสรรค์ผลงานเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลง โดยมีกระบวนการดังนี้ กำหนดเนื้อเรื่องอย่างย่อ (Treatment) กำหนดตำแหน่งบทเพลง (Song Spotting) สร้างสรรค์บทละคร สร้างสรรค์บทเพลง สร้างสรรค์จินตลีลา กำหนดรูปแบบของฉาก และองค์ประกอบอื่นๆของละคร ขั้นตอนการอ่านบท (First Reading) และฝึกซ้อมการแสดง

5. การนำเสนอผลงาน การนำเสนอผลงานเป็นการนำเสนอผลงานร่วมกับกิจกรรมอื่น ๆ ของชุดโครงการวิจัย และร่วมกับกิจกรรมของหน่วยงานในท้องถิ่น ชุมชน และผู้ประกอบการ

ผลการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลงพหุวัฒนธรรมอิงประวัติศาสตร์เมืองเก่าสงขลาเพื่อสนับสนุนและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยนำข้อมูลวัฒนธรรมที่ได้จากการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล มาร้อยเรียงเพื่อสร้างบทละครเพลงขึ้น ซึ่งข้อมูลจากแบบสอบถาม แสดงให้เห็นว่า นางเงือก และถนนสามสายหลักถนนนครนอก ถนนนครใน ถนนนางงาม เป็นสัญลักษณ์ของเมืองเก่าสงขลามากที่สุด ข้อมูลนี้ได้ส่งผลให้ผู้วิจัยเลือกสร้างสรรค์ละครไปในทิศทางที่มีตัวละครนางเงือกเป็น

ตัวละครหลัก และใช้ถนนสามสายหลักเป็นเส้นทางของเรื่องราวในส่วนของพหุวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยเลือกข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับนำมาสร้างสรรค์ละครเพลงดังต่อไปนี้

- สถาปัตยกรรม: โรงสีแดง หลังคาบ้านจีน(ฮกเกี้ยน) ใช้ในการสร้างสรรค์จินตลีลา และฉากประกอบการแสดง

- ภูมิศาสตร์: เมืองท่า ถนนนครนอก ถนนนครใน และถนนนางงาม ใช้เป็นสถานที่ในละคร

- โบราณสถาน: ศาลเจ้าพ่อหลักเมือง วัดเลียบ มัสยิดบ้านบน นำมาพูดถึงในเรื่องราวของละครในลักษณะของการกล่าวถึงและบรรยายถึงข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และเอกลักษณ์

- ยานพาหนะในอดีต: เรือสำเภาโบราณ จักรยานสามล้อ กล่าวถึงในเรื่องราวในลักษณะของอาชีพ ยานพาหนะในละคร และสัญลักษณ์ของความเป็นเมืองเก่าสงขลา

- สัญลักษณ์เด่น: ประตูเมืองเก่า นางเงือก ใช้สำหรับออกแบบฉาก และการสร้างตัวละครในละคร

- ประวัติศาสตร์: ชุมชนบ้านเก่าห้อง เรือจีน่า ซิงโกร่า (ชื่อเมืองในอดีต) นำข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาใช้เป็นแก่นเรื่องของละคร

- สิ่งแวดล้อม: ทะเลสาบ ทะเล ปลาชี่ตัง เมืองท่า นำมาใช้เป็นฉากและตัวละครในเรื่องราว

- ดนตรี: เพลงรองเง็ง เพลงพื้นบ้านภาคใต้ เพลงเสน่ห์สงขลา เพลงสงขลา ผิงนที นำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์เป็นบทเพลงในละคร

- ร่องรอยวัฒนธรรม: โรงหนัง การพากย์หนัง นำมาใช้เป็นประเด็นในการสร้างเรื่องราว

- ปัญหาชุมชน: ขยะทะเล นำมาใช้เป็นประเด็นในการสร้างเรื่องราว

- ภาษา: ภาษาถิ่นใต้ ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง และใช้เป็นสำเนียงภาษาในเรื่องราว

ลักษณะของละครเพลงเล่าเรื่องราวในรูปแบบคอนเซ็ปมิวสิคัล (Concept Musical) เน้นการนำเสนอไอเดียและแง่มุมความคิดของละครเป็นหลัก เนื้อหาของละครมีลักษณะเป็นละครเพลงเหนือจริงอิงประวัติศาสตร์ ใช้นางเงือกเป็นตัวละครหลักในการเล่าเรื่อง ละครเพลงมีชื่อเรื่องหลัก ว่า The Stories of Singora

Mermaids แบ่งออกเป็น 2 เรื่องย่อย คือ จีน่า(Gena) และ อี๊ยเสี่ยวป้อกับหมู่บ้าน แก้วห้อง โดยทั้ง 2 เรื่องย่อย จะมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน ออกแบบมาให้เล่นต่อเนื่องกัน และสามารถแบ่งไปเล่นเป็นเรื่องเฉพาะกิจได้ ขึ้นอยู่กับกิจกรรมในชุมชน ซึ่งมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ดังนี้

1. จีน่า (Gena)

จีน่า (Gena) เป็นชื่อของเรือที่มาจากเกยตื้นอยู่ที่หาดสงขลา ถูกนำมาเป็นชื่อหลักของเรื่องราว และเป็นชื่อของตัวละครนางเงือก ลักษณะของละครเป็นละครเพลงขนาดสั้นเล่าเรื่องราวของนางเงือกและเหล่าปลาซึ่งที่อาศัยอยู่ในทะเลสาบสงขลา ประสบปัญหาหอยขมที่ถูกทิ้งลงทะเลจนกลายเป็นมลพิษและส่งผลกระทบต่อปลาที่กินหอยขมเป็นอาหาร ตายเพราะหอยขมไม่ย่อย ละครเพลงสะท้อนให้เห็นผลกระทบของปัญหาหอยขมในทะเลสาบสงขลา และกระตุ้นให้เกิดจิตสำนึกในการไม่ทิ้งหอยขมลงทะเลสาบ อีกทั้งในเนื้อเรื่องยังให้ตัวละครนางเงือกใช้ถุงผ้าที่เป็นผลงานการสร้างสรรค์กิจกรรมย่อยที่ 3 ของชุดโครงการวิจัย เพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์จากชุดโครงการวิจัย

เรื่องราวละครเพลง เรื่อง จีน่า นำเสนอเพลงธีมหลักของเรื่อง และเพลงธีมท้องทะเลสาบสงขลา โดยบทเพลงที่ใช้ในละครเพลงเรื่อง จีน่า ประกอบด้วยเพลงความฝันของนางเงือก เพลงนางเงือกมาถึงเมืองชิงโก้ว และเพลงใต้ท้องทะเลสาบสงขลา

บทเพลงความฝันของนางเงือก เป็นบทเพลงที่บรรยายมุมมองความคิด ความรู้สึก และความใฝ่ฝันของนางเงือก หน้าที่ของบทเพลง เพื่อเป็นการแนะนำตัวละคร ให้คนดูเข้าใจมุมมองแนวคิดของตัวละคร บทเพลงประกอบด้วย 5 ประโยคเพลง ซึ่งมีโครงสร้างเพลงเป็น AABAC โดยประกอบไปด้วย 2 กุญแจเสียง คือ กุญแจเสียง A เมเจอร์ และกุญแจเสียง E ไมเนอร์

ประโยค A และ B อยู่ในกุญแจเสียง A เมเจอร์ ใช้การดำเนินคอร์ดเหมือนกัน คือ $A - E^{(add4)} - F^\#m - D (I - V^{(add4)} - vi - IV)$ ซึ่งเป็นท่อนเพลงที่พูดถึงมุมมองความคิดของนางเงือกที่อยู่ใต้ทะเลอย่างอ้อมอ้างว่าง ทำนองของประโยค A สร้างขึ้นโดยใช้ Motif A และพัฒนาทำนองโดยวิธีการซีควเन्ซ์ (Sequence) เกิดเป็นการถามตอบของทำนอง

A

ได้ฝัน น้า มี เรื่อง ราว **A** ที่ เล่า กัน มา มีเงือกสวย ที่ ได้ไป บน

5 D | A E(add4) F#m D |
 นั้น โลก ช่าง บน มี ผู้ คน มาก มาย น้อย ใหญ่ เดิน ไป ด้วย ชา คู่ งาน ต่าง กับ

10 A E(add4) F#m D |
 ตัว ฉันที้ ที่ อยู่อย่าง ว่าง วาย วน ได้ ทะ เล่ เยียบ เย็น เยียบ เหวง หาก ได้

14 A E(add4) F#m D |
 ร้อง ได้ เดิน รำ กับ ผู้ คน มาก มาย คง ไซ้ ชีวิต ที่ ฝัน

ภาพที่ 1 โน้ตเพลงความฝันของนางเงือก ประโยค AABA

ประโยค C เป็นประโยคเพลงที่สื่อถึงการเปลี่ยนผ่านความคิดของนางเงือก การตัดสินใจเพื่อที่จะขึ้นบกไปผจญภัย ประโยค C ประพันธ์ขึ้นโดยใช้กุญแจเสียง E ไมเนอร์ สร้างขึ้นโดยใช้ Motif B ซึ่งเป็น Motif ที่พัฒนามาจาก Motif A โดยเปลี่ยนสัดส่วนโน้ตให้เป็นสามพยางค์ แทนความรู้สึกหนักแน่นในการตัดสินใจ และพัฒนาทำนองโดยใช้วิธีการซ้ำทำนองเพื่อเพิ่มความหนักแน่นในการตัดสินใจของนางเงือก การดำเนินคอร์ดหลัก คือ Em – C – G – D^(add4) (i – VI – III – VII^(add4))

The image shows a musical score for a song. It consists of three staves. The top staff is the vocal line in G major, 4/4 time, with lyrics: 'ได้ ผิน น้ํา มี เรื่อง รวด ที่ เล่า กัน มา'. A blue box highlights a four-note motif (A4-E4-F4-G4) labeled 'Motif A'. The middle staff is the guitar line, with lyrics: 'ต้อง ชื่น ไป ช่าง บน นั้น ต้อง ชื่น'. A pink box highlights a four-note motif (C4-E4-F4-G4) labeled 'Motif B'. The bottom staff shows guitar chords: G, D(add4), Em, C, D(add4). Blue arrows point from Motif A to the notes in the guitar line that correspond to its intervals. A red box encloses the middle and bottom staves.

ภาพที่ 2 โน้ตเพลงความฝันของนางเงือก ประโยค C

แสดงการสร้างทำนองโดยการพัฒนา Motif

บทเพลงนางเงือกมาถึงเมืองซิงโกร่า เป็นบทเพลงที่เล่าถึงการว่ายน้ำของนางเงือก เพื่อไปยังเมืองซิงโกร่า และบรรยายความรู้สึกของนางเงือกเมื่อมาถึงเมืองซิงโกร่า การสร้างสรรค์บทเพลงผู้วิจัยใช้ Theme Motif สั้นๆ จากบทเพลง Part of Your World ซึ่งเป็นเพลงประกอบภาพยนตร์ เรื่อง The Little Mermaid มาประกอบในบทเพลง เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในความเป็นนางเงือก เนื่องจากประสบการณ์ของผู้ชมคุ้นเคยกับ Theme Motif จากเพลง Part of Your World ในฐานะของเรื่องราวที่เกี่ยวกับนางเงือก

การว่ายน้ำของนางเงือก ถูกสื่อสารผ่าน Motif C ซึ่งเป็น Motif ที่สร้างขึ้นจากชุดโน้ต 4 ตัวจากบันไดเสียงเพนทาโทนิค (4-5-1-2) จำนวน 2 ชุด คือ ชุดที่ 1 ประกอบด้วยโน้ต G > A > C > D และชุดที่ 2 ประกอบด้วยโน้ต A > B > D > E โดยบรรเลงชุดละ 2 รอบ วนสลับไปเรื่อยๆ เพื่อแทนการว่ายน้ำจากท้องทะเลขึ้นสู่มิวน้ำ

ทำนองหลักของเพลง อยู่ในกุญแจเสียง G เมเจอร์ สร้างขึ้นจาก Motif D ซึ่งพัฒนามาจาก Motif C โดยวิธีการถอยหลัง จากโน้ต G > A > C > D เปลี่ยนเป็น D > C > (B) > A > G

The diagram shows a musical score in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). The top staff is labeled 'Theme Motif (Part of Your World)' and contains a sequence of notes: G, A, C, D, G, A, C, D, A, B, D, E. The notes G, A, C, D are highlighted in pink and labeled 'G A C D'. The notes A, B, D, E are highlighted in blue and labeled 'A B D E'. Below this, a second staff shows a melody with lyrics: 'นี่ หรือ คือ ผืน ดิน ไหญ่ ดั่ง ผืน ที่ฉัน มา ยืน อยู่ ตรง นี้'. A red arrow labeled 'Motif D' points from the notes 'นี่ หรือ คือ ผืน ดิน ไหญ่' to the notes 'ดั่ง ผืน ที่ฉัน มา ยืน อยู่'. A blue arrow labeled 'Motif C' points from the notes 'นี่ หรือ คือ ผืน ดิน ไหญ่' to the notes 'ดั่ง ผืน ที่ฉัน มา ยืน อยู่'. A yellow arrow labeled 'Motif C' points from the notes 'นี่ หรือ คือ ผืน ดิน ไหญ่' to the notes 'นี่ หรือ คือ ผืน ดิน ไหญ่'.

ภาพที่ 3 โน้ตเพลงนางเงือกมาถึงเมืองซิงโกร่า
แสดง Theme Motif Motif C และ Motif D

บทเพลงใต้ท้องทะเลสาบสงขลา เป็นบทเพลงบรรเลงที่มีการแสดงจินตลีลาเล่าเรื่องราวสื่อถึงเมืองสงขลาประกอบ คือ ความเป็นเมืองท่า เรือ ปลา คลื่น และโรงสีแดง โดยโรงสีแดงหนึ่งในสัญลักษณ์ทางผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมที่ถูกนำมาทำเป็น 3D Model จากผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมย่อยที่ 2

บทเพลงอยู่ในกุญแจเสียง B^b เมเจอร์ เรียบเรียงเสียงประสานสำหรับเครื่องดนตรี 6 แนว คือ ทรัมเปต 1 ทรัมเปต 2 ยูโฟเนียม ทรอมโบน 1 ทรอมโบน 2 และทูบา ผู้วิจัยได้นำทำนองของเพลง Under the Sea จากหนังเรื่อง The Little Mermaid มาใช้เพื่อให้คนดูสามารถเชื่อมโยงความรู้สึกของความเป็นใต้ท้องทะเลผ่านทำนองก่อนจะส่งเข้าสู่ทำนองเพลงพื้นบ้านชื่อบทเพลงว่า บุหงารำไป

2. อัยเสียวป้อกับหมู่บ้านเก่าห้อง

ละครเพลงเรื่องนี้เล่าเรื่องราวของชุมชนคนจีนชาวฮกเกี้ยนที่เข้ามาในเมืองสงขลาจนมาตั้งถิ่นฐานและใช้ชีวิตร่วมกับกลุ่มคนวัฒนธรรมอื่นๆ เนื่องจากเมืองสงขลาเป็นเมืองที่เคยมีโรงหนังจำนวนมากในอดีต มีนักพากย์ชื่อดัง นามว่า “เหินฟ้า” และเรื่องราวที่นิยมมาฉายมักจะเป็น หนังจีน ผู้วิจัยได้นำไอเดียเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นละครเพลง โดยนำเสนอในรูปแบบของการพากย์เสียงสดประกอบการแสดง และเล่าเรื่องราวของชุมชนคนจีนเมืองสงขลาผ่านละคร โดยเนื้อหาของละครยังคงใช้นางเงือกเป็นตัวดำเนินเรื่อง และทิศทางของละครจะเป็นละครตลก

ที่แฝงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ความเป็นพหุวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของเมืองเก่าสงขลา บทเพลงที่ใช้สำหรับละครเรื่องอุ้ยเสี่ยวป้อกับชุมชนบ้านเก่าห้องประกอบด้วย บทเพลงเก่าห้องดิโอเวอร์เซอร์ บทเพลงนางเงือกมาถึงเมืองชิงโกระ (เนื้อเพลงภาษาจีน) และเพลงสามล้อพาทัวร์

บทเพลงเก่าห้องดิโอเวอร์เซอร์ เป็นเพลงเปิดเรื่องที่ได้นำทำนองของบทเพลงสงขลาฝั่งนทิว และบทเพลงเสน่ห์สงขลา มาเป็นไอเดียในการสร้างสรรค์เพลง บทเพลงมีกลิ่นอายของเพลงจากหนังเจ้าพ่อเซี่ยงไฮ้ เปาปุ้นจิ้น และความเป็นงานเฉลิมฉลองของจีน

ทำนองเพลงสงขลาฝั่งนทิว

ส่วนขั้วจากเพลงเจ้าพ่อเซี่ยงไฮ้

ไอเดียจากเพลงประกอบละครเปาปุ้นจิ้น

ทำนองเพลงเสน่ห์สงขลา

ภาพที่ 4 โน้ตเพลงเก่าห้องดิโอเวอร์เซอร์

เพลงนางเงือกมาถึงเมืองชิงโกระ ถูกเปลี่ยนเป็นการบรรเลงประกอบการพากย์และเปลี่ยนเนื้อร้องเป็นภาษาจีน เพื่อสื่อว่านางเงือกที่กำลังแสดงในละครเป็นนางเงือกที่อพยพมาจากเมืองจีน

บทเพลงสามล้อพาทัวร์ เป็นบทเพลงที่เกิดต้องการสื่อถึงผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม 3D Model ที่สร้างสรรค์สามล้อ โบสถ์วัด และมัสยิด โดยในบทเพลงเล่าถึงการไปเที่ยว ณ ที่ต่างๆ ผ่านสามล้อ ซึ่งเป็นเพลงประเภทมอนตาจ (Montage) เล่าเรื่องราวในบทเพลงอย่างรวดเร็วฉับพลัน โดยมีท่อนสร้อยเป็นท่อนหลักของเพลง

ซึ่งในระหว่างท่อนสร้อยแต่ละท่อนจะเป็นการแว่จุดต่าง ๆ ทางวัฒนธรรมพร้อมกับการเล่าประวัติความเป็นมา และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับสถานที่ การเล่าถึง 3 วัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ ณ เมืองเก่าสงขลา คือ วัฒนธรรมจีนสะท้อนผ่านเรื่องราวของศาลเจ้าพ่อหลักเมืองสงขลา วัฒนธรรมมุสลิมสะท้อนผ่านเรื่องราวของมัสยิดบ้านบน และวัฒนธรรมไทยพุทธที่สะท้อนผ่านวัดเลียบ ซึ่งมีการแขวนป้ายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในการนำภาษาถิ่นใต้มาเขียนลงบนแผ่นไว้นิลเพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ของวัด นอกจากนี้ในแต่ละท่อนของท่อนสร้อยยังมีการเล่นคำเพื่อสื่อสารเรื่องราวตลกของสามล้อ และอาหารอร่อยในเมืองเก่าสงขลา เพื่อเป็นการแฝงข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมอาหาร ดังนี้

เพลงสามล้อพาทัวร์

มา มาเที่ยวกัน ณ เมืองท่า สงขลาบ้านเรา
มีถนนสามสายให้เดินเที่ยวไปแว่ชิมของอร่อย
มัสยิด วัด ศาลเจ้า...

สามล้อพาไป	เป่าลูกใหญ่	ขนมไข่	เชิญลิ้มลอง
สามล้อเร็วรี่	กะรอจี	หน้าศาลเจ้า	เชิญลิ้มลอง
สามล้อลิ้มเบรค	หนมทองเอก	ป่าจรงดี	เชิญลิ้มลอง
สามล้อชนโมง	ไอติมโอ่ง	ไอติมยิว	เชิญลิ้มลอง
สามล้อลงคู	ข้าวสตู	ร้านเกีตพัง	เชิญลิ้มลอง

การดำเนินเรื่องราวใช้การพากย์เป็นหลัก นางเงือกในเรื่องราวปลอมตัวเป็นผู้ชายตามแนวคิดผู้ชายเป็นใหญ่ของจีน การเป็นผู้ชายจะดีกว่าการเป็นผู้หญิง และต้องการเชื่อมโยงกับเสน่ห์ของหนังจีนเรื่องมู่หลาน จึงจำเอาแนวคิดนี้มาสร้างเรื่องราว แล้วให้มีการพากย์เสียงสดเป็นเสียงของนางเงือก เมื่อนางเงือกปลอมตัวเป็นผู้ชาย

เรื่องราวของละครเพลงทั้ง 2 เรื่อง ได้สร้างสรรค์เรื่องราวเพื่อสนับสนุนและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียด คือ กิจกรรมย่อยที่ 1 ให้ตัวละครนางเงือกสวมใส่ผ้ามัดย้อม ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นภาพของผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่ถูกนำมาใช้จริง กิจกรรมย่อยที่ 2 นำสามล้อมาใช้เป็นยานพาหนะในละคร เพื่อสนับสนุนผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม โมเดลสามมิติสามล้อ และกิจกรรม

ย้อยที่ 3 ละครเพลงได้เล่าเรื่องราวในประเด็นของขยะทะเล และให้ตัวละครหลักใช้ถุงผ้าเป็นอุปกรณ์ในระหว่างทำการแสดง เพื่อสนับสนุนให้คนดูตระหนักถึงปัญหาและมองถุงผ้าเป็นทางเลือกในการแก้ปัญหาเรื่องขยะทะเล ซึ่งถุงผ้าเป็นผลิตภัณฑ์จากกิจกรรมย้อยที่ 3

อภิปรายผลการวิจัย

แม้ว่าข้อมูลเริ่มต้นในการนำมาสร้างสรรค์ละครจะเป็นข้อมูลในมุมมองของชุดโครงการวิจัย แต่ผู้วิจัยก็เลือกที่จะสร้างสรรค์ละครเพลงโดยมีเป้าหมายเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และเพื่อสร้างความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งจำเป็นต้องศึกษากลุ่มคนดู โดยใช้แนวคิดของการศึกษาคนดูเป็นหลัก ดังที่ ธีรวิทย์ แก้วมาก (2560: 230) ได้กล่าวถึง แนวคิดในการสร้างสรรค์ละครเพลงเพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม ไว้ว่า *“เริ่มจากศึกษาคนดู และใช้วัตถุดิบที่คนดูคุ้นเคย จะสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์คนดูได้ดีที่สุด”* ข้อมูลจากงานวิจัยที่ถูกนำมาใช้จึงเป็นการนำข้อมูลมาตีความในมุมมองของคนดูในพื้นที่ก่อน ตัวอย่างเช่น ผลจากการเก็บข้อมูลได้สะท้อนให้เห็นว่าละครเพลงควรสะท้อนปัญหาขยะทะเล แต่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอมุมมองของละครเพลงที่สะท้อนขยะทะเลอย่างไรให้ละครเพลงยังคงเป็นที่ชื่นชอบของคนดูได้ จึงปรับรูปแบบของละครให้มีเนื้อที่ง่าย และใช้บทเพลงที่มีความเป็นแฟนตาซีมาเป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่องราว คนดูคุ้นเคยกับนางเงือกของภาพยนตร์ The Little Mermaid ฟังเพลงประกอบภาพยนตร์เหล่านั้นแล้วคิดถึงนางเงือก ผู้วิจัยก็เอาความเชื่อมโยงเหล่านี้มาสร้างสรรค์ในมุมมองของบทเพลงที่ใช้ในละครเพลง ซึ่ง Motif A Motif B Motif C และ Motif D ที่นำมาใช้สร้างสรรค์บทเพลงเป็น Motif ที่มีความเชื่อมโยงและเกี่ยวข้องกัน ส่งผลให้บทเพลงมีความเชื่อมโยงกันในมุมมองของคนดูอาจจะเข้าถึงละครได้ง่ายด้วยความรู้สึกรู้สึกคุ้นเคย นอกจากนี้ความเป็นดิสนีย์ที่ปรากฏในบทเพลงยังช่วยให้ลักษณะของละครมีความเป็นเรื่องราวจากการ์ตูนเจ้าหญิง ส่งผลให้คนดูยอมรับในละครง่ายขึ้นอย่างไม่น่าเชื่อ โดยเฉพาะคนดูในกลุ่มเด็กที่ชื่นชอบในละครเป็นพิเศษ เนื่องจากบทเพลงได้สื่อสารตรงตัว และตัวละครในเรื่องราวก็มีความเป็นแฟนตาซีเป็นหลัก

การพัฒนาทำนอง หลายทำนองพัฒนาขึ้นโดยใช้เหตุผลทางด้านละครมากกว่าเหตุผลทางด้านดนตรี แม้ว่าผู้วิจัยจะสามารถอธิบายความเชื่อมโยงของทำนองที่ถูกพัฒนาจาก Motif ที่มีความเกี่ยวข้องกัน แต่เหตุผลในการเลือกใช้ทำนองหลักๆ

กลับอยู่ภายใต้หน้าที่และบทบาทของทำนองว่าส่งผลต่อละครเพลงอย่างไรบ้าง และเล่าเรื่องราวมากแค่ไหนมากกว่าเรื่องของความซับซ้อนทางด้านดนตรี ตัวอย่างเช่น การพัฒนาทำนองโดยใช้วิธีการถอยหลัง ซึ่งหากไม่มีการปรับรูปแบบของทำนองและเพิ่มโน้ตเข้ามา ตัวทำนองใหม่ที่เกิดขึ้นก็ไม่สามารถสื่อสารเรื่องราวของละครเพลงได้อยู่ดี ประเด็นนี้เลยเป็นประเด็นสำคัญที่ควรนำไปพิจารณาในการสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับละครเพลง

พหุวัฒนธรรมได้ถูกสะท้อนออกมาในเรื่องราวหรือในคำร้องของบทเพลงมากกว่าในท่วงทำนองดนตรี แม้ว่า ผู้วิจัยจะนำเพลงบุหงารำไป มาใช้ในการสร้างสรรค์บทเพลง นำเสนอในสไตล์เพลงจีน ที่สามารถสื่อให้คนคิดถึงภาพยนตร์เรื่องเจ้าพ่อเซี่ยงไฮ้ได้ หรือแม้กระทั่งใช้รูปแบบที่สามารถสื่อถึงวัฒนธรรมไทยพุทธได้ แต่เมื่อดนตรีไปทำหน้าที่ในละคร คนดูกลับไม่ได้นำเอาประสบการณ์ทางด้านวัฒนธรรมของตนที่ตั้งเดิมมาตีความเนื้อหาละคร เว้นแต่ว่าเนื้อหาของละครจะชี้ให้เห็นชัดๆ ความเป็นพหุวัฒนธรรมจึงเด่นชัดอยู่ในเรื่องราวและคำร้องของบทเพลงมากกว่า ดนตรีแค่ทำหน้าที่เสริมให้คนดูเชื่อมากยิ่งขึ้น

มุมมองของการสนับสนุนและสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ละครเพลงสามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมได้ทั้งหมด 3 กิจกรรมย่อย และสามารถเล่าสะท้อนประเด็นของละครเพื่อสนับสนุนและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมในทางตรง คือ การแสดงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมในละคร และทางอ้อม คือ การพูดถึงข้อมูลที่ส่งเสริมคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมในละคร

สำหรับผู้วิจัย งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยด้านละครเพลงชิ้นแรก ๆ ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้เงื่อนไขของชุมชน และสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบของคอนเซ็ปมิวสิคัล นับว่าเป็นเรื่องที่ท้าทายและได้สร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการทำงานวิจัย ในมุมมองของชุมชนเมืองเก่าสงขลา ละครเพลงจากงานวิจัยชิ้นนี้เหมือนจะเป็นการเปิดทางให้กับละครเพลงเรื่องอื่นๆ และเป็นการสร้างวัฒนธรรมการชมละครเพลงให้เกิดในเมืองเก่าสงขลา หรืออาจจะสร้างอาชีพนักแสดงละครเพลงให้เกิดขึ้นในเมืองเก่าสงขลา หรืออาจจะเปลี่ยนเมืองเก่าสงขลาให้กลายเป็นเมืองท่าแห่งละครเพลงได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่เป็นส่วนหนึ่งของชุดโครงการวิจัย จึงส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลงในหลายแง่มุม และส่งผลให้เกิดทิศทางใหม่ของละครและได้ผลตอบรับอย่างดี แต่ผู้วิจัยก็อยากให้มีการสร้างละครเพลงที่ไม่อยู่ภายใต้เงื้อมมือเหล่านี้ให้เกิดขึ้นในอนาคต
2. การวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเพลงเป็นงานวิจัยที่จำเป็นต้องใช้งบประมาณเป็นอย่างมากในหลายส่วน ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงเรื่องงบประมาณด้วย และวางแผนงบประมาณให้เหมาะสม
3. สำหรับละครเพลงที่ใช้ในกิจกรรมชุมชน ละครเพลงขนาดเล็กจะเข้าถึงกิจกรรมชุมชนได้มากกว่า

บรรณานุกรม

- Asaexpo. (2562). 400 ปีแห่งความหลากหลาย ดันเมืองเก่าสงขลาสู่มรดกโลก. [ออนไลน์] ได้จาก: <https://www.asaexpo.org/post/songkhla-heritage-city>. [สืบค้นเมื่อวันที่ 19 มิถุนายน 2565].
- ธีรวุฒิ แก้วมาก. (2560). เพลงและดนตรีในละครเพลง. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาดนตรี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- มรกต เจริญทอง. (2554). กลยุทธ์การดำเนินธุรกิจละครเพลง บริษัท ซีเนริโอ จำกัด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตรสื่อสารการตลาด มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- ยุทธนา บุญอาษาทอง. (2559). กระบวนการสร้างบทละครเวทีสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.