

15. IBK-Künstlerbegegnung 2019 in Zürich

„Storytelling ohne Grenzen: vier Länder, drei Begegnungen“

Bericht zu Modul 1 „Die Idee“ vom 24./25. Mai inkl. Podiumsgespräch „Diversity und Storytelling“

von Thomas Radke, IBK-Geschäftsstelle

Die 15. IBK-Künstlerbegegnung widmet sich im Jahr 2019 dem Geschichtenerzählen. 26 Kulturschaffende aus den zehn IBK-Mitgliedsländern und -kantonen sind vom Kanton Zürich zu einer dreiteiligen Workshop-Serie eingeladen. Das erste Modul „Die Idee“ fand am 24. und 25. Mai im 25hours Hotel in Zürich Langstrasse statt. Die Teilnehmenden lernten sich kennen, hörten Praxis-Inputs zu Story- und Figurenentwicklung, auch für Web und Games, sowie ein Podiumsgespräch über „Diversity und Storytelling. Anschließend entwickelten sie erste Ideen und fanden sich in kleinen interdisziplinären Teams zusammen. An den nächsten beiden Modulen folgen weitere Inputs und in der Zwischenzeit wird an den Ideen weitergearbeitet. Finale ist dann Anfang November bei den 23. Internationalen Kurzfilmtagen Winterthur.

15. IBK-Künstlerbegegnung in der Sparte „Storytelling“

Die 15. IBK-Künstlerbegegnung 2019 versteht sich als Begegnungsplattform und findet in diesem Jahr im Kanton Zürich statt. 26 ausgewählte Kulturschaffende aus den Bereichen Film, Literatur/Theater, Hörspiel, Animation, Videokunst/Performance sowie Games/neue Medien beschäftigen sich an drei mehrtägigen Modulen gemeinsam mit dem Thema „Stoffentwicklung / Storytelling“. Eingeladen wurden Kulturschaffende, die an der Produktion, Distribution oder Vermittlung audiovisueller Kunstwerke beteiligt sind. Das gemeinsame Arbeiten soll insbesondere auch den transnationalen und transdisziplinären Austausch zwischen den Kulturschaffenden stärken.

Die drei Module sind für die Kulturschaffenden Labor und Testfeld in einem. Sie bieten ihnen den idealen Rahmen, um gemeinsam den eigenen Schaffensprozess von der Idee über die Kreation bis hin zur Präsentation zu gestalten und zu reflektieren. Neben ihrer je eigenen Disziplin setzen sie sich auch mit den anderen am Kurationsprozess beteiligten Berufsfeldern (Autor/innen, Regisseur/innen, Schauspieler/innen, Gameentwickler/innen, Produzent/innen, Kritiker/innen etc.) auseinander. Das heißt, die Drehbuchautorin wird mal zur Schauspielerin, der Produzent zum Kulturberichterstatte, die Literatin zur Regisseurin usw. So erhalten die Teilnehmenden Einblick in die jeweils anderen Berufsfelder und haben die Möglichkeit, sich mit verschiedenen künstlerischen Arbeitsweisen und Strategien auseinanderzusetzen. Dieser Transfer ermöglicht einen vertieften Einblick in die unterschiedlichen Rollen und Aufgaben, die der Kurations- und Produktionsprozess von audiovisuellen Kunstwerken erfordert.

Storytelling

Der Kanton Zürich richtete bereits die im Jahr 2016 die IBK-Förderpreise in der Sparte „Dramatische Texte“ aus und setzt das erzählende Thema nun in einem begleiteten interdisziplinären Prozess fort.

Das Erzählen von Geschichten ist eine der ältesten Kulturtechniken der Menschheit. Neben der reinen Unterhaltung wird dabei explizites und implizites Wissen in Form von Geschichten mit Protagonisten, Handlungsabläufen, Leitmotiven, Symbolen, Metaphern und anderen rhetorischen Mitteln weitergegeben. Neben der Identifizierung mit dem Helden bzw. Antihelden einer Geschichte, erzeugen gezielt ausgelöste Assoziationen Subtexte und Metaebenen, die übergeordnete Bedeutungen, Weisheit oder sozio-kulturelle Zusammengehörigkeit vermitteln und damit Emotionen und Lernprozesse auslösen und das Erinnern über lange Zeiträume fördern.

Lange war Geschichtenerzählen auf kulturelle Kontexte wie Literatur und Theater beschränkt. Doch befördert durch die Erkenntnis, dass eine lebendig erzählte Geschichte in der Regel mehr Aufmerksamkeit und Konzentration sowie Erinnerung und Aktivität bei ihren Zuhörern auslöst, als eine logisch-sachliche Darlegung von Fakten, wird es in immer mehr Bereichen angewendet. Zum Beispiel schon lange in der politischen Kommunikation und der Werbung sowie bei Computerspielen und aktuell vermehrt auch für die Vermittlung von Expertenwissen an ein Laienpublikum, beim Wissensmanagement sowie in Therapie, Organisationsentwicklung und Coaching. Momentan meint Storytelling auch eine enge Verknüpfung von Geschichten mit Sozialen Medien. Dabei übernimmt das Publikum durch Teilen der Inhalte und durch Interaktionen in Sozialen Medien eine aktive Rolle, wobei zunehmend auch cross- und transmedial über verschiedene Medien hinweg gearbeitet wird.

Damit einher geht auch eine Professionalisierung des Geschichtenerzählens mit einer wachsenden Zahl an Aus- und Weiterbildungen, zum Beispiel im literarischen Schreiben, der Entwicklung von Computerspielen und in der digitalen Kommunikation, bei Coaching und in der Werbung. Immer mehr Unternehmen und Organisationen versuchen, möglichst stimmige und möglichst zu Handlungen in ihrem Sinne motivierende Storys zu erzeugen und zu verbreiten. Ein weiteres großes und boomendes Anwendungsfeld sind Serien, deren DrehbuchautorInnen in Teams in sogenannten Writers Rooms zusammenarbeiten.

Teilnehmende und Diversität

Während der Zusammenstellung der KünstlerInnen und der Auseinandersetzung mit aktuellen Debatten, kam auch das Unterthema Diversität mit ins Spiel. Diese spiegelt sich auch eindrucksvoll in der Vielfalt der Teilnehmenden, von denen jedes der zehn IBK-Mitgliedsländer und -kantone im Durchschnitt zweieinhalb nominiert hat. Circa sieben von ihnen sind im weitesten Sinne dem Bereich Film zuzuordnen (z.B. Drehbuch, Produktion), gute acht den Digitalen Medien (z.B. Virtuelle Realität, Video, Audio, Neue und interaktive Medien, Computerspiele, visuelle Künste), vier der Literatur und mindestens sechs aus dem Bereich Theater / Schauspiel / Regie.

Mehrere der Teilnehmenden sind zusätzlich auch in den Bereichen Tanz, Performance und Musik unterwegs. Und was lässt sich sonst noch statistisch ablesen? Die Frauen überwiegen leicht, die Hälfte der Teilnehmenden ist zwischen 30 und 40 Jahren alt und jeweils ein knappes Viertel zwischen 20 und 30 sowie zwischen 40 und 50 und zwei über 50. Beim zusätzlichen Blick in die Sparten fällt auf, dass die AutorInnen im Schnitt etwas älter sind als der Durchschnitt und nicht aus Deutschland kommen, die VertreterInnen der Neuen Medien sind tendenziell jünger und in den Metropolen ansässig, während die Vertreter der Filmbranche im Hinblick auf die Merkmale eher dem Durchschnitt der Gruppe entsprechen und die Schauspieler / Theaterleute tendenziell etwas älter sind und ausschließlich aus der Schweiz kommen.

Diese Diversität setzte sich auch bei den Referierenden des ersten Moduls fort (s.u.).

Workshops und Referierende I. (Freitag, den 24. Mai)

Storyentwicklung im Writer's Room - Marianne Wendt

Drehbuch-Autorin Marianne Wendt stellte das amerikanische Modell des Writer's Room vor. Dabei arbeitet ein divers zusammengesetztes Team von AutorInnen unter Koordination eines sogenannten Showrunners am Drehbuch einer komplexen mehrdimensionalen Geschichte mit teils mehreren Erzählsträngen. Neben der Vielfalt, die die einzelnen AutorInnen durch ihre Qualifikationen, Erfahrungen und Stile mitbringen, lässt sich im Team mehr, komplexerer und kreativerer Text in der gleichen Zeit produzieren. Allein schon das Artikulieren von mehr oder weniger vagen Ideen im Team führt zum Weiterdenken, Verfestigen oder Verwerfen. Speziell in den USA hat sich ein durchindustrialisierter Prozess in dem Schreiben, Entscheiden und Finanzieren sowie Drehen parallel geschehen und sich mitunter auch wechselseitig beeinflussen, entwickelt. Gleichzeitig ist auch eine entsprechende Infrastruktur entstanden, mit spezifischen Prozessen und unterschiedlichen Modellen der Verantwortungs- und Aufgabenteilung sowie der Bezahlung. Die Menge der neuen Serienformate während der letzten Jahre zeigt eindrücklich die starke Entwicklung dieses Produktionsmodells, das auch in Mitteleuropa und auch für das Fernsehen immer stärker zum Einsatz kommt. Doch es lässt sich nicht eins zu eins auf die hiesigen Strukturen übertragen; insbesondere Urheberrecht und Entlohnung stellen momentan noch Herausforderungen dar, die meist pro Einzelfall individuell geregelt werden.

Im Laufe des Workshops äußern einige der teilnehmenden KünstlerInnen, lieber an ihrer autonomen Rolle als AutorInnen festhalten zu wollen. Einerseits möchten sie nicht für alles verantwortlich sein müssen, andererseits möchten sie schreiben können, was und wie sie wollen.

Doch am Ende bringt Marianne Wendt die Gruppe anhand weniger Zeitungsmeldungen dazu, kreativ und begeistert im Team zu arbeiten und eine komplexe Geschichte weiter zu spinnen. Und dann war der Workshop plötzlich auch schon zu Ende.

Marianne Wendt lebt in Berlin und arbeitet als Drehbuchautorin und Headwriter für Film/TV sowie als Autorin und Regisseurin fürs Radio (Feature/Hörspiel) im deutschsprachigen Raum. Sie schreibt als Duo mit ihrem Koautor Christian Schiller, in Teams oder im writers room: www.schillerwendt.de

Story- und Figurenentwicklung - Grant Masters

Die Frage „What makes a character?“ stand im Zentrum des Workshops des englischen Schauspielers und Schauspieltrainers Grant Masters. Anhand von Darstellungs- und Wahrnehmungsübungen, die alle Teilnehmenden aktiv durchlaufen wurde klar: Erstens: Es gibt keine neutrale Ausstrahlung und zweitens: Werturteile fallen innerhalb von wenigen Sekunden.

Grant Masters legt den Fokus auf das Matching zwischen selbst eingeschätzter Ausstrahlung, von außen wahrgenommener Ausstrahlung und dem Charakter der darzustellenden Rolle.

Letztlich braucht es nur kleine Änderungen in der Darstellung eines Charakters, um einen Effekt zu erzielen. Diese müssen aber möglichst präzise sein und die persönliche Ausstrahlung des Schauspielers berücksichtigen, um die richtigen Informationen zu transportieren. Denn, was man sowieso schon ausstrahlt, muss man nicht mehr spielen. Alles andere müsse so spezifisch wie möglich gespielt werden. Letztlich formen die Gedanken den Charakter der Figuren und oft ist es wesentlich, auf was sie sich zubewegen beziehungsweise von was sie sich wegbewegen; was ihre Vergangenheit ist und was ihre Zukunft. Auf diese Weise können Protagonisten bzw. Schauspielende Geschichten vorantreiben. Somit sollte der Charakter einer Figur bereits feststehen, bevor die Geschichte für das Publikum / die Leserschaft beginnt. Zu diesen Themen unterrichtet Grant Masters nicht nur Schauspielende sondern zunehmend auch AutorInnen.

Grant Master lebt in der Nähe von London und ist ein internationaler Theater-und Filmschauspieler, Coach, Lehrer und Dozent: <https://www.imdb.com/name/nm0557678>

Podiums-Gespräch „Diversity und Storytelling“

Im von Projektleiterin Gabriela Kasperski moderierten Podiumsgespräch sammelten die Teilnehmenden der IBK-Künstlerbegegnung einige der immer noch aktuellen Diversitäts-Probleme: Diversität meist nur für Neben- nicht aber für die Hauptfiguren, fast ausschließlich klischeebehaftete Rollen-Angebote für nicht-weiße Schauspielende sowie Unterrepräsentation von Diversitäts-VertreterInnen in Jurys und anderen Gremien mit entsprechenden Folgen für deren Entscheide. Auch die Homogenität vieler Akteure in der Games Industrie spiegelt sich bislang häufig in den Spielen wider, auch wenn Indie Games hier zunehmend eine Diversifizierung bewirken.

Großen Raum nahm auch das Gender-Thema ein: der im Beruf sehr viel geringere Frauenanteil als während des Studiums an den Filmhochschulen mit über 50%, das oft bei 45 Jahren begrenzte Spielalter von Frauen, die schwierige Vereinbarkeit von Kindererziehung und Beruf und dem Wiedereinstieg; - Filme werden bislang selten in Teilzeit gedreht.

Letztlich spiegeln Geschichten, Figuren und deren Besetzung, aber auch die Arbeitsbedingungen unter denen diese produziert werden, in der Gesellschaft vorhandene Muster der Privilegierung und Benachteiligung wider. Und viele dieser Bilder und Strukturen sind momentan noch in der Alltagssprache fixiert, was deren Aufweichung zusätzlich entgegenwirkt. Eine Aufgabe ist es dann, die Vielfalt der Gesellschaft und die entsprechenden Konflikte zunächst auch über Sprache überhaupt erst sichtbar und bearbeitbar zu machen.

Die im Durchschnitt liberaleren Vertreterinnen und Vertreter der Kultur und Medien sowie ihr Publikum sind selbst eine homogene Gruppe und Parallelgesellschaft, womit ebenfalls Risiken für die Verständigung verbunden sind. Der Brite Grant Masters verweist auf die britische Gesellschaft mit ihrem kolonialen Erbe, wo sich teilweise eine Kultur herausgebildet hat, in der mehr zählt, was man tut, als woher man ist.

Auf einer abstrakteren Ebene steht Diversität für: Vielfalt, Heterogenität, Gegensätzlichkeit und Widersprüchlichkeit, Bereicherung, Inhalt vor Herkunft und die Selbstverständlichkeit der Vielfalt. Manche fühlen sich bedroht davon. Andere finde es schlicht zu komplex und zu kompliziert, Diversität angemessen darzustellen, und deswegen einerseits zu aufwändig und andererseits dem Publikum nicht zumutbar.

Mehr Diversität kann erreicht werden durch: Auflösung von Zuschreibungen und Klischees sowie der Hinterfragung von Grundannahmen, Gewohnheiten und Stereotypen sowie auch eigenen blinden Flecken, der Schaffung von authentischen und facettenreichen Abbildern der Realität, die Identifikationsmöglichkeiten bieten und somit eine Öffnung bewirken, Parallelgesellschaft auflösen und mehr Gleichheit bei Wahrung der Unterschiedlichkeit herstellen.

Und was können die Akteurinnen und Akteure konkret selber tun? Schließlich ist auch jede/r selbst dafür verantwortlich, gegen Trägheit, Vorurteile und Machstrukturen anzugehen und im eigenen Einflussbereich, das einem selbst mögliche zu tun. So können beispielsweise Diversity neutralisierte Stellen- und Rollenvergaben nachweislich die Vielfalt erhöhen. Frauen können sich gegenseitig unterstützen und fördern. Kulturverantwortliche können Fachpersonen mit Diversity-Verständnis in Gremien und Jurys berufen und damit deren Arbeit und deren Arbeitsergebnisse diverser machen. In AutorInnen-Teams erarbeitete Drehbücher bringen mehr Perspektiven und damit Diversität in Geschichten. Und dann gibt es noch ein anderes überzeugendes Argument: Diversität macht Geschichten realistischer rund weniger vorhersehbar und erhöht somit Komplexität und Spannung. Daher liegt in der Öffnung für Vielfalt auch eine Chance für die Kultur und das Erzählen.

Diese Überzeugungen fließen auch immer stärker in die Kulturförderung ein und bilden im Kanton Zürich aktuell einen Schwerpunkt; jedoch nicht als neue separate Sparte verstanden, sondern integriert in die gesamte Kulturförderung.

Für die junge Generation ist Diversität oft selbstverständlicher als für Ältere und sie wird diese weiter voranbringen. Was dabei immer hilft: Vielfalt ins Boot holen und für umfassende Repräsentation sorgen, statt lediglich aus der eigenen Klischee-Vorstellung über diese zu sprechen oder zu schreiben und sie als vermeintliche Unterhaltungs-Ressource auszubeuten.

Workshops und Referierende II. (Samstag, den 25. Mai)

Storytelling für Webformate – Marek Beles

Marek Beles zeigte in seinem Workshop anhand zahlreicher Film-Einspieler unter anderem aus dem SRF-Jugendprogramm „wie der SRF cool wurde“. Um 2009/10 erhielten die Folgen der Jugendserie

„Best Friends“ jeweils ein Outro und anschließende Blog-Beiträge der ProtagonistInnen. Nach und nach verlegte der SRF sein gesamtes Jugendprogramm ins Netz und erzählte seine Geschichten auf mehreren Kanälen. Aber immer so, dass ein Kanal ausreicht, die Geschichte zu verfolgen, da User ihren präferierten Kommunikationskanal tendenziell eher nicht wechseln.

2016 startete der BR mit „Serafina“ die erste reine Snapchat-Serie und mittlerweile kümmern sich eigene Distributionsteams um die Verteilung der passenden Botschaften für die richtigen Zielgruppen zur richtigen Zeit über deren präferierten Kanal. Da wird dann die Distribution der Geschichte selbst divers und es tun sich große Spielmöglichkeiten auf. Aber ob man diese alle nutzen muss? Die meisten Fernsehsender bedienen momentan möglichst viele davon, weil sie hoffen, dass die Jugendlichen irgendwann auch im „richtigen“ Fernsehen ankommen. Die wichtigste Lektion daraus lautet sicherlich, dass Story, Zielgruppe und Distribution möglichst gut zusammenpassen sollten, und das Interaktion und Einflussnahme auf die Story Zuschauende bei der Stange hält.

Marek Beles lebt in Zürich. Studium an der Filmakademie Baden-Württemberg (Ludwigsburg) mit Abschluss Regie Spielfilm. Seit 2005 tätig für Essence Film Zürich und SRF als Regisseur und Produzent im Bereich Kinder, Jugend und Familie: <https://www.imdb.com/name/nm1147810>

Interaktives Storytelling & Ideen für Games – Beat Suter

Beat Suter, der an der Zürcher Hochschule der Künste Game Designer ausbildet, zeigte zwei Independent Games, die die meisten Teilnehmenden mit unkonventionellem Design, einfacher Steuerung, teils hypnotischer Musik und einer sich fortlaufend entwickelnden Geschichte mit unerwarteten Wendungen schnell immer tiefer in ihren Bann zogen.

Aber warum spielt man überhaupt? Letztlich geht es meistens darum, sich etwas zu erarbeiten. Dabei lernt man kontinuierlich und verbessert seine Skillz, bis man gut genug ist, die Aufgabe zu lösen. Das Weiterkommen sowie dabei erhaltene Punkte und Belohnungen machen Spielende glücklich bis süchtig und so gerät man in einen Flow-Zustand und will wissen, wie die Geschichte, die mitunter manchen Haken schlägt, weiter- und leider irgendwann auch zu Ende geht. Dies können auch andere GeschichtenerzählerInnen gezielt und strategisch einsetzen. Damit es aber nicht zu strategisch und zu konzeptionell ausgedacht wirkt, haben Beat Suter und seine KollegInnen ein Kartenspiel entwickelt, das anhand der Dimensionen Charakter, Emotion, Aktion, Thema sowie Setting dazu einlädt, kreative Geschichten auszudenken. Und plötzlich steckten die Teilnehmenden schon wieder in Kleingruppen mitten in neuen, verrückten Geschichten, die sie permanent weiterspinnen.

Beat Suter lebt in und arbeitet in Zürich im Game Design der Zürcher Hochschule der Künste. Zusammen mit René Bauer führt er dort das GameLab. Seine Fachgebiete sind Storytelling für Games sowie Writing und Konzeptentwicklung für Games: <http://www.and-or.ch>

Einzelne und Gruppen

Nach einer Kennenlernrunde zum Auftakt in Zweier-Gruppen, stellte jeder der Teilnehmenden ihre/n GesprächspartnerIn der Gesamtgruppe vor. Die Teilnehmenden waren sofort begeistert von den vielfältigen Profilen ihrer KollegInnen und den möglichen Formen des Austauschs und der Zusammenarbeit. Doch am ersten Wochenende ist es einfach nicht zu schaffen, mit allen anderen zu sprechen. Wer gut ist schafft vielleicht maximal ein Viertel bis vielleicht ein Drittel der gut 25 Teilnehmenden. Aber es folgen ja noch zwei mehrtägige Module.

Im Drehbuch-Workshop von Marianne Wendt fingen plötzlich drei Teilnehmende an, sich einen Zettel hin- und herzuschieben auf dem sie eine gemeinsam Idee entwickelten, die sie aber noch nicht öffentlich präsentieren wollten. Eine andere Teilnehmerin schrieb plötzlich während des Workshops eine halbe Seite nieder während eine aus der Dreiergruppe nach rund zwanzig Minuten begann, völlig gedankenversunken in kürzester Zeit mehrere Seiten ihres Schreibblocks zu füllen. Das ganze Wochenende über wurden unzählige Fachfragen gestellt, von Projekten berichtet, Allianzen und Kooperationen vereinbart. Ein Teilnehmer hatte eine wenige Tage zuvor auf den Markt gekommene VR-Brille dabei, deren virtuell enthaltener Boxgegner etliche der Teilnehmenden in Angst und Schrecken versetzte.

Am Ende fanden sich sechs sparten- und regionsübergreifend zusammengesetzte Projektgruppen, um gemeinsam Ideen und Projekte weiter zu entwickeln. Lediglich die Appenzeller blieben regional gesehen unter sich. Aber sie möchten auch einen Appenzeller Stoff umsetzen und sie kommen sowohl aus Innerrhoden als auch aus Ausserrhoden, leben teils an anderen Orten, sind ein Mann und zwei Frauen, sind AutorInnen, SchauspielerIn, Schauspieler, Musikerin und Musiker, Sängerin und Sänger sowie Tänzerin und manches mehr. Die anderen Teams haben zusätzlich jeweils auch Vertreterinnen der neuen Medien, der Games und der Virtualität dabei.

Die kreativ und gemütlich ausgestatteten Räumlichkeiten des 25hours Hotel und des KOSMOS boten das ideale Umfeld für echte Begegnungen. Man darf gespannt sein, welche Zwischenergebnisse die Teams Ende August ans nächste Modul mitbringen.

Projektleitung

Inhaltliche Leitung und Moderation: Gabriela Kasperski lebt in Zürich und war als Moderatorin im Radio- und TV-Bereich und als Theater-Schauspielerin tätig. Heute schreibt sie Romane und ist Dozentin für Synchronisation, Figurenentwicklung und Kreatives Schreiben.
www.storybakery.ch / www.gabrielakasperski.com

Stefan Staub lebt in Zürich. Er arbeitet als freier Drehbuchautor und ist als Programmkurator für die Internationalen Kurzfilmtage Winterthur tätig.
Email: stefan.staub@kurzfilmtage.ch

Eventmanagement & Fotografie: Anita Magni hat 2016 den Forschungsmaster in "Media & Performance Studies" an der Universität Utrecht abgeschlossen. Seither ist sie innerhalb der Kultur- und Filmbranche ua. für die Internationalen Kurzfilmtage Winterthur und als Assistentin bei Locarno Pro tätig. Email: ibk-kuenstlerbegegnung@kurzfilmtage.ch

Übersetzung: Florian Kasperski lebt in London und ist Masterstudent moderne Literatur an der Queen Mary Universität. Er ist ein Spoken Word Poet und hat einen eigenen Podcast.
<https://itunes.apple.com/gb/podcast/wwhw/id1449704706?mt=2>

Beirat: o Stefan Dobler, Kaufmännischer Leiter Internationale Kurzfilmtage Winterthur; Lisa Fuchs, stv. Leiterin Fachstelle Kultur Kanton Zürich; Susa Katz, stv. Geschäftsleiterin Zürcher Filmstiftung

IBK-Künstlerbegegnungen

Alle zwei Jahre richtet die Internationale Bodensee-Konferenz (IBK) Künstlerbegegnungen in jeweils einer anderen Kunstsparte aus. Damit möchte sie einen künstlerischen Dialog zwischen den Kulturschaffenden rund um den Bodensee initiieren. Im Austausch und Zusammenspiel soll Neues entdeckt werden. Die Öffentlichkeit erhält Gelegenheit, kulturelle Vielfalt und Gemeinsamkeiten der Bodenseeregion zu erleben. Die Kantone und Länder der IBK wechseln sich in der Organisation der Künstlerbegegnung ab: www.ibk-kuenstlerbegegnung.org

Internationale Bodensee-Konferenz (IBK)

Die IBK ist ein kooperativer Zusammenschluss der an den Bodensee angrenzenden und mit ihm verbundenen Länder und Kantone Baden-Württemberg, Schaffhausen, Zürich, Thurgau, St. Gallen, Appenzell Ausserrhoden, Appenzell Innerrhoden, Fürstentum Liechtenstein, Vorarlberg und Bayern. Die IBK hat sich zum Ziel gesetzt, die Bodenseeregion als attraktiven Lebens-, Natur-, Kultur- und Wirtschaftsraum zu erhalten und zu fördern sowie die regionale Zusammengehörigkeit zu stärken:
www.bodenseekonferenz.org