

'Talking About My Landscape' A Conversation with Anke Schmidt

'Spreeken over mijn landschap' Een gesprek met Anke Schmidt

In her doctoral thesis, German architect Anke Schmidt, owner of the office *landinsicht* and member of *STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN*, reflected on storytelling as a tool for collaborative design research processes.

Klaske Havik *This issue of OASE examines how landscape architects and urban planners use a narrative approach in analysis and design today. Which techniques are used, and how are they put into practice? In your office, narrative comes into play first and foremost for its capacity to include social aspects in the design. Could you tell us how you arrived at narrative as a method?*

Anke Schmidt The projects I address in my office and with *STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN* are complex and long-term processes: thinking about the future of a region, transforming existing neighbourhoods and developing new settlements at the fringes of a city. Such processes are not characterised only by physical changes. People (and their ideas) exert a major influence on projects, and this is just as significant, yet often underestimated. They are conversation partners, decision makers and those who make use of the urban landscape in their everyday lives. Professional jargon and conventional planning tools are not sufficient to represent urban landscapes 'characterised by humanity's urban way of life', as Hille von Seggern and Julia Werner so aptly phrased it in their investigation of innovative strategies for urban landscapes. There is, therefore, a need for strategies and representations beyond the conventional instruments, in order to involve multiple stakeholders in the planning process.

In our work, we use storytelling as a design research tool to address social and participatory issues in contemporary urban landscapes. The world we live in is a storied world. The psychologist Jerome Bruner emphasises that storytelling is a fundamental cognitive mode to cope with the complexity of the world around us. He states that 'there are two modes of cognitive functioning, two modes of thought, each providing distinctive ways of ordering experience,

De Duitse architecte Anke Schmidt, eigenaar van bureau *landinsicht* en lid van *STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN*, reflecteerde in haar promotieonderzoek op *storytelling* als gereedschap voor collaborative ontwerponderzoekprocessen.

Klaske Havik *Deze uitgave van OASE onderzoekt hoe landschapsarchitecten en stedenbouwers een verhalende aanpak toepassen bij hedendaagse analyse en ontwerp. Welke technieken gebruiken ze en hoe worden ze in praktijk gebracht? In uw werk wordt een verhalende methode allereerst ingebracht vanwege de mogelijkheid om sociale aspecten in het ontwerp te betrekken. Kunt u ons vertellen hoe u ertoe kwam om verhaal als methode toe te passen?*

Anke Schmidt De projecten waar ik me met mijn bureau en met *STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN* op richt zijn complexe langetermijnprocessen, zoals het nadenken over de toekomst van een regio, de transformatie van bestaande buurten en het ontwikkelen van nieuwe uitbreidingen aan de randen van een stad. Zulke processen kenmerken zich niet alleen door fysieke veranderingen. De grote invloed die mensen (en hun ideeën) op een project hebben is minstens zo belangrijk, maar wordt vaak onderschat. Zij zijn gesprekspartners, beslissingnemers en degenen die in het dagelijks leven gebruik maken van het stedelijke landschap. Vakjargon en conventionele tekengereedschappen vertegenwoordigen onvoldoende het stedelijke landschap dat 'gekaracteriseerd wordt door de stadse manier van menselijk leven', zoals Hille von Seggern en Julia Werner dat zo toepasselijk formuleerden in hun onderzoek naar een vernieuwende aanpak voor stedelijke landschappen. Daarom is er behoefte aan strategieën en representaties die verder gaan dan de conventionele instrumenten, om meerdere belanghebbenden bij het voortraject te betrekken.

In ons werk gebruiken we *storytelling* als een gereedschap voor ontwerpend onderzoek, om maatschappelijke kwesties via participatie in het hedendaagse stedelijke landschap aan te kaarten. De wereld waarin we leven is een verhalende wereld. De psycholoog Jerome Bruner benadrukt



Fig. 1: Landscape Protagonist tell about local change and express their interactions with the landscape. The talks started with a traditional apple farmer in an open manner, without preset questions followed by conversations with other apple farmers, water engineers, fruit farmers, members of the cooperative society. / Landscape Protagonists vertellen over lokale veranderingen en hun interactie met het landschap. De spontane, open gesprekken begonnen met een appelboer en werden gevolgd door gesprekken met andere appelboeren, waterbouwkundigen, fruittelers en leden van de coöperatieve vereniging.

of constructing reality. The two (though complementary) are irreducible to one another . . . A good story and a well-formed argument are different natural kinds.¹

KH *Would you say that stories, as one of these modes of cognitive functioning, are more social and relational?*

AS Indeed, stories relate people, places and time; they give meaning and develop a sense of community. Human culture and identity are based on stories – as proven by myths and fairy tales as well as daily gossip, according to Robert Dunbar. Creating a story is always a collaborative process. Michael Neumann has explained that in listening to a story, we step into the shoes of the protagonist and mentally rehearse unknown experiences. In this sense, fiction in particular is a way of exploring possibilities and unknown situations. Consequently, stories that simulate reality make it easier to adapt to new situations.

It is therefore surprising that narrative methods have not played a more significant role in collaborative design practice so far. I see a great potential in storytelling as a performative practice between listening, narrating and expressing potential actions and timelines by using the story as a network of characters within a plausible plot. In my work, I apply narrative methods as tools to communicate and to give meaning, but also to provide models for thinking about the future.

KH *Could you give some examples of your use of such narrative methods for urban landscapes within your design research practice?*

AS The first project I'd like to discuss is about finding landscape episodes to include stakeholder perspectives and user expertise. We have noticed that in the general approach of cultural landscapes, there is a lack of attention for the contemporary use and identity of places. We felt the need to find a language to describe people's connections to a place.

Based on the assumption that knowledge about the specificity and diversity of a location and its stakeholders is crucial to create powerful concepts, the design research project 'Designing Storylines of Rural Change', which I worked on with the STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN,² went another way. The project concerned the search for adaptation

dat het vertellen van verhalen een fundamentele cognitieve manier is om het hoofd te bieden aan de complexiteit van de wereld om ons heen. Hij stelt dat er 'twee manieren van cognitief functioneren zijn, twee manieren van denken, die beiden op kenmerkende wijze ervaringen ordenen, de realiteit construeren. Die twee (hoewel complementair) zijn niet met elkaar te vergelijken. (...) Een goed verhaal is van een heel andere orde dan een goed geformuleerd argument'.¹

KH *Zijn volgens u verhalen, als een van die manieren van cognitief functioneren, meer sociaal en relationeel zijn?*

AS Inderdaad, verhalen gaan over mens, plaats en tijd; ze geven betekenis en zorgen voor een gevoel van gemeenschappelijkheid. De menselijke cultuur en identiteit zijn gebaseerd op verhalen – zoals mythes, sprookjes en dagelijkse roddels bewijzen, aldus Robert Dunbar. Verhalen maken is altijd een proces van samenwerking. Michael Neumann heeft uitgelegd dat we, door te luisteren naar een verhaal, in de schoenen van de hoofdpersoon stappen en zo mentaal onbekende ervaringen oefenen. Wat dat betreft is met name fictie een manier om mogelijkheden en onbekende situaties te verkennen. Zodoende maken verhalen die de werkelijkheid nabootsen, het gemakkelijker om je aan nieuwe situaties aan te passen.

Het is daarom verbazingwekkend dat verhalende methoden tot dusver niet een belangrijkere rol hebben gespeeld in de collaboratieve ontwerppraktijk. Ik zie grote potentie in *storytelling* als uitvoerende praktijk tussen luisteren, vertellen en het uitdrukken van mogelijke activiteiten en tijdlijnen, door gebruik te maken van het verhaal als een netwerk van karakters binnen een geloofwaardig plot. In mijn werk gebruik ik verhalende methoden als gereedschap om te communiceren en betekenis te geven, maar ook om modellen te bieden om over de toekomst na te denken.

KH *Zou u een paar voorbeelden kunnen geven van de manier waarop u binnen uw ontwerppraktijk zulke verhalende methoden gebruikt voor stedelijke landschappen?*

AS Het eerste project dat ik zou willen bespreken gaat over het vinden van landschappelijke 'episoden', waarin zowel het perspectief van de betrokken partijen als de expertise van lokale gebruikers een rol speelt. We hebben gemerkt dat er in de benadering van culturele landschappen dikwijls een gebrek aan aandacht is voor het hedendaagse gebruik en

1. Jerome Bruner, 'Narrative Construction of Reality', *Critical Inquiry*, vol. 18 (1991) no. 1, 1-21.

2. 'Designing Storylines of Rural Change: Das Altes Land', research project by STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN with Antje Stokman and Sabine Rabe, 2009-2010.

1. Jerome Bruner, 'Narrative Construction of Reality', *Critical Inquiry*, jrg.18 (1991), nr. 1, 1-21.

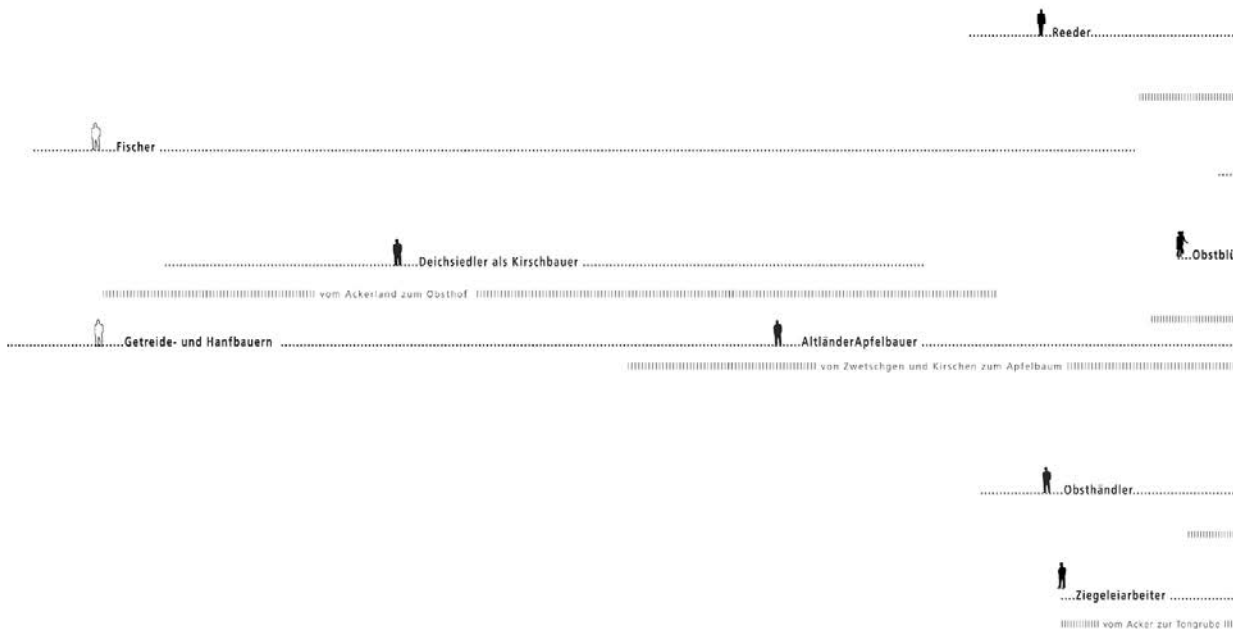


Fig. 2: Landscape protagonists and their actions shaped the landscape through time until today. The future storylines invented new characters as pioneers and adapted the existing cast of characters. / Door de tijd heen (en tot op de dag van vandaag) hebben acties van mensen het landschap vormgegeven. In de toekomstige verhaallijnen treden nieuwe, pionierende karakters op en wordt de bestaande cast met personages aangepast.

strategies for the dynamic cultural landscape ‘Altes Land’ in the metropolitan area of Hamburg. Instead of starting with a mapping process of the visual qualities of the landscape, the team initiated a series of discussions with stakeholders. While the landscape appeared extremely monotonous on the map, this analysis with stakeholders revealed the manifold perspectives of the landscape. By talking to inhabitants and stakeholders, the team integrated local perspectives and personal experiences into the design research process.

KH *How did this knowledge about the diverse readings of the landscape by different stakeholders inform the design process?*

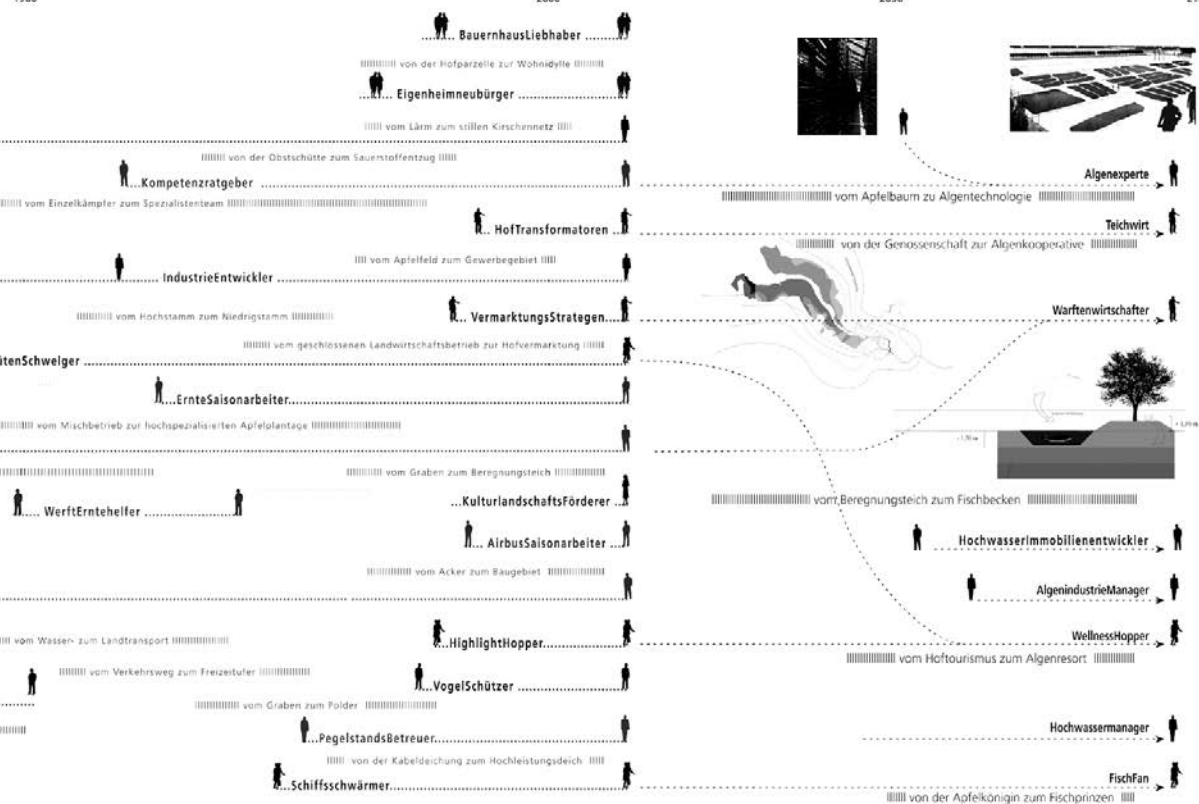
AS In the design process that followed, ‘landscape protagonists’ show the influence and perspective of typical users of a landscape through a combination of narrative and graphic material. These protagonists became the starting point for design speculations on the future of the dynamic landscape. The question “what if...?” was answered based on the demands and ideas of the people living in a place. Meanwhile new protagonists and events likely to play a role in the future were added. We developed three different storylines to explore alternative scenarios and development

de identiteit van een plek. Wij voelden behoefte om een taal te vinden die beschrijft hoe mensen met een plek verbonden zijn.

Op basis van de aanname dat kennis over de bijzonderheid en de diversiteit van een locatie en de lokale partijen die daarbij horen, cruciaal is om een sterk concept te ontwikkelen, kozen we met het ontwerponderzoekproject Designing storylines of rural change, waar ik samen met STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN aan werkte, een andere richting.² Het project betrof de zoektocht naar een aanpassingsstrategie voor het dynamische culturele landschap Altes Land in de metropool Hamburg. In plaats van te beginnen met het in kaart brengen van de visuele kwaliteiten van het landschap, initieerden we met het team een serie gesprekken met belanghebbenden. Terwijl het landschap er op de kaart enorm monotoon uit leek te zien, onthulde de analyse met de belanghebbenden de vele verschillende perspectieven op het landschap. Door te praten met bewoners en belanghebbenden integreerde het team lokale inzichten en persoonlijke ervaringen in het ontwerponderzoekproces.

KH *Hoe beïnvloedde deze kennis over de verschillende opvattingen van belanghebbenden over het landschap het ontwerpproces?*

AS In het daaropvolgende ontwerpproces toonden ‘protagonisten in het landschap’ de invloed en



strategies, in which the protagonists played a major role as active agents in a long-term change process.

The representation of the scenarios in storylines made possible a conversation about the future of the landscape that was characterised by two main premises. First, the local stakeholders had no reservations about discussing the three narrative scenarios. Therefore, they became equal discussion partners, adding valuable points to the scenarios. Second, the stories presumed quite imaginable pathways for change. Because they were rooted in the present reality of the landscape, they were able to function as a guide in transformation processes.

KH *In this project in the Hamburg region, you therefore listened to the voices of the different stakeholders in the analytical phase, while in the design phase you used these perspectives as leading characters for the scenarios. In this way, they could respond to design proposals in a dialogue. Do you have examples where this participatory aspect of the narrative method was even taken further?*

AS I have also found that stories are a viable instrument for communicating and sharing

het inzicht van typische gebruikers van een landschap door middel van een combinatie van verhalend en grafisch materiaal. Deze personages werden het uitgangspunt voor ontwerp-aanpak over de toekomst van het dynamische landschap. Het antwoord op de vraag 'wat als...?' werd gebaseerd op de eisen en ideeën van de mensen die op een plek wonen. En ondertussen werden nieuwe personages en gebeurtenissen toegevoegd, die naar alle waarschijnlijkheid in de toekomst daar een rol gaan spelen. We werkten drie verschillende verhaallijnen uit waarmee alternatieve scenario's en ontwikkelingsstrategieën verkend werden. De hoofdpersonages hadden daarbij een belangrijke taak als actieve vertegenwoordigers in lange-termijntransformatieprocessen.

Door de verbeelding van de scenario's in verhaallijnen werd een gesprek over de toekomst van het landschap mogelijk, met twee belangrijke uitgangspunten. Ten eerste waren de belanghebbenden niet terughoudend om over de drie verhalende scenario's te praten. Zodoende werden ze gelijkwaardige gesprekspartners die waardevolle punten aan het scenario toevoegden.

2. *Designing Storylines of Rural Change: Das Altes Land*, onderzoeksproject van STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN in samenwerking met Antje Stokman en Sabine Rabe, 2009-2010.

perspectives. Of course, transformation processes require new ways of engaging with the public, in order to communicate the effects of transformation on inhabitants. For the village of Legden in Germany's Westmünsterland I developed with my office landinsicht the participatory strategy 'narrative spots', which created a setting for dialogue through a public walk.³ During the walk, aimed at engaging people in the future of their village, we introduced steps already taken in the development process, and we asked inhabitants about their engagement and ideas for the future village life.

I designed a public walk along six 'narrative spots' within the village. The stories of stakeholders already involved in projects were the basis for the choreography of the walk. At each stop, a conversation about the transformation took place, initiated by questions from the guide, who had the role of a moderator. First, protagonists shared their story about the projects, their engagement and motivations. As a narrative hook, they inspired a dialogue between about 20 participants. In this project, the performative practice of storytelling served as a starting point for a shared vision.

KH In the project you just described, narrative is a tool for communication rather than for design. Communication is crucial in the beginning of a project; what are the possibilities of narrative in that early phase?

AS At the start of a project especially, conventional representations are too precise to be suitable for a discussion about overall perspectives and visions. Additionally, technical plans are difficult to read for most of the stakeholders and therefore not entirely useful as a communicative tool. In the project 'Long-Term Settlement Munich'⁴ the team of cityförster, freiwurf, landinsicht and Stein+Schultz was commissioned to design a long-term settlement strategy for the periphery of Munich. The team invented 'future protagonists' that complemented the plans and maps the discipline usually uses to represent concepts and strategies. This method acknowledges the fact that urban landscapes are shaped by people's everyday use of them. The protagonists are invented characters, who symbolise typical inhabitants of the future neighbourhoods or visitors of the area. The stories describe how the place has changed and give an impression of what it will be like to live in the new neighbourhoods. In this case, the narratives show opportunities of transformation processes and allow discussions about how to create identity. As a result they bring strategies to life – a

Ten tweede gingen de scenario's uit van goed voorstelbare veranderingsrichtingen. Vanwege hun worteling in de huidige realiteit van het landschap konden de verhalen dienen als een gids binnen transformatieprocessen.

KH Dit project in de regio Hamburg gaf dus gehoor aan de stemmen van de verschillende belanghebbenden in de onderzoeksfase, terwijl u hun inzichten in de ontwerpfasen als leidende personages voor de scenario's gebruikte. Op die manier konden ze door middel van dialoog reageren op ontwerpvoorstellen. Heeft u voorbeelden waar dat participatieve aspect van de verhalende methode nog een stap verder werd gebracht?

AS Ik heb ook ondervonden dat verhalen een nuttig instrument zijn om inzichten te communiceren en te delen. Natuurlijk vragen transformatieprocessen om nieuwe manieren waarop je het publiek erbij betrekt, om te communiceren wat voor effect de transformatie heeft op de bewoners. Voor het dorp Legden in het Westmünsterland heb ik met mijn bureau landinsicht de participatieve strategie 'narratieve plekken' ontwikkeld, waarbij we door middel van een wandeling een omgeving voor dialoog creëerden.³ In het dorp zette ik een openbare wandeltocht uit langs zes 'plekken met een verhaal'. Tijdens die wandeling, die als doel had de mensen bij de toekomst van hun dorp te betrekken, introduceerden we stappen die al in het ontwikkelingsproces genomen waren, waarbij we bewoners vroegen naar hun betrokkenheid en ideeën voor het toekomstige dorpsleven. De verhalen van belanghebbenden die al betrokken waren bij projecten vormden de basis voor de choreografie van de wandeling. Bij iedere halte vond er een gesprek plaats over de transformatie, op gang gebracht door vragen van de gids, die de rol van moderator had. Als eerste deelden de hoofdrolspelers hun verhalen over de projecten, hun betrokkenheid en motivatie. Zij waren de verhalende kapstok die de dialoog tussen circa 20 deelnemers stimuleerde. Het ter plekke daadwerkelijk vertellen van hun verhalen diende in dit project als uitgangspunt voor een gedeelde visie.

KH In het net omschreven project is het verhaal eerder een communicatiemiddel dan een ontwerpgereedschap. Communicatie is essentieel in het begin van een project, wat zijn de mogelijkheden van verhalen in die vroege fase?

AS Vooral in het begin van een project zijn conventionele beschrijvingen te exact om geschikt te zijn voor een gesprek over algemene inzichten en visies. Daar komt bij dat technische tekeningen voor de meeste belanghebbenden moeilijk

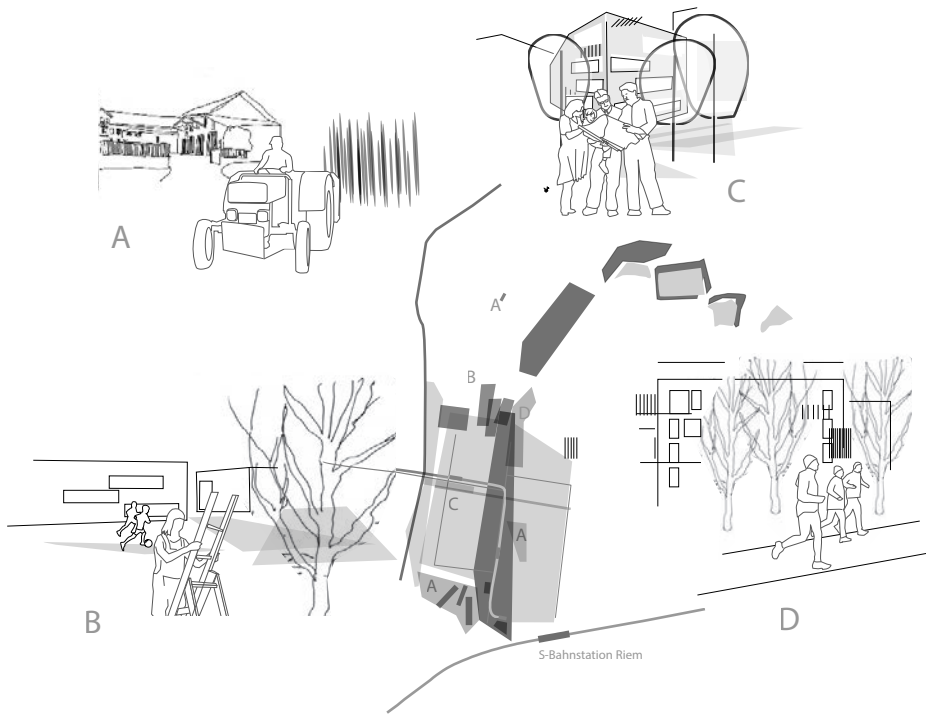


Fig. 3: The episodes of potential users in the project ‘Long-term settlement strategy Munich’ integrate social components into the physical structures as well as time, relationships and movement. / De afleveringen van potentiële gebruikers in de ‘Lange termijn vestigingsstrategie voor München’ integreren sociale componenten in de fysieke structuur, maar ook tijd, relaties en beweging.

focus that is becoming more and more important in contemporary design research practice into urban landscapes.

KH *In your projects, this communicative aspect of narrative, including the perspective of different inhabitants and stakeholders, seems to come back in different ways, and in different phases of the process: sometimes as a way to gather information about the meaning of place for local people, sometimes to communicate with people about ideas and to anticipate change.*

AS I do indeed think that projects can benefit from storytelling as a research tool, as a design tool and often as a communication instrument as well. In my doctoral thesis project, I reflected on different formats and settings for storytelling within collaborative design research processes. First, storytelling can be used as an approach to gather information about a site. At the start of a project especially, narrative

te lezen zijn en daarom niet helemaal bruikbaar als communicatiemiddel. In de Lange termijn vestigingsstrategie voor München kreeg het team van Cityförster, freiwurf, landinsicht en Stein+Schultz de opdracht een strategie voor de lange termijn te ontwerpen voor de periferie van München.⁴ Het team initieerde daar het idee van ‘toekomstige protagonisten’, als aanvulling op de tekeningen en kaarten die gewoonlijk binnen het vakgebied gebruikt worden om concepten en strategieën weer te geven. Deze methode erkent het feit dat het stedelijk landschap gevormd wordt door het dagelijks gebruik van mensen. De personages zijn verzonden karakters, die staan voor typische toekomstige wijkbewoners of bezoekers van het gebied. De verhalen beschrijven hoe de plek is veranderd en geven een indruk van hoe het zal zijn om in de nieuwe buurten te wonen. In dit geval laten de verhalen kansen voor transformatieprocessen zien en leiden ze tot gesprekken over hoe je identiteit kunt creëren. Zo brengen ze strategieën tot leven

3. ‘Erzählpunkte im Zukunfts Dorf Legden’, participatory project commissioned by the Village of Legden. Team: landinsicht, 2016.

4. ‘Long-Term Settlement Strategy Munich’, strategic concept for the development of future settlements on the periphery of Munich, commissioned by the City of Munich. Team: Cityförster, freiwurf, landinsicht, Stein+Schultz, 2011.

3. ‘Erzählpunkte im Zukunfts Dorf Legden’, participatieproject in opdracht van de gemeente Legden. Team: landinsicht, 2016.

4. ‘Lange-termijnvestigingsstrategie voor München’, strategisch concept voor de ontwikkeling van toekomstige nederzettingen aan de periferie van München, in opdracht van de gemeente München. Team: Cityförster, freiwurf, landinsicht, Stein+Schultz, 2011.

formats are well-suited to activate local, implicit knowledge and to map out emotionally important places.

Second, fictional stories can illustrate future perspectives. Stories as a 'different pathway of knowledge', as Hannah Rachel Bell put it, activate imaginative power through clear evocations of situations, places, times and protagonists. Last but not least, narrative strategies can be used to support dialogue and to create local identity. Narrative approaches combine strategic thinking and site-specific design work and address the emotional qualities of the landscape.

Thus, a narrative approach can complement existing instruments and plans to engage with people, both in terms of inclusive design and in terms of communication. Since stories unfold along the line of the activities of their protagonists, inevitably people and their activities become the centre of design action. Furthermore, stories play a supporting role in discussions about the future. As 'fuzzy representations',⁵ stories mediate in a process of understanding between a storyteller and a listener. They foster a dialogue of equals among different stakeholders. The approach turns everyone into an expert and allows a collaborative conversation about landscape.

5. Marie-Laure Ryan, 'Towards a Definition of Narrative', in: David Herman (ed.), *The Cambridge Companion to Narrative* (Cambridge: Cambridge University Press, 2007), 22-35.

– een steeds belangrijker aandachtspunt binnen de hedendaagse ontwerponderzoekspraktijk voor stedelijke landschappen.

KH *In uw projecten lijkt het alsof dit communicatieve aspect van verhalen, inclusief het perspectief van verschillende bewoners en belanghebbenden, op diverse manieren en in verschillende fasen van het proces terugkomt: soms als een manier om informatie te vergaren over de betekenis van een plek voor de lokale bevolking, soms om te communiceren met mensen over ideeën en om te anticiperen op verandering.*

AS Ik denk inderdaad dat projecten kunnen profiteren van *storytelling* als onderzoeksinstrument, als ontwerpgereedschap en ook vaak als communicatiemiddel. In mijn promotieonderzoek dacht ik na over verschillende formats en de beschikbare ruimte voor *storytelling* bij gezamenlijke processen van onderzoek en ontwerp. Ten eerste kan het gebruikt worden als een aanpak om informatie over een locatie te verzamelen. Met name aan het begin van een project zijn verhalende formats geschikt om lokale, impliciete kennis te activeren en emotioneel belangrijke plekken in kaart te brengen.

Ten tweede kunnen fictieve verhalen toekomstperspectieven illustreren. Verhalen als een 'andere weg naar kennis', zoals Hannah Rachel Bell het noemde, zetten fantasierijke energie in gang met tot de verbeelding sprekende situaties, plaatsen, tijden en hoofdpersonen. En tenslotte kunnen verhalende strategieën gebruikt worden om de dialoog te ondersteunen en een lokale identiteit te creëren. Een verhalende aanpak combineert strategisch denken met locatiespecifiek ontwerp en richt zich op de emotionele kwaliteit van het landschap.

Zo kan een verhalende aanpak een aanvulling zijn op bestaande instrumenten en tekeningen om mensen erbij te betrekken, zowel wat betreft inclusief ontwerp als communicatie. Aangezien verhalen zich ontvouwen langs de lijn van de activiteiten van de hoofdrolspelers worden mensen en hun bezigheden onvermijdelijk het centrum van de ontwerppactie. Verder spelen verhalen een ondersteunende rol in gesprekken over de toekomst. Als 'warrige representaties' bemiddelen verhalen in een proces van begrip tussen verhalenverteller en luisteraar. Ze moedigen een gelijkwaardige dialoog aan tussen verschillende belanghebbenden. De aanpak maakt van iedereen een expert en zorgt dat iedereen over het landschap kan meepraten.

Vertaling: InOtherWords, Marly Weemen

5. Marie-Laure Ryan, 'Towards a Definition of Narrative', in: David Herman (red.), *The Cambridge Companion to Narrative* (Cambridge: Cambridge University Press, 2007), 22-35.