

1. Đặt vấn đề

Với cách nghĩ thông thường, nghệ thuật có ngôn ngữ riêng biệt ở mỗi loại hình: hội họa có đường nét, hình mảng, màu sắc trên mặt phẳng; điêu khắc có hình, khối trong không gian 3 chiều, sân khấu có hình thể, ca, diễn xuất, âm thanh, màu sắc - ánh sáng, cảnh trí và trang phục... Đây là những ngôn ngữ trực tiếp, mang tính ước lệ, tạo ra hình tượng trên sân khấu để truyền tải cảm xúc và câu chuyện... Ranh giới giữa các loại hình được xác lập rõ ràng đến mức mọi sự vượt biên đều trở thành ngoại lệ. Nhưng từ cuối thế kỷ XX trở đi, chính những ranh giới ấy bắt đầu có sự giao thoa. Nghệ thuật liên ngành trỗi dậy, ý niệm về *Gesamtkunstwerk* - nghệ thuật tổng thể mà Richard Wagner từng mơ ước - không còn chỉ là lý tưởng lãng mạn mà trở thành thực hành sáng tác phổ biến. Trong số những cuộc gặp gỡ liên ngành phong phú đó, sự giao thoa giữa điêu khắc và sân khấu biểu diễn có lẽ là đặc biệt hơn cả: một bên là nghệ thuật của không gian và vật chất, bên kia là nghệ thuật của thời gian và sự kiện - hai thực thể tưởng như không thể dung hòa, lại đang ngày càng thâm thấu, hòa nhập vào nhau.

Tại Việt Nam, thực tiễn sáng tác đã đi trước lý luận một bước đáng kể. Các nghệ nhân rối nước, nhà thiết kế mỹ thuật sân khấu và các nhà điêu khắc đương đại đang ngày càng vay mượn ngôn ngữ của nhau - hay còn gọi là sự tiếp biến - tạo nên những sản phẩm vừa mang chiều sâu của nghệ thuật tạo hình điêu khắc vừa có hơi thở của biểu diễn. Thế nhưng, trong các chương trình đào tạo mỹ thuật ứng dụng, điêu khắc và thiết kế sân khấu vẫn thường được giảng dạy như hai ngành độc lập, ít khi đặt vào chung ngôn ngữ nghệ thuật với nhau. Khoảng trống lý luận ấy - thiếu một khung khái niệm chung để nhận diện và mô tả sự giao thoa giữa hai loại hình.

Bài viết hướng đến ba mục tiêu cụ thể: phân tích có hệ thống sự giao thoa giữa tạo hình điêu khắc và tạo hình sân khấu biểu diễn qua các khía cạnh chính; đề xuất khái niệm *không gian điêu khắc sống* (*living sculptural space*) như một công cụ lý luận mô tả trạng thái hội tụ giữa hai ngôn ngữ tạo hình và từ đó gợi mở một số hướng ứng dụng cụ thể trong đào tạo mỹ thuật ứng dụng tại Việt Nam.

2. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết được triển khai theo cách tiếp cận định tính - liên ngành, kết hợp 3 phương pháp bổ trợ nhằm bảo đảm vừa có chiều sâu lý luận, vừa có cứ liệu thực tiễn cho luận điểm chính, nghiên cứu được sử dụng các phương pháp cơ bản như: phân tích, tổng hợp tài liệu được sử dụng để khảo sát có hệ thống các nguồn lý thuyết nền tảng thuộc ba lĩnh vực: lý luận điêu khắc hiện đại (Krauss, 1979; Wittkower, 1977), lý luận sân khấu hậu kịch tính và scenography (Lehmann, 2006; McKinney & Palmer, 2017), cùng nhân học nghệ thuật (Gell, 1998). Trên cơ sở đọc phê phán, tác giả xác định những điểm gặp gỡ về mặt khái niệm giữa các khung lý thuyết này, đồng thời chỉ ra khoảng trống lý luận khi áp dụng vào bối cảnh nghệ thuật Việt Nam. Phương pháp nghiên cứu trường hợp (*case study*) được áp dụng nhằm minh chứng cho các luận điểm lý luận. Các trường hợp được lựa chọn theo

nguyên tắc đa dạng văn hóa và đa dạng thời kỳ: từ di sản Việt Nam (rối nước, mặt nạ tuồng) đến thực hành tiên phong của sân khấu phương Tây đầu thế kỷ XX (Adolphe Appia, Edward Gordon Craig, xưởng sân khấu Bauhaus của Oskar Schlemmer). Cách lựa chọn này nhằm kiểm tra giả thuyết rằng sự giao thoa giữa điêu khắc và biểu diễn không phải hiện tượng riêng của một nền văn hóa hay thời đại nào, mà mang tính cấu trúc xuyên văn hóa; và phương pháp xây dựng khái niệm (*concept-building*) được sử dụng ở bước cuối: từ các phân tích lý luận và trường hợp, tác giả đề xuất khái niệm *không gian điêu khắc sống* như một công cụ lý luận mới, có khả năng vận hành trong cả nghiên cứu học thuật lẫn thực hành giảng dạy mỹ thuật ứng dụng. Sự kết hợp ba phương pháp trên cho phép bài viết vừa khái quát được những quy luật chung của sự giao thoa, vừa neo lập luận vào những trường hợp cụ thể có thể quan sát và đối chứng được.

3. Kết quả và thảo luận

3.1. Kết quả

Không gian sân khấu như một tác phẩm điêu khắc sắp đặt

Từ khoảng đầu thế kỷ XX, những nhà tiên phong sân khấu hiện đại đã nhận ra rằng, tám phong vẽ phẳng không đủ sức nói chuyện với khán giả. Adolphe Appia (1862-1928) là người đầu tiên đề xuất một sân khấu ba chiều thực sự - nơi ánh sáng, bậc thang và khối kiến trúc hợp lại thành một “kiến trúc nhịp điệu” sống động. Edward Gordon Craig còn đi xa hơn: với ông, toàn bộ sân khấu là một khối điêu khắc khổng lồ mà mọi thứ - diễn viên, ánh đèn, phong cảnh... đều là những yếu tố tạo hình trong đó. Trên cơ sở lý luận này, McKinney và Palmer (2017, tr.12) cho rằng: không gian sân khấu đương đại đã thực sự trở thành một “môi trường thị giác” (*visual environment*) có quan hệ hữu cơ với điêu khắc sắp đặt - nơi khán giả không chỉ xem mà thực sự bước vào bên trong một điêu khắc đang thở.

Có thể nhận ra hai cơ chế tư duy điêu khắc đang vận hành trong thiết kế không gian sân khấu hiện đại:

Tư duy khối và mảng: nhà thiết kế sân khấu đặt bậc bệ, cầu thang, vách kiến trúc trừu tượng không phải để trang trí, mà để phân chia không gian diễn xuất thành các vùng mang tầng nghĩa khác nhau, đúng như cách nhà điêu khắc phân hoạch không gian trong một công trình điêu khắc môi trường (*environmental sculpture*). Tỷ lệ, đường nét, quan hệ giữa khối đặc và khoảng trống đều được tính toán với con mắt của người tạo hình, không chỉ của người dàn dựng (Wittkower, 1977, tr.8).

Chất liệu và cảm giác xúc giác (texture): lựa chọn kim loại, gỗ, vải thô, nhựa hay vật liệu tái chế không chỉ là quyết định thẩm mỹ - đó là cách nhà thiết kế “nói” với khán giả qua da thịt của không gian. Mắt người xem “chạm” vào sự thô ráp của bê tông, “cảm” cái lạnh của thép hay cái ấm của gỗ mà không cần đặt tay vào - đây chính là *haptic experience*, trải nghiệm xúc giác thuộc về ngôn ngữ cốt lõi của điêu khắc.

Cơ thể diễn viên như “điêu khắc động” (kinetic sculpture)

“Trong kịch hình thể và múa đương đại, có những khoảnh khắc diễn viên bỗng đứng yên hoàn toàn - người ta thường gọi là *freeze frame* (đóng băng khung)”. “Trong khoảnh

khắc đứng yên đó, cơ thể người thực sự trở thành tượng: ánh sáng đánh vào các khối cơ bắp, đường cong của cột sống, góc nghiêng của vai, vị trí của cánh tay - tất cả tạo nên một bố cục thị giác không khác gì bức tượng Hy Lạp cổ điển hay tượng Phục Hưng”. Krauss (1979, tr.36-38) gọi đây là biểu hiện của “trường mở rộng” trong điêu khắc, nơi ranh giới giữa tác phẩm tĩnh và sự kiện sống chỉ còn là quy ước.

Khi diễn viên chuyển động, câu chuyện lại khác nhưng không kém phần hấp dẫn: cơ thể trở thành khối vật chất phác thảo những đường nét và hình thể trong không gian theo chiều thời gian - mỗi chuỗi chuyển động là một dải tư thế điêu khắc kế tiếp nhau, từng tư thế là một khoảnh khắc tĩnh, gộp lại thành một tác phẩm đang sống và đang kể chuyện. Điều này mở ra gợi ý sư phạm đáng chú ý: nếu truyền đạt cho diễn viên tạo hình hình thể bằng ngôn ngữ của điêu khắc nhận thức về khối, mảng, tương quan không gian giữa các bộ phận cơ thể thì chất lượng tạo hình trên sân khấu sẽ có thêm một chiều sâu mà ngôn ngữ kịch nghệ thuần túy khó đạt được.

Trang phục và hóa trang: Điêu khắc bằng hình thể người (Wearable Art)

Nếu không gian sân khấu là điêu khắc ở quy mô lớn, thì trang phục là điêu khắc ở quy mô con người - nghĩa đen, không phải ẩn dụ. Một bộ trang phục sân khấu được thiết kế tốt không phải để che thân hay tạo phong cách: nó là cấu trúc tạo hình ba chiều được thiết kế để bao bọc, khuếch đại và biến đổi hình thể người, đặt trang phục trong cùng hệ quy chiếu lý luận với điêu khắc ứng dụng - lĩnh vực mà người ta gọi là “nghệ thuật có thể mặc” (*wearable art*).

Mặt nạ: Đây có lẽ là hình thức giao thoa lâu đời và trực tiếp nhất giữa điêu khắc và biểu diễn. Chiếc mặt nạ tuồng Việt Nam, mặt nạ Noh Nhật Bản hay mặt nạ hội lễ châu Phi đều là tác phẩm điêu khắc gỗ, da hoặc giấy bồi hoàn chỉnh khi đặt trên bàn - nhưng chúng chỉ thực sự sống khi được đặt lên khuôn mặt diễn viên, khi ánh đèn chiếu vào và hơi thở con người đằng sau tạo ra chuyển động. Tất Thắng (2021, tr.145) khi phân tích nghệ thuật tuồng đã chỉ rõ rằng mặt nạ tuồng là “vật thể điêu khắc chờ được biểu diễn cứu sống”, một quan sát hoàn toàn phù hợp với khung lý luận liên ngành.

Trang phục cấu trúc: trong opera, kịch thể nghiệm và múa đương đại, trang phục thường được dựng gọng, độn mút, tạo hình khối vươn ra ngoài đường viền tự nhiên của cơ thể, biến diễn viên thành những hình thể hình học hoặc hữu cơ không còn gắn với nhân dạng người thực. Truyền thống Kabuki và Wayang Wong còn đẩy điều này đi xa hơn: mỗi lớp áo, mỗi phụ kiện đều mang chức năng tạo hình được mã hóa chặt chẽ - một hệ thống ngôn ngữ thị giác mà nghệ nhân và khán giả cùng đọc.

Đạo cụ và nghệ thuật rối: điểm chạm hoàn hảo giữa vật thể và sự sống

“Nếu phải tìm một lĩnh vực nào đó, thể hiện sự giao thoa giữa điêu khắc và biểu diễn một cách thuần khiết và đầy đủ nhất, thì đó chính là nghệ thuật rối. Con rối, xét về bản chất, là tác phẩm điêu khắc: một vật thể tĩnh được tạo hình, chọn chất liệu và đánh bóng với đủ mọi dụng ý tạo hình. Nhưng khi nghệ nhân đặt tay vào điều khiển nó, vật thể tĩnh đó bỗng thu nhận tính cách, cảm xúc và sức sống” (Gell, 1998, tr.21) gọi đây là *agency* của vật thể nghệ thuật - khả năng của vật thể trong việc tác động lên người xem

như một chủ thể có ý thức. Con rối là trường hợp *agency* mạnh mẽ nhất có thể tưởng tượng.

Nghệ thuật rối nước Việt Nam là minh chứng đặc biệt cho sự giao thoa này ngay trong di sản dân tộc. Mỗi con rối được điêu khắc từ gỗ sung và phủ nhiều lớp sơn, đó là tác phẩm điêu khắc dân gian hoàn chỉnh, có thể đặt trên giá trưng bày (Tô Sanh, 1976, tr.67). Nhưng khi được đưa xuống mặt hồ và biểu diễn bởi các nghệ nhân ẩn sau bức màn, nước trở thành chất liệu thứ ba, không phải phong nền mà là phần tử tạo hình chủ động: nó phản chiếu, ôm lấy, tạo ra sóng và bong bóng xung quanh con rối, biến toàn bộ mặt hồ thành một không gian điêu khắc sống. Đạo cụ sân khấu nói chung cũng vận hành theo logic tương tự: một chiếc ghế được phóng to bất thường, một thanh gươm cách điệu đến mức trừu tượng, một khối hộp đơn giản được dùng để chỉ mọi đồ vật trong vở diễn, tất cả đều là những vật thể điêu khắc được mã hóa ý nghĩa, không phải để tả thực mà để biểu tượng.

Ánh sáng: công cụ tạo hình không gian vô hình

Nhà điêu khắc dùng đục và công cụ mài để tạo mặt phẳng, đường viền và khối trong vật liệu cứng. Nhà thiết kế ánh sáng sân khấu làm điều tương tự, nhưng công cụ của họ là chùm sáng vô hình. Ánh sáng chiếu ngang (*side lighting*) đánh thẳng vào bên hông cơ thể diễn viên tạo ra hiệu ứng *chiaroscuro* y hệt ánh sáng tự nhiên trên bề mặt đá cẩm thạch; ánh sáng ngược (*back lighting*) tạo ra đường viền sáng tách hình thể khỏi nền tối, biến mọi thứ trở nên có khối và chiều sâu.

Ánh sáng thực hiện hai chức năng tạo hình mà điêu khắc rất quen thuộc: tạo khối, làm nổi bật tính ba chiều của cơ thể và đạo cụ, tách chúng khỏi không gian xung quanh như cách người ta chiếu sáng tượng trong bảo tàng; và tạo không gian âm, bóng tối trong sân khấu không phải là vắng mặt của ánh sáng, mà là một chất liệu tạo hình chủ động, xác định hình thể và tạo ra bầu không khí thẩm mỹ không kém gì vùng sáng. Ở mức độ triệt để hơn, sân khấu đương đại đã đẩy ánh sáng trở thành chất liệu điêu khắc độc lập: chùm sáng, màu sắc và bóng đổ không còn phục vụ cảnh trí, chúng tự mình trở thành hình thể và cấu trúc chính của không gian. Lehmann (2006, tr.95) khi mô tả sân khấu hậu kịch tính đã nhấn mạnh rằng ánh sáng không còn là phương tiện minh họa mà đã trở thành một “tác nhân tạo nghĩa” bình đẳng với diễn viên và đạo cụ - một quan sát nổi thẳng với di sản điêu khắc ánh sáng của Dan Flavin hay James Turrell trong nghệ thuật đương đại.

3.2. Thảo luận

Từ năm khía cạnh đến một mô hình chung: cấu trúc của “không gian điêu khắc sống”

Năm khía cạnh phân tích trong phần kết quả là không gian, cơ thể, trang phục, đạo cụ - rối, ánh sáng, không nên được hiểu như năm hiện tượng rời rạc. Đặt cạnh nhau, chúng phác họa một cấu trúc chung mà bài viết gọi là “không gian điêu khắc sống”. Khái niệm này không đơn thuần mô tả việc đưa yếu tố điêu khắc vào sân khấu, mà nắm bắt một trạng thái thẩm mỹ đặc thù, trong đó, hai logic tạo hình, logic không gian - vật chất của điêu khắc và logic thời gian - sự kiện của sân khấu cùng vận hành đồng thời trong một thực hành duy nhất, không thể tách rời.

So với *expanded scenography* mà McKinney và Palmer (2017, tr.5-7) đề xuất, khái niệm của bài viết có sự khác biệt về điểm nhấn: *expanded scenography* mô tả việc sân khấu mở rộng địa hạt của nó ra ngoài nhà hát, trong khi “không gian điêu khắc sống” đặt trọng tâm vào *cơ chế hội tụ bên trong*, cách hai ngôn ngữ tạo hình hợp nhất ngay trong một không gian và thời gian sân khấu cụ thể. Tương tự, so với “trường mở rộng” của Krauss (1979, tr.43), vốn mô tả điêu khắc lan ra ngoài ranh giới thể loại, “không gian điêu khắc sống” đảo chiều cách nhìn: nó không nhấn vào sự lan tỏa của một loại hình, mà nhấn vào sự hợp nhất chủ động của hai loại hình trong cùng một thực hành.

Quan hệ biện chứng giữa hai ngôn ngữ tạo hình

Mô hình quan hệ giữa điêu khắc và sân khấu, theo phân tích của bài viết, là quan hệ biện chứng chứ không phải quan hệ cộng gộp. Hai loại hình bổ khuyết cho nhau ở những điểm mà mỗi bên thiếu và chỉ khi gặp nhau mới sinh ra giá trị thẩm mỹ mới mà không bên nào tự sinh được:

Điêu khắc mang đến cho sân khấu: tính vĩnh cửu và sức nặng của vật chất, chiều sâu không gian, ngôn ngữ khối, mảng, tư duy chất liệu. Đây là những thứ giúp sân khấu không chỉ là sự kiện trong thời gian mà còn là sự kiện trong không gian, có thể đọc như một “văn bản không gian” chứ không chỉ như một chuỗi hành động kịch tính.

Sân khấu mang đến cho điêu khắc: thời gian, chuyển động, sự kiện, hơi thở của sự sống. Đây là những thứ kéo vật thể tĩnh ra khỏi tư thế thụ động chờ được nhìn, để nó trở thành chủ thể có khả năng tác động - đúng theo cách Gell (1998, tr.20) định nghĩa *agency* của vật thể nghệ thuật.

Hệ quả của quan hệ này không phải là một loại hình thứ ba pha trộn cơ học giữa điêu khắc và sân khấu, mà là một trạng thái thẩm mỹ trong đó tĩnh và động, vật thể và sự kiện, hình thức và nội dung không còn có thể phân biệt rạch ròi. Đây cũng là lý do vì sao bài viết chọn từ “sống” trong khái niệm đề xuất, bởi cái sống không phải là chuyển động đơn thuần, mà là sự đan xen liên tục giữa các trạng thái mà mỗi yếu tố đều có khả năng vừa là điêu khắc vừa là biểu diễn.

Đối thoại với di sản nghệ thuật Việt Nam

Một trong những đóng góp lý luận quan trọng của khái niệm “không gian điêu khắc sống” là khả năng đọc lại di sản nghệ thuật Việt Nam dưới một ánh sáng mới. Khi đặt rồi nước (Tô Sanh, 1976, tr.67) và mặt nạ tuồng (Tất Thắng, 2021, tr.145) vào khung lý luận này, ta nhận ra rằng chúng không phải là những hiện vật dân gian được “vô tình” mang tính giao thoa, mà là những mô hình thực hành liên ngành được kiến tạo có ý thức từ thế kỷ trước. Người nghệ nhân điêu khắc con rối không tạc một bức tượng để trưng bày; người tạc mặt nạ tuồng không tạc một tác phẩm để treo. Cả hai đều tạo những vật thể với ý thức rằng chúng sẽ được “hoàn thành” trên sân khấu, qua chuyển động, hơi thở và ánh sáng. Đây chính là tư duy “không gian điêu khắc sống” trong dạng thức nguyên sơ và tinh tế nhất của nó. Cách đọc này có hệ quả thực tiễn: di sản nghệ thuật Việt Nam không cần được “nâng tầm” bằng các khung lý luận phương Tây, mà bản thân chúng đã đóng góp cho lý luận liên ngành toàn cầu một mô hình thực hành mà phương Tây chỉ mới chính thức nhận

diện từ cuối thế kỷ XX.

Hàm ý cho đào tạo mỹ thuật ứng dụng tại Việt Nam

Những kết quả phân tích trên mở ra một số hướng sư phạm cụ thể cho đào tạo mỹ thuật ứng dụng tại Việt Nam, có thể tóm gọn trong ba định hướng.

Một là, tích hợp tư duy không gian sân khấu vào giảng dạy điêu khắc cơ sở. Sinh viên có thể được giao thiết kế một bối cảnh sân khấu giả định - không phải để dàn dựng vở diễn cụ thể, mà để rèn luyện khả năng tổ chức không gian ba chiều bằng tư duy điêu khắc sắp đặt. Mô hình này không phải mới Schlemmer và cộng sự (1961, tr.22) đã thực hiện tại xưởng sân khấu Bauhaus ngay từ năm 1919, nhưng tiềm năng sư phạm của nó đến nay vẫn chưa được khai thác đầy đủ trong các chương trình đào tạo Việt Nam.

Hai là, đưa các học phần về tạo hình khối, chất liệu và điêu khắc không gian vào chương trình đào tạo thiết kế mỹ thuật sân khấu. Việc này không nhằm biến nhà thiết kế sân khấu thành nhà điêu khắc, mà trang bị cho họ một ngôn ngữ tạo hình dày dặn hơn để kiến tạo môi trường biểu diễn, tránh tình trạng thiết kế sân khấu Việt Nam còn thiên về minh họa kịch bản hơn là kiến tạo không gian thẩm mỹ độc lập.

Ba là, đưa rối nước và mặt nạ tuồng vào giảng dạy điêu khắc ứng dụng không phải như những hiện vật bảo tồn, mà như những mô hình thực hành liên ngành sống. Cách tiếp cận này vừa giúp sinh viên hiểu sâu di sản, vừa cung cấp những hình mẫu cụ thể về tư duy “không gian điêu khắc sống” mà các em có thể đối chiếu với thực hành quốc tế.

Ba định hướng trên không đòi hỏi cải tổ chương trình đào tạo một cách triệt để, mà có thể được tích hợp dần qua các học phần tự chọn, các workshop liên ngành hoặc các đồ án tốt nghiệp xuyên ngành, một con đường thực tế và khả thi trong điều kiện đào tạo Việt Nam hiện nay.

4. Kết luận

Nghệ thuật tạo hình điêu khắc và sân khấu biểu diễn không chỉ có thể đối thoại với nhau, chúng đã và đang làm điều đó từ rất lâu, ở khắp mọi nền văn hóa, bao gồm cả Việt Nam. Qua 5 khía cạnh được phân tích trong bài: không gian thiết kế bối cảnh (*scenography*), cơ thể diễn viên như điêu khắc động, trang phục và hóa trang, đạo cụ và nghệ thuật rối, ánh sáng như chất liệu tạo hình, bài viết đã cho thấy sự giao thoa này không phải là hiện tượng ngoại lệ hay thứ yếu. Nó là một đặc trưng cấu trúc của nghệ thuật sân khấu, hiện diện ở khắp nơi nhưng chưa được gọi tên một cách rõ ràng. Nhìn từ góc độ văn hóa, khi đặt rối nước, mặt nạ tuồng và mỹ thuật sân khấu truyền thống Việt Nam vào khung lý luận, ta nhận ra chúng không chỉ là di sản cần bảo tồn mà còn là những mô hình thực hành liên ngành tinh tế và sâu sắc, đáng được nghiên cứu nghiêm túc hơn trong cả văn hóa di sản lẫn nghệ thuật học.

Hướng nghiên cứu tiếp theo cần được triển khai: phân tích chuyên sâu các trường hợp điển hình cụ thể trong sân khấu Việt Nam đương đại; xây dựng bộ tiêu chí đánh giá tạo hình không gian sân khấu dựa trên ngôn ngữ điêu khắc; và thực nghiệm sư phạm tích hợp điêu khắc và thiết kế bối cảnh (*scenography*) trong chương trình đào tạo sân khấu và

mỹ thuật ứng dụng. Đây là 3 bước cụ thể để đưa những luận điểm lý luận trong bài viết này trở thành thực hành giảng dạy và nghiên cứu khả thi.

Tài liệu tham khảo

1. Gell, A. (1998). *Art and Agency: An Anthropological Theory* (Nghệ thuật và tác lực: Một lý thuyết nhân học). Clarendon Press.
 2. Krauss, R. (1979). *Sculpture in the expanded field* (Điêu khắc trong trường mở rộng). (Vol.8).
 3. Lehmann, H.T. (2006). *Postdramatic Theatre* (Sân khấu hậu kịch tính) (K. Jürs-Munby, Trans.). Routledge.
 4. McKinney, J., & Palmer, S. (2017). *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design* (Scenography mở rộng: Dẫn nhập về thiết kế biểu diễn đương đại). Bloomsbury Methuen Drama.
 5. Schlemmer, O., Moholy-Nagy, L., & Molnár, F. (1961). *The Theater of the Bauhaus* (Sân khấu Bauhaus) (A. S. Wensinger, Ed. & Trans.). Wesleyan University Press.
 6. Tất Thắng. (2021). *Nghệ thuật tuồng thế kỷ XX (sơ khảo)*. Nhà xuất bản Sân khấu.
 7. Tô Sanh. (1976). *Nghệ thuật múa rối nước*. Nhà xuất bản Văn hóa.
- Ngày Tòa soạn nhận bài: 1/4/2026; Ngày phản biện, đánh giá, sửa chữa: 15/4/2026;
Ngày duyệt bài: 27/4/2026.