

Яндола Олександр Костянтинович,
аспірант кафедри організації
театральної справи імені І. Д. Безгіна.
Київський національний університет
театру, кіно і телебачення імені
І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

Oleksandr Yandola,
Postgraduated student of the Theater
Organization Department named after
Igor Bezgin. I. K. Karpenko-Karyi
Kyiv National Theatre, Cinema and
Television University, Kyiv, Ukraine

ІНТЕРАКТИВНІ ЕЛЕМЕНТИ В ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНИХ ПОСТАНОВКАХ ТЕАТРУ БАУХАУС

Анотація. Мета статті – аналіз внеску театру Баухаус у розвиток сучасного інтерактивного театру. У процесі дослідження особливу увагу приділено вивченню принципів інтерактивності, а також опису театральних експериментів. Для вирішення наукової проблеми використано **методи** історико-хронологічного підходу, міждисциплінарного аналізу, систематизації та синтезу. **Наукова новизна статті.** Вперше охарактеризовано інтеграцію інтерактивності в постановки театру Баухаус та описано його внесок в розвиток сучасного інтерактивного театру. **Висновки** дослідження продемонстрували, що театр та інтерактивність мають глибокий зв'язок, а ідея театру Баухаус передбачала відмову від традиційної об'єкт-суб'єктної взаємодії між акторами та глядачами і створення глибокого взаємозв'язку між простором, рухом і власне досвідом глядачів. Театри цього напрямку мали на меті залучити глядачів у більш динамічний спосіб, відмовляючись від звичайних театральних форм і наголошуючи на спільній творчості між режисерами, дизайнерами та виконавцями. У статті представлено приклади інтерактивності в театрі Баухаус, які забезпечили новаторський підхід до простору, сценографії, костюмів і акторської гри та дали змогу переосмислити традиційні уявлення про театральне мистецтво. Такими прикладами є: геометричні костюми, освітлення, кінетичні скульптури, рухома сцена, дзеркала, кольори, звертання до глядачів і механічні звуки. На основі аналізу наукових джерел, використаних у статті, було встановлено, що інтерактивність та ефект занурення суттєво впливають на глядачів, посилюють емоційне та інтелектуальне включення в театральну дію, покращують сприйняття через органи чуття, відкривають нові підходи до театру, сприяють індивідуальному розумінню постановки, активній участі у виставі, демонструють сучасні технології та надихають на творчість.

Ключові слова: інтерактивність, міждисциплінарність, геометричні костюми, освітлення, кінетичні скульптури, рухома сцена, кольорове кодування, інноваційний простір.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Театр Баухаус виник як невід’ємна частина руху Баухаус, заснованого в 1919 році Вальтером Гропіусом у Веймарі, Німеччина. Спочатку Баухаус був орієнтований на поєднання мистецтва, ремесел і технологій, а його головним завданням визначали руйнування традиційних ієрархій між художниками та ремісниками (Ting et al., 2021). Під керівництвом таких діячів, як Оскар Шлеммер, театр Баухаус зосередився на інтеграції образотворчого мистецтва, дизайну та перформансу, створивши унікальну форму експериментального театру (Trimingham, 2019). Метою такого театру було не лише розважити, а й вивчати взаємодію між простором, рухом і людською формою та підвищити можливості глядачів до сприйняття того, що відбувається на сцені.

Незважаючи на те, що театр Баухаус проіснував недовго, він мав значний вплив на сучасне театральне мистецтво, а саме: експериментальний театр, сучасний танець і мультимедійні інсталяції. Також особливу роль відігравали інтерактивні елементи в постановках Баухаусу. Так, театр був революційним завдяки інтеграції інтерактивності у свої постановки, заохочуючи глядачів долучатися до мистецтва як до дії, що забезпечує сенсорне сприйняття інформації, а не лише пасивне спостереження. Руйнуючи бар’єри між виконавцями, аудиторією та самим простором, театр Баухаус забезпечив динамічний зв’язок між мистецтвом, технологіями та людським досвідом, заклавши основу для сучасної театральної постановки та інтерактивної інсталяції.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій. У сучасних дослідженнях театру Баухаус дедалі більшої уваги приділяється інтерактивним елементам, які слугують засобом взаємодії з глядачем та створюють нові форми мистецького досвіду.

Слід зазначити наукові праці О. Красненко, Б. Форисевич (B. Forysiewicz), М. Крижняка (M. Krzyzaniak), в яких подано означення інтерактивності як мистецького явища та описано його трансформаційний потенціал. Низка дослідників вивчали окремі аспекти явища Баухаус та розкрили його внесок у створення сучасного інтерактивного театру. Зокрема, К. Чарнлі (K. Charnley), Е. Кесідоу (E. Kesidou), Е. Плакойяннакі (E. Plakoyiannaki), Дж. Тардіос (J. Tardios) вивчали унікальну роль театру Баухаус та окреслили його специфічні риси.

В цьому контексті варто згадати наукові розвідки О. Зекенюк, в яких представлено вплив естетики та ідеології Баухаус на формування сучасної художньої культури. Крім того, вагомими є знахідки китайських дослідників (Е. Жоу (E. Zhou), Й. Тінг (Y. Ting), П. Лін (P. Lin)), які розкрили застосування ідеї Баухаус у відтворенні тріадного балету, а також можливостей її імплементації в сучасне театральне мистецтво. Проте сьогодні більшість досліджень фокусується на дизайнерських аспектах Баухаусу, залишаючи питання взаємодії з аудиторією поза детальним науковим аналізом.

Мета статті – аналіз впливу театру Баухаус на розвиток сучасного інтерактивного театру. У ході дослідження особливу увагу приділено вивченню принципів інтерактивності та міждисциплінарності, які впроваджувалися Оскаром Шлеммером та іншими представниками школи Баухаус (Лотар Шрайєр, Ласло Могой-Надь і Вальтер Гропіус), а також описові театральних експериментів, що об’єднували елементи перформансу, світлових ефектів, кінетики й геометрії та створювали інтерактивний досвід для глядачів.

Для досягнення мети дослідження та наукових завдань було використано теоретичні методи наукового дослідження, зокрема: аналітичний метод (для аналізу, оцінки та відбору інформації), синтетичний метод (для інтеграції та узагальнення результатів досліджень), метод історико-хронологічного підходу (для відображення послідовності етапів розвитку театру Баухаус), метод інтеграційного аналізу (для створення цілісного уявлення про принципи інтерактивності та міждисциплінарності, характерні для театру Баухаус), а також метод систематизації (для структурування зібраної інформації).

Виклад основного матеріалу. Інтерактивність стала невід’ємною частиною культурного простору кінця XX – початку XXI століття, активно розвиваючись під впливом цифрових технологій, соціальних медіа та нових мистецьких практик (Красненко, 2023). Наразі інтерактивність перетворилась у багатшаровий феномен, що впливає на всі сфери культури: від інтерактивних виставок до відеоігор і віртуальної реальності. Сьогодні інтерактивність вважається не лише засобом комунікації чи навчальним підходом, а й інструментом для активізації пізнавальної активності (Görmez, 2024), а також формування впливу на наявні культурні наративи (Huang, 2023), що робить її важли-

вою частиною сучасного культурного ландшафту. В цьому контексті важливим є трактування інтерактивності в мистецтві та перформансі, що належить Д. Рокебі. На його думку, це практика запрошення аудиторії впливати, змінювати або ставати частиною мистецького твору чи вистави, створюючи спільний досвід (Rokeby, 2019).

Театр та інтерактивність мають глибокий зв'язок, що сприяє залученню аудиторії до вистави та розширює можливості сприйняття сценічного втілення. Традиційний театр часто зберігав чіткий розподіл між акторами та глядачами, але інтерактивні елементи руйнують ці межі, перетворюючи глядачів на активних учасників (Charnley, 2020). Така трансформація перетворює глядачів на співтворців театрального дійства, надаючи їм можливість впливати на події, які відбуваються у виставі, взаємодіяти з акторами або брати участь у розробці декорацій. Така інтерактивність руйнує «четверту стіну» та сприяє активній взаємодії між аудиторією та наративом, створюючи унікальну атмосферу занурення, яка посилює емоційний вплив на глядачів (Staniškytė, 2023).

Інтерактивність у театрі впливає на почуття глядачів, переконуючи їх приймати рішення, що впливають на сюжет (Krzyzaniak et al., 2022). Постановки, які використовують інтерактивні технології, такі як доповнена або віртуальна реальність, можуть ще більше занурювати глядачів у сюжетне середовище. Цей підхід не тільки захоплює, а й демократизує сценічний процес, даючи аудиторії контроль над грою акторів. Крім того, такі методи як «форум-театр» або «театр участі» дають змогу глядачам впливати на сюжет, заохочуючи їх критично мислити про те, що відбувається на сцені (Forysiewicz, 2020).

Ідея театру Баухаус передбачала відмову від традиційної об'єкт-суб'єктної взаємодії між акторами та глядачами і створення глибокого взаємозв'язку між простором, рухом і досвідом глядачів (Kesidou et al., 2024). Театр Баухаус перебував під сильним впливом принципів модернізму, експериментуючи з мінімалістичним дизайном декорацій, абстрактними візуальними елементами та використанням нетипових стилів виконання (Zeleniuk, 2023). У свою чергу Баухаус передбачав зосередження на тілесності вистави та чуттєвому досвіді глядачів. Він поєднував танець, образотворче мистецтво та музику для створення цілісного захоплюючого середовища, часто використовуючи

мультимедійні елементи та інноваційні сценічні техніки (Zhou, 2019). Вистави часто були абстрактними та нелінійними, а глядачів запрошували особисто інтерпретувати головну думку твору.

Слід зазначити, що міждисциплінарність була ключовою характеристикою театру Баухаус, оскільки вона давала змогу інтегрувати різні мистецькі елементи для створення єдиної трансформаційної форми постановки (Zhou, 2019). Така інтеграція мала велике значення для Баухаусу, який прагнув подолати обмеження традиційних мистецьких форм, створивши цілісний художній досвід, де різні елементи гармонійно доповнюють одне одного. Завдяки міждисциплінарному підходу театр Баухаус виходив за межі традиційної сценічної розповіді, представляючи динамічні, абстрактні постановки, де рух, простір та колір набували особливої виразності (Zeleniuk, 2023). Міждисциплінарність у театрі Баухаус також надавала митцям можливість застосовувати технології та сучасні дизайнерські концепції, сприяючи глибшій взаємодії з аудиторією. Ключовими постатями, які відіграли важливу роль у формуванні театру Баухаус, стали Лотар Шрайер, Оскар Шлеммер, Ласло Могой-Надь і Вальтер Гропіус. Їхній внесок у розвиток театру Баухаус, а також у визначення напрямів запровадження міждисциплінарності та інтерактивності в театральних постановках детально представлено в таблиці 1.

Розглянемо театральні експерименти, що поєднували елементи перформансу, світлових ефектів, кінетики й геометрії, створюючи інтерактивний досвід для глядачів. Одним із яскравих прикладів є «Тріадний балет» Оскара Шлеммера, у якому виконавці вбирались у складні геометричні костюми, що перетворювали їх на абстрактні форми (Ting et al., 2021).

Ці костюми обмежували рухи виконавців, даючи їм змогу рухатися лише у визначений спосіб, що створювало унікальне видовище, яке зацікавлювало глядачів та заохочувало до інтерпретації символічних форм і візерунків (Шандренко, 2020). Цей інтерактивний елемент спонукав аудиторію не лише спостерігати за традиційним наративом, а й активно брати участь у візуальній інтерпретації.

Іншим прикладом інтерактивності стало інноваційне використання освітлення (Ting et al., 2021). Ласло Могой-Надь експериментував із проєкцією світла, тіней і абстрактних форм, створюю-

ючи захопливі візуальні ефекти (Meakin, 2022). Динамічне застосування світла змінювало візуальне сприйняття вистави, сприяючи залученню глядачів до нових інтерпретацій. Крім того, Могой-Надь експериментував із кінетичними скульптурами та рухомими об'єктами, які взаємодіяли

як з виконавцями, так і з глядачами через візуальне сприйняття (Charnley, 2020). Таке використання механічних елементів давало можливість виставі вийти за межі статичності й заохочувало глядачів до активної участі у сценічному дійстві.

Таблиця 1

Внесок засновників театру Баухаус

Представники школи	Внесок у розвиток театру Баухаус
Вальтер Гропіус	– Інтеграція мистецтва та технологій у театральний простір. – Реконцептуалізація сцени як динамічного простору, що здатний адаптуватися до змін. – Підтримка мінімалістичної, функціональної та модерністської естетики. – Стимулювання інноваційних підходів у театральній практиці, зокрема через інтерактивність із глядачами під час вистав. – Використання новітніх технологій у театрі, зокрема електричного освітлення та кіноінсталяцій.
Оскар Шлеммер	– Інтеграція танцю та театру в «Тріадному балеті». – Інноваційний підхід до дизайну костюмів і декорацій. – Формування концепції людського тіла як самостійного мистецького об'єкта. – Підвищення взаємодії між виконавцем, сценою та аудиторією, що розширює межі традиційного театру. – Абстрактна та символічна трактовка елементів постановки. – Висвітлення значущості руху й простору як ключових складових вистави.
Лотар Шрайєр	– Інтеграція різних форм мистецтва в театральні постановки – Використання абстрактних і мінімалістичних сценічних конструкцій, що акцентують естетику вистави. – Залучення глядача як активного учасника сценічної дії, створення інтерактивного театального простору. – Впровадження новітніх технологічних досягнень для розширення можливостей театру.
Ласло Могой-Надь	– Інтеграція візуального мистецтва в театр. – Застосування мультимедійних елементів, зокрема кінопроекцій і статичних зображень, для створення виразного сценічного середовища. – Використання нетрадиційних матеріалів, таких як метал, скло і дріт, що додають сцені динамічності та текстурності. – Театральні експерименти, орієнтовані на інтерактивність, що сприяють активній взаємодії з аудиторією.

Джерело: розроблено автором на основі аналізу літератури (Шандренко, 2020; Berghaus, 2019; Brayshaw, 2021; Charnley, 2020; Meakin, 2022).

Ідеї Вальтера Гропіуса щодо гнучкого та адаптивного дизайну сцени дали театру Баухаус можливість створювати модульні простори, де елементи декорацій могли легко переміщуватися або змінювати своє розташування (Ting et al., 2021). Це давало виконавцям змогу взаємодіяти зі сценічним середовищем у режимі реального часу, створюючи виставу, яка емоційно залучала гля-

дачів. У деяких постановках Баухаус використовували дзеркала та світловідбиваючі матеріали, змінюючи переспективу сприйняття глядачів через збільшення або спотворення зображень виконавців. Такий підхід додавав рівень складності, що вимагав від аудиторії інтерпретувати кілька фрагментованих поглядів на виконавців.

У багатьох постановках театр Баухаус використовував кольори костюмів та освітлення для передачі емоційних тонів або тем, даючи глядачам можливість «зчитувати» атмосферу або настрій через візуальні сигнали, а не через репліки акторів (Шандренко, 2020). Інколи театр Баухаус порушував традиційну межу між виконавцями та глядачами, коли актори безпосередньо зверталися до аудиторії або виконували несподівані рухи, які розширювали сценічний простір у бік глядацької зали (Zhou, 2019). Це зламувало концепцію пасивного споглядання та залучало аудиторію до активної взаємодії. До інших інтерактивних елементів можна віднести механічні звуки та застосування

нетрадиційних інструментів, зокрема механічних і дерев'яних пластин, електричних звукових пристроїв і спеціальних ламп, що видавали звукові сигнали при ввімкненні та вимкненні (Kesidou et al., 2024). Крім того, актори використовували нетрадиційні голосові техніки, такі як шепіт, крик або монотонний спів. Ці інтерактивні елементи дали театру Баухаус можливість створити захоплюючий досвід, де глядачів заохочували активно інтерпретувати, сприймати та емоційно залучатися до вистави під час її розгортання, роблячи глядача невід'ємною частиною творчого процесу. Інтерактивні елементи, які використовували митці театру Баухаус, представлені на рис. 1.

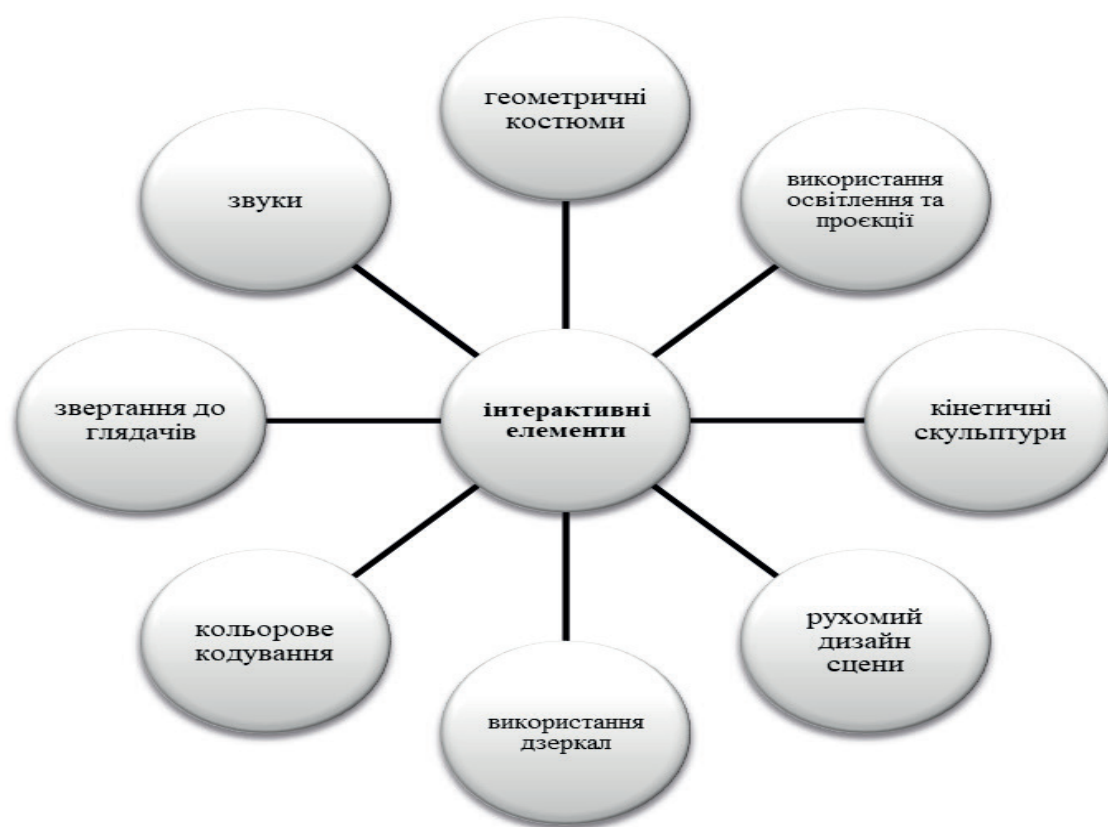


Рис. 1. Інтерактивні елементи театру Баухаус.

Джерело: розроблено автором на основі аналізу наукової літератури (Charnley, 2020; Kesidou et al., 2024; Meakin, 2022; Ting et al., 2021).

Аналіз наукової літератури дає змогу стверджувати, що інтерактивність і міждисциплінарність у театрі Баухаус мали значні переваги для глядачів, трансформуючи їхню роль із пасивних спостерігачів на активних учасників, розширюючи їхній мистецький досвід і забезпечуючи можливість сенсорного сприйняття (Kesidou et al.,

2024; Zhou, 2019; Zekeniuk, 2023). До таких переваг належать:

1. Емоційне та інтелектуальне залучення глядачів, що сприяло глибшому розумінню дій акторів у постановці (Kesidou et al., 2024; Zhou, 2019);
2. Сенсорне сприйняття, яке перетворювало виставу на багатощаровий досвід, активую-

чи кілька сенсорних систем людини одночасно (Meakin, 2022);

3. Інтерпретація театрального мистецтва як поєднання різних форм та елементів (Zhou, 2019);

4. Самостійне трактування змісту постановки глядачами (Ting et al., 2021);

5. Безпосередня участь глядачів у виставі, що перетворювала сцену на інструмент живої взаємодії між мистецтвом і спостерігачем (Zhang, 2023);

6. Демонстрація передових технологій і матеріалів, таких як кінетичні скульптури, рухоме світло та сучасні костюми (Шандренко, 2020; Ting et al., 2021; Zekeniuk, 2023);

7. Заохочення глядачів до творчої участі у сприйнятті (Charnley, 2020; Zekeniuk, 2023).

Досліджуючи внесок Баухаусу в розвиток сучасного інтерактивного театру, було з'ясовано, що він започаткував новаторський підхід до інтерпретації простору, сцени, костюмів і акторської гри (Шандренко, 2020; Zhou, 2019). Крім того, театр Баухаус вимагав інтеграції мистецьких форм, створюючи унікальний простір для кожної постановки (Kesidou et al., 2024). Сьогодні така міждисциплінарність забезпечила відхід від традиційного театру, де основну роль відігравав текст. Також театр Баухаус перевів фокус на конструкцію сценічного простору, акцентуючи увагу на світлі, кольорі та геометрії (Ting et al., 2021). Водночас один із найвідоміших експериментів у Баухаусі – це Тріадний балет Оскара Шлеммера, який досліджував виразність людського тіла, зміненого костюмами і масками (Brayshaw, 2021; Trimmingham, 2019). Такий підхід змінив сприйняття костюмів і рухів у театрі, вплинувши на розвиток тілесної експресії, а використання нових матеріалів і геометричних форм дало можливість не лише по-новому підходити до створення театральних декорацій, а й зробити сцену більш символічною та абстрактною. Таким чином, вплив Баухаусу на сучасний інтерактивний театр проявляється і сьогодні – від абстрактної сцени та експериментів із простором до новаторських підходів у костюмах і світлі. Багато сучасних театральних режисерів та сценографів продовжують використовувати ці ідеї, переосмислюючи їх під нові вимоги та технології театрального мистецтва.

Висновки. Отже, театр та інтерактивність мають тісний зв'язок, що сприяє залученню аудиторії під час живого виступу, адже інтерактивні елементи спонукають глядачів ставати активними

учасниками постановки. Водночас встановлено, що міждисциплінарність є важливою характеристикою театру Баухаус, оскільки вона дає змогу інтегрувати різні мистецькі елементи, створюючи цілісну трансформаційну форму вистави. Аналіз театральних експериментів показав, що елементи перформансу в театрі Баухаус об'єднували світлові ефекти, кінетику, звукові елементи, геометричні форми, створюючи інтерактивний досвід для глядачів. Серед прикладів інтерактивності в театрі Баухаус можна виділити: складні геометричні костюми, інноваційне використання освітлення та проєкцій, кінетичні скульптури, рухому сцену, дзеркала, яскраві кольорові рішення, звертання до глядачів та механічні звуки.

На основі аналізу наукової літератури встановлено, що інтерактивність і міждисциплінарність у театрі Баухаус мали значні переваги для глядачів, перетворюючи їх із пасивних спостерігачів на активних учасників. До таких переваг належать: емоційне та інтелектуальне залучення аудиторії, сенсорне сприйняття, новаторський підхід до театрального мистецтва, розширення можливостей постановки завдяки особистій інтерпретації, безпосередня участь глядачів у виставі, демонстрація передових технологій і матеріалів, а також стимулювання глядачів до творчості. Театр Баухаус завжди прагнув залучити глядачів до активної взаємодії через експерименти з простором, світлом і формою, що стало основою для подальших інтерактивних форматів.

Подальші дослідження слід присвятити вивченню ролі сучасних цифрових технологій, таких як віртуальна та доповнена реальність, штучний інтелект, інтерактивні проєкції та сенсорні системи, які можуть значно посилити інтерактивні елементи й перетворити глядача на повноцінного учасника вистави. Особливу увагу слід звернути на те, як принципи Баухаус, зокрема міждисциплінарність та інтерактивність, можуть бути адаптовані до цифрових технологій для створення нових театральних форм. Важливими напрямками подальших наукових досліджень є міждисциплінарність на цифрових платформах, інтерактивність за допомогою віртуальної та доповненої реальності, а також використання цифрових технологій для створення інтерактивних медіаінсталяцій і мультимедійного мистецтва.

Джерела та література

- Красненко, О. (2023). Інтерактивність як явище культурного простору кінця XX – початку XXI століття. *Питання культурології*, № 42. С. 163-172. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293771>
- Шандренко, О. (2020). Відлуння «Триадного балету» Оскара Шлеммера в сучасному дизайні одягу. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, № 3(1). С. 129-140. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.3.1.2020.207550>
- Berghaus, G. (2019). Lothar Schreyer a sztuka sceniczna ekspresjonizmu. *Pamiętnik Teatralny*, Nr. 1. С. 22-37. <https://doi.org/10.36744/pt.210>
- Brayshaw, E. (2021). Oskar Schlemmer's Kitsch (1922): a contextualisation and translation. *Journal of Aesthetics & Culture*, Nr. 13(1), 1945239. <https://doi.org/10.1080/20004214.2021.1945239>
- Charnley, K. (2020). Art, design and modernity: the Bauhaus and beyond. *Open Arts Journal*, Nr. 9. P. 43-56. <https://doi.org/10.5456/issn.2050-3679/2020w04>
- Forysiewicz, B. (2020). The Forum Theatre in the prevention of exclusion from a peer group in the school space. *Journal of Education Culture and Society*, Nr. 11(2). P. 335-342. <https://doi.org/10.15503/jecs2020.2.335.342>
- Görmez, E. (2024). A study on developing a teaching technique (A sample of learning-teaching process). *EIKI Journal of Effective Teaching Methods*, Nr. 2(1). <https://doi.org/10.59652/jetm.v2i1.108>
- Huang, M. C. (2023). Anthropological dimensions of modern educational culture: Theoretical analysis. *Journal of Contemporary Philosophical and Anthropological Studies*, Nr. 1(1). <https://doi.org/10.59652/jcpas.v1i1.58>
- Kesidou, E., Plakoyiannaki, E., & Tardios, J. A. (2024). Symbolic knowledge innovation through bricolage in the periphery: The Bauhaus movement. *Journal of Economic Geography*, Nr. 24(4). P. 567-594. <https://doi.org/10.1093/jeg/lbae010>
- Krzyzaniak, M., Çağrı, E., & Glette, K. (2022). What makes interactive art engaging? *Frontiers in Computer Science*, Nr. 4. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2022.859496>
- Meakin, K. (2022). The Bauhaus and the business of window display: Moholy-Nagy's endeavours at window display in London. *Journal of Design History*, Nr. 35(3). P. 265-280. <https://doi.org/10.1093/jdh/epab019>
- Rokeby, D. (2019). Perspectives on algorithmic performance through the lens of interactive art. *TDR/ The Drama Review*, 63(4 (244)). P. 88-98. https://doi.org/10.1162/dram_a_00876
- Staniškytė, J. (2023). Reinstalling the fourth wall: Digital performance and spectatorship in (post-)pandemic era. *Art History & Criticism*, Nr. 19(1). P. 31-38. <https://doi.org/10.2478/mik-2023-0003>
- Ting, Y. W., Lin, P. H., & Lin, R. (2021). A study of applying Bauhaus design idea into the reproduction of the Triadic Ballet. In P. L. P. Rau (Ed.), *Cross-cultural design. Applications in arts, learning, well-being, and social development. HCII 2021. Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 12772). Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-77077-8_6
- Trimingham, M. (2019). The affective Bauhaus 1919. *Theatre and Performance Design*, Nr. 5. P. 6-21. Retrieved from <https://kar.kent.ac.uk/74590/1/proofed%20Trimingham%20Final%208.4.19.pdf>
- Zekeniuk, O. (2023). The influence of Bauhaus and ideology on the formation of contemporary artistic and design culture. *Polsko-Ukraińskie Studia Interdyscyplinarne*, Vyp. 1(8). P. 63-69. <https://doi.org/10.15804/PPUSI.2023.01.06>
- Zhang, J. (2023). Digital media technology on the theatre stage. *Frontiers in Art Research*, Nr. 5(12). P. 13-18. <https://doi.org/10.25236/FAR.2023.051203>
- Zhou, E. S. (2019). The theatrical constellations: Bauhaus potential and Chinese moments. *Theatre and Performance Design*, Nr. 5(1-2). P. 61-74. <https://doi.org/10.1080/23322551.2019.1606606>

References

- Krasnenko, O. (2023). Interaktyvnist yak yavyshche kulturnoho prostoru kintsia XX – pochatku XXI stolittia [Interactivity as a phenomenon of cultural space of the end of XXth – beginning of XXIst century]. *Pytannia kulturologii?* [Questions of cultural studies], Nr. 42. P. 163-172. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293771> [in Ukrainian]
- Shandrenko, O. (2020). Vidlunnia «Triadnoho baletu» Oskara Shlemmera v suchasnomu dyzaini odiahu [Echoes of Oskar Schlemmer's «Triadic Ballet» in modern clothes design]. *Demiurh: idei, tekhnologii, perspektvy duzainu* [Demiurge: ideas, technologies, prospects of design], Nr. 3(1). P. 129-140. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.3.1.2020.207550> [in Ukrainian]
- Berghaus, G. (2019). Lothar Schreyer a sztuka sceniczna ekspresjonizmu. *Pamiętnik Teatralny*, Nr. 1. P. 22-37. <https://doi.org/10.36744/pt.210>
- Brayshaw, E. (2021). Oskar Schlemmer's Kitsch (1922): a contextualisation and translation. *Journal of Aesthetics & Culture*, Nr. 13(1), 1945239. <https://doi.org/10.1080/20004214.2021.1945239>

- Charnley, K. (2020). Art, design and modernity: the Bauhaus and beyond. *Open Arts Journal*, Nr. 9. P. 43-56. <https://doi.org/10.5456/issn.2050-3679/2020w04>
- Forysiewicz, B. (2020). The Forum Theatre in the prevention of exclusion from a peer group in the school space. *Journal of Education Culture and Society*, Nr. 11(2). P. 335-342. <https://doi.org/10.15503/jecs2020.2.335.342>
- Görmez, E. (2024). A study on developing a teaching technique (A sample of learning-teaching process). *EIKI Journal of Effective Teaching Methods*, Nr. 2(1). <https://doi.org/10.59652/jetm.v2i1.108>
- Huang, M. C. (2023). Anthropological dimensions of modern educational culture: Theoretical analysis. *Journal of Contemporary Philosophical and Anthropological Studies*, Nr. 1(1). <https://doi.org/10.59652/jcpas.v1i1.58>
- Kesidou, E., Plakoyiannaki, E., & Tardios, J. A. (2024). Symbolic knowledge innovation through bricolage in the periphery: The Bauhaus movement. *Journal of Economic Geography*, Nr. 24(4). P. 567-594. <https://doi.org/10.1093/jeg/lbae010>
- Krzyzaniak, M., Çağrı, E., & Glette, K. (2022). What makes interactive art engaging? *Frontiers in Computer Science*, Nr. 4. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2022.859496>
- Meakin, K. (2022). The Bauhaus and the business of window display: Moholy-Nagy's endeavours at window display in London. *Journal of Design History*, Nr. 35(3). P. 265-280. <https://doi.org/10.1093/jdh/epab019>
- Rokeby, D. (2019). Perspectives on algorithmic performance through the lens of interactive art. *TDR/The Drama Review*, 63(4 (244)). P. 88-98. https://doi.org/10.1162/dram_a_00876
- Staniskyte, J. (2023). Reinstalling the fourth wall: Digital performance and spectatorship in (post-)pandemic era. *Art History & Criticism*, Nr. 19(1). P. 31-38. <https://doi.org/10.2478/mik-2023-0003>
- Ting, Y. W., Lin, P. H., & Lin, R. (2021). A study of applying Bauhaus design idea into the reproduction of the Triadic Ballet. In P. L. P. Rau (Ed.), *Cross-cultural design. Applications in arts, learning, well-being, and social development. HCII 2021. Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 12772). Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-77077-8_6
- Trimingham, M. (2019). The affective Bauhaus 1919. *Theatre and Performance Design*, Nr. 5. P. 6-21. Retrieved from <https://kar.kent.ac.uk/74590/1/proofed%20Trimingham%20Final%208.4.19.pdf>
- Zekeniuk, O. (2023). The influence of Bauhaus and ideology on the formation of contemporary artistic and design culture. *Polsko-Ukraińskie Studia Interdyscyplinarne*, Vyp. 1(8). P. 63-69. <https://doi.org/10.15804/PPUSI.2023.01.06>
- Zhang, J. (2023). Digital media technology on the theatre stage. *Frontiers in Art Research*, Nr. 5(12). P. 13-18. <https://doi.org/10.25236/FAR.2023.051203>
- Zhou, E. S. (2019). The theatrical constellations: Bauhaus potential and Chinese moments. *Theatre and Performance Design*, Nr. 5(1-2). P. 61-74. <https://doi.org/10.1080/23322551.2019.1606606>

Oleksandr Yandola

Interactive elements in experimental performances of Bauhaus theatre

Abstract. The purpose of this article is to analyze the contribution of the Bauhaus theater to the development of modern interactive theater. Special attention in the study was paid to the study of the principles of interactivity and the description of theatrical experiments. To solve the scientific problem, the authors used the **methods** of historical and chronological analysis, interdisciplinary research, systematization and synthesis. This article first characterizes the integration of interactivity into Bauhaus theater productions and outlines its influence on the evolution of modern interactive theater. **Conclusions** of the study demonstrate a deep connection between theater and interactivity. The concept of the Bauhaus theater inherently rejected traditional object-subject relationships between actors and spectators, instead striving to establish a deep correlation between space, movement and the real experience of the audience. Theaters of this movement sought to engage the audience more dynamically, abandoning traditional theatrical forms and emphasizing the joint creativity of directors, designers and performers. The article presents examples of interactivity in the Bauhaus theater, which introduced innovative approaches to space, scenography, costume design and performance, thereby rethinking traditional ideas about theater art. Such examples include geometric costumes, lighting techniques, kinetic sculptures, moving stages, mirrors, color schemes, direct interaction with the audience and mechanical soundscapes. Based on the analysis of scientific sources used in the article, it was found that interactivity and immersive effects significantly affect the audience, enhancing emotional and intellectual involvement in the

theatrical experience, stimulating sensory perception, offering new perspectives on the theater, facilitating personal interpretation, encouraging active participation, demonstrating advanced technologies and inspiring creativity. Based on the analysis of academic literature cited in the article, it was proven that interactivity and immersive effects have a significant impact on the audience, enhancing emotional and cognitive engagement, sensory perception, new perspectives on theatrical art, personal interpretation of productions, participation in performances, as well as demonstration of advanced technologies.

Keywords: interactivity, interdisciplinarity, geometric costumes, lighting, kinetic sculptures, moving stage, color coding, mechanical innovative space.