

撬动：局部设计何以激发公共生活

段志鹏

摘 要：基于现象学理论和社会参与设计的具体案例，尝试描述一种名为“撬动”的行动脚本，用以提供一个理论视角去注意那些看似局部的社会行动，例如着手开垦一块荒废的土地。这类行动往往起始于人们在有限条件下重新尝试开辟新的行动可能性；同时，在做事情的过程中，行动者可能会产生一种“还能继续做更多”的上手感，并有可能激发更广泛的公共协作。在面对复杂且彼此交织的社会问题无法被直接解决时，“撬动”重新思考设计实践的伦理承诺：设计行动的责任是一种回应的能力，在具体情境中持续保持对生活世界鲜活的理解、讲述与参与能力。

关 键 词：风景园林；撬动；激发；公众参与；社区花园；现象学

文章编号：1000-6664(2026)03-0030-07

DOI：10.19775/j.cla.2026.03.0030

中图分类号：TU 986

文献标志码：A

收稿日期：2025-12-03

修回日期：2025-12-22

在当前以“百姓园林”为代表的一系列实践中，风景园林的工作方式正在发生变化。越来越多的行动开始立足于普通人的日常实践，在具体场所中逐步展开公共生活的建构。这类百姓园林实践，往往起始于一些看似微小、局部，却能够被普通人立即上手的行动。在这样的背景下，本文采用现象学方法去阐释一种存在于日常生活里的设计脚本——“撬动”。它指人们，包括设计师、艺术家或者是居民，基于自身的条件和限制有意识地发起的局部行动。这些局部行动可以具体体现为在小区的荒地里开辟一处花园。又或者，在一个移民社区里，行动可能是指去动身邀请每个居民自己带一道菜来一起吃饭。这些行动可能引发出更加广泛的集体行动的意愿，在彼此激发的过程里复杂但无解的社会问题得到了回应，而非被纳入一种整体性的解决方案。撬动是一种低门槛的社会修复启动方式。对于行动者而言，被撬动的也可能是自己。通过动身做事情，其自身的行动意愿和耐心有可能得到滋养，并且产生对于自己和世界更加丰富的理解。理论化这

种“撬动”的行动脚本的最初动力是2023年笔者在上海杨浦区创智农园看到的一扇绘制在墙上的假门^[1]。

这面长4 km的墙将两边的小区分隔了数十年。这堵墙究竟因何而建已很难说清，但是它存在在那儿就有着不同的用途，比如保卫新小区的房价。尽管数十年间，两边小区居民的日常生活已经紧密交织在一起，但是从一个小区绕到另外一个小区则需要花费近半个小时。2016年，上海四叶草堂社区设计和营造团队在这里展开行动。他们和艺术家们合作，邀请附近的儿童在墙上绘制了一个假门。在2019年的春天，这扇假门真的被凿了一个洞，随后出现了一扇真的门联通两侧。笔者于2023年在拜访期间看到的那个“假门”，则是在门凿开之后重新绘制上去的。

本文后半部分将提供关于该案例更详细的叙述和分析。这里，听到设计师的讲述引发了一个思考撬动的关键问题：为什么一个一直都可以忍受的墙会变得不再能忍受？墙已经在那里存在十多年。让它存在在那儿比打破它更容易。为什么

在绘制了假门之后，墙慢慢变成了需要去通过发起新的行动来回应的事情？在开墙的过程里，当地街道和设计团队用了数年之久与两边小区居民协商。这些协商是一个“刻意”的事情。这种刻意是开展社会行动里重要的情绪资源。“刻意”意味着需要在重复的日常生活里付出额外的努力才能发生的事情。换句话说，在一个怎么样的过程里，在墙上打一个洞变成了一个“事儿”？在这个过程中里，设计在发挥着什么样的作用？这里需要说明，本文并不是简单地声称绘制假门是在召唤出真实的门出现，而是着重探索像绘制假门这样的事情如何让持续更久的协商和行动变得可能。换句话说，人的能动性是如何在日常的行动里浮现出来？在本文里，这种能动性浮现的过程称之为“撬动”。

如何在设计的知识里找到线索理解撬动？在设计史的脉络里，有2种理解设计线索。一个是设计(design)在欧洲语言里的词源解释。无论是法语dessin、意大利语disegno、西班牙语dibujar都意味绘制一个尚未存在的图像。即做设

计就是用视觉语言表达一个抽象的想法^{[2]50-51}。这一线索所引申出的是当下主流的设计行动形式,即设计是关于“想象力”的,关于描绘尚未存在的未来,关于绘制概念草图,关于提出解决方案^[3]。同时有另外一种理解设计的脉络,关于“匠艺”(craft),关于“制作”(making)^[4]。设计是赋予世界以形式的活动。其关乎于人如何用自己的身体和周围的材料去做出一个物品。比如,中世纪的教堂并不总是按照建筑师给定的图纸来将一个概念在现实里复制出来。在建造的过程里,工匠们有自己的工程学 and 几何学,他们可以在概念尚不完善的条件下去继续创造性地建造教堂^{[2]56}。在中国,制作的脉络则可以追溯到关于“营造”的历史。撬动和制作的知识紧密关联,因为制作提供了另外一种想象改变如何发生的方式。制作并不直接指涉一个对于未来的清晰想象,也不期待以抵达一个设想好的未来为目标。制作鼓励即兴地找到立马可以做的事情(比如,在开门无望的时候,先动手画一个假门),通过做这些事情来产生新的局面出现,从而让另外一些事情更有可能发生。未来的图景在局部行动里慢慢浮现。

为了理解撬动,还需要花时间去说明能动性。西方哲学传统关于能动性常常有着二分的理解,即自主意志和自然过程。自主意志意味着个体行动由自身内在的意志力所驱使。自然过程则意味着是外部的环境驱使着个体去做某种行为^[5]。对于能动性的理解总是悬置在这二者之中。英格尔德提醒道,对于能动性常见的误解是相信人们能够行动是因为他们有能动性。他建议重新把能动性理解为一个动词(agencying),而非是一个名词(agency)。他写道:“并不是每一件事情的发生都根据一个人的意志,但这也并不意味着这件事则是根据另外一个人的意志。^[6]”相反,能动性是分散的(distributed),是在具体环境里生成,并且随着环境的变化消散然后再生成。这种对于能动性的生态性的理解对阐释撬动尤其重要。这种理解允许我们不再把个体的行动和他的意识捆绑成一个因果,从而能够更好地注意到周遭环境对能动性产生何种影响。

本文提出“撬动”,并不是为参与式设计或者社区营造这样的专业实践再添新方法。本文的目标更是提供理论语言来帮助人们注意到一种已经广泛存在的行动脚本。这些理论语言支持人

们更有意识地继续实践。为了说明“撬动”,本文将回答3个问题。前2个在认识论层面,包括怎么讲述设计引发的变化,以及那些日常生活里小规模局部行动何以构成设计。第三个问题是局部行动的责任多大程度上是解决问题,这个问题关乎设计的伦理。

为了回答这些问题,在理论层面本文以德哲学家海德格尔和英国人类学家英格尔德的现象学为基础。后者在思想上受到前者的影响。同时本文进一步结合了与现象学密切相关的可供性理论(the theory of affordance)。在设计的语境里,本文将自身定位在了“参与式设计”这一理论范畴里。目前,关于参与式设计的研究横跨了景观设计、建筑设计、社会设计等多个领域,其关心的问题主要在于公众以何种形式进入设计流程之中。其中诸多讨论有益于深入对撬动的理解。在方法论层面,本文并非通过抽象的哲学思辨去写作,而是有意识地将具体的民族志材料引入思辨之中。本文所引入的实证材料有两部分。一部分来自笔者在2022—2024年发起或参与的工作坊,另外一部分来自过去2年里对从事社区营造或社会设计的设计师的采访。

在下文里,第一节将关注第一个问题,即怎么讲述设计所引发的变化。本节将从高度项目化的语言在讲述变化上遇到的困难开始。当下主流的设计叙述常常以项目为单位,包含着明确开始和结束,用给定专业知识和逻辑去合理化故事如何发展。而其中人如何受到激发反而成为故事里被遮蔽的部分。为了讲述变化,本文认为,像讲述生活一样讲述设计的过程是一个重要的叙事练习。

第二和第三节的重点在于如何把微小的局部行动更严肃地看作设计。在日常生活里,人们不总是通过做调查、形成问题、提出解决方案的逻辑而行动。行动是在巡视周遭的过程里发生的。人们在具体的环境里持续地找到“我还可以做什么”,来让自己的生活进展下去。在这个意义上,设计起始于人们“找事”的过程。一个人用行动去回应自己对环境的觉察时,日常生活里的设计便出现了。

第四节转向对伦理的思考。在微观的日常行动里需要将解决问题看作设计实践的责任吗?在生活里,一个问题总是和更多的问题缠绕起来,从而总是拒绝终极的解决方案。苛求对于问

题的解决可能会限制创造性行动的出现。撬动意味着,设计的重点是通过行动去回应以及引发回应,而非直接地“去解决”。

1 项目叙事和生命叙事:如何讲述变化?

当代设计理论里常常认为设计在进入21世纪后经历了一种范式转型——设计实践不再仅仅将一个空间、产品、海报等具体物品的生产作为设计实践结束的标志。新的范式主张做设计就是要通过制作这些具体物品来影响社会关系和社会系统,并且去解决更加复杂的社会问题^[7]。参与式设计是上述范式转型的重要成果。这一话语反映出越来越多设计师和研究者开始探索如何将和公众一同推进系统性的变化^[8]。这种范式转向尚不能回应的问题是,当设计明确声明自己的目标是解决复杂社会问题时,设计师们又常常无法讲述出来自己做的事情究竟引发了何种变化。

设计师介入一个地方的时间持续数日或数月。主要的行动形式是发起活动或改造空间。然而,这些短期的介入和其声称要去面对的庞大社会问题并不成比例^[9]。比如,一个社区里公共空间的缺失常常有着错综复杂的原因,与复杂的产权矛盾、居民对于公共性的认识等方面都紧密相关,而短期的介入并不可能直接解决这些问题。一个通过短期动员建造起来的花园很有可能在建造结束后重新荒废。深刻的变化需要时间,已经出现的变化也会消失。在短期内,人们很难有清晰的方向感可以判断变化是否发生。然而,发起局部行动的人则常常被鼓励自我证明。他们被要求通过一种评估式的逻辑去寻找线索,证明自己的介入产生了可见的外部变化。在证明的过程中,巨大的社会问题和短暂的行动以一种相当直接且强制的方式关联了起来。这种强制关联强迫行动者们急迫地通过找到所产生的变化的证据去“宣称”行动所具有的意义^[9]。

评估是一种在事物间建立强因果关联的逻辑,根植于一种机械传动的力学想象。通过评估讲述变化是项目叙事的重要方式。项目可以被理解成一种社会组织形式,指的是通过对时间、任务与资源的管理和协调,以实现某个预先设定的目标^[10]。在全球范围内,项目正在变成越来越重要的行动形式,广泛应用在学术、教育、治理、商业、设计以及艺术中,并且呈现出短期化和密集化的特点^[10]。在项目叙

事里，让一件事和另一件事连起来的是专业知识。例如，设计中广泛流行的“问题-解决方案”框架，就常常包含了几个给定的步骤，比如通过调研发现问题，然后定义问题，最后发展解决方案并且实施它^[11]。似乎在行动尚未开始前，行动如何讲述就已经被知识规定好了。讲述项目的人只需要用一种给定的框架把自己的经验放进去，来把事情说得合理即可。

正如设计哲学家Willis所说，关于设计的知识对于设计师解释得太多，而对于设计本身解释得又太少^[12]。项目叙事常常主要以设计师或者行动发起者的视角讲述了他们做了什么。这样的叙事常常有明确的开始和结束，并且特别关注什么样的方法被使用。而与此同时，设计师也常常被简化为特定设计知识的代理人，鼓励其忽视自身的感性经验、情绪、判断。项目化的叙事难以讲述出不同的人在行动里的冲动，也讲不出他们的情不自禁。而这些情绪正是理解细微深刻社会变化如何发生的重要的线索。谈及变化时总是需要包含一种内在的维度，即变化需要包括人们在认识世界以及认识自己和世界的关系上的转化^[13-14]。

如果我们把上述一步步有规划地讲出行流程当作一种项目叙事。那么则有另外一种叙事存在于日常生活的对话里，也存在于文学、影像和艺术中。那就是一种基于自然语言讲出来的生活叙事。自然地讲述出来人在具体场景里所作所为和所思所想，允许我们能够重新注意到被项目叙事所掩盖的部分。

接下来的例子来自社会艺术工作坊“看见最初500米”。这个工作坊由人类学家项飙、建筑师何志森和笔者于2022年发起，为期3个月。我们邀请50多位不同行业的城市居民去观察他们的周遭生活，并且支持参与者们通过行动或者艺术创作去进行表达。在这个工作坊中，王丽思对广州的一个中老年舞厅产生兴趣。她一开始时被舞厅里热烈的气氛所震撼。在和舞者日常相处的过程里，她逐渐领悟到跳舞是中老年舞者们重新建立亲密关系的过程。在家庭里，可能他们需要扮演一位好的长辈，同时他们也可能在生活面对着一系列的失败，婚姻失败、家庭失败、事业失败。而在舞厅里，他们对于亲密关系的需要在身体舞动中又重新变得真实而开放。在2个月的相处后，丽思

产生了一个艺术创作的想法。她收集男女舞伴们的汗水，然后将汗水两两混合。下文是王丽思对于过程的叙述：

广州夏日的毒辣，现在想起来还是会起鸡皮疙瘩。很多个下午，我乘B21公交车去往舞厅，窗外的热浪涌进车厢，常常把我蒸得头昏脑胀，满身大汗。汗，是舞厅里最不缺的东西。一场舞还未过半，O姐的衣服就已经被汗湿透了。她把我喊到更衣室，帮我换条裙子。她二话不说直接掀起裙子，她的后背、内衣，甚至内裤全都湿透了。汗水以非常直观、具象的样子出现在我面前，那个瞬间还是挺震撼的。

我问茹姐，跳舞时摸到对方的汗，会不会心跳加速。她说以前会，心扑通扑通跳。现在更多是要抠动作，在想怎么跳更靓。不跳舞的时候，舞伴们就静静地挨坐在一起，聊些只有他们自己听得见的话，让汗水在空调风里慢慢被吹干。

第一次收集用的是玻璃吸管和试管。用试管吸汗实在费劲，茹姐和黄老师直接拿起管子往脖子、后背上刮，像小学生一样比拼谁的汗水多，真是较真又可爱。很快，2根试管里就装上了数量可观的汗水。透明的是黄老师的，他说自己爱干净，喜欢木质香水，所以汗水也是香的；乳白色的是茹姐的，她有些抱歉，因为脸上有粉，所以汗水是浑浊的。

“没办法，跳舞就一定要化妆。”

我表示同意：“对，不能输。”

小玉和杨生两人都年近70，但那天跳得格外勤力^①，架也不吵了，连跳3首曲后认真地收集汗水。英姐把场子热起来后，自己却也没怎么跳，跑到一边和舞伴聊了好久的天！她把几乎空空如也的试管还给我，有些调皮地笑笑说：“天气冻啦，系没咩汗出的啦^②！哈哈！”Q生二话不说，弯腰掀起了他的Polo衫，让姐妹们围着他收集后背的汗水。邻座的人好奇地跑来围观，大家有说有笑，讨论起各自的汗水^[15]。

在舞厅的持续观察，让丽思注意到舞伴在用舞蹈和隐秘的亲密关系去寻找自己，同时面对自己人到中年被社会抛弃的危机感。但是丽思并没有用巨大且抽象的词汇快速掩盖住这些高浓度的生命经验。她邀请这些跳舞的人一起收集汗水。舞伴们也没有去拷问丽思收集汗水的意义。他们只是觉得好玩就可以做。恰恰就是这个好玩，让舞伴们把收集汗水当作了游

戏，反而能更投入地参与其中。

生活叙事呈现出弱因果关系和非线性的特点。生活允许知识去赋予其解释，但不允许知识去充分总结和推导^[16]。生活叙事不是要讲出一个逻辑，而是把不同的经验勾连起来。英格尔德认为：“讲一个故事，就是在讲述中将过去发生的事联系起来，沿着世界中一条路径去回溯，使他人能够拾起过去生活的线索，继续纺织出他们自己的生活之线。^[17]”讲述一个项目会有开始和结束，会区分项目内和项目外，而讲述不同的生命如何共同生存则拒绝这样的区分。在生活叙事里，因果关系并非总是如此的强烈。偶然、停顿、犹豫和不知所措也有自己发挥作用的空间。那些项目之外的人、事、物对项目产生的影响也能被讲出来。在生活叙事里，人和人之间彼此的激发才更容易被注意到。

2 作为局部行动的设计

本节仍延续本文开始的思考，即关注那些局部行动何以成为设计。这种局部行动指的是人们如何创造性地运用他们身边能接触到的材料和自己身体去做“事儿”。这里的“事儿”是一个口语化的词。它常常意味着一件需要刻意地投入精力和苦劳的事情。需要动用周遭的人力和物力，但又不至于是巨大的牺牲(相对应的，事业就是一个长期的投入了)。局部行动是一个“事儿”。有趣的是，这个口语化的“事儿”和海德格尔对thing的理解有很多共鸣。他认为thing不是一个名词，不指代一种客体或物品，而是开展一个汇聚，来让关系显现出来。建一座桥是thing，不是因为桥是一个物品，而是建造它的过程聚集了两岸、河流、行走的人和建造的人^[18-19]。发起一件事的人汇聚了其他人事物，与此同时自身也就被世界所汇聚。基于这一思路，Björgvinsson等则认为，设计不是设计一个物品(designing things as objects)，而是设计一个作为社会和物质集合体的事(designing things as socio-material assemblies)来让关系得以继续生成和变化^[11]。

局部行动的设计是一个“事儿”。局部设计如何影响公共生活的典型形象是椅子——比如把家用的椅子放在小区里似乎就意味着更多人可以坐在上面，产生一些公共对话。然而是否可以说把椅子放置在小区的目的是为了公共性的出现

呢？在这样的思路里，放置椅子这件事似乎强制地和一个抽象的意义结合了起来。采用一个生活式的叙事可以进一步打开这个结合，并深入去理解局部行动影响生活。

摆放一把椅子最直接的作用是允许人们坐在上面。仅此而已。生态心理学家James Gibson的可供性(affordance)理论在这里颇有帮助。这个理论主要有3个主张^{[20]119-136}。其一，有机体不仅仅是被动地接受环境的刺激并去反应，而是积极地在自己周遭里找到自己的行动可能性。其二，有机体在环境里的感知是双重的。一方面有机体在感受环境，而与此同时必然感受到自身，而最重要的是感受到自己能够在这个环境里可以做什么。其三，有机体对于行动可能性的感知是直接的，而不是通过中介化的心理表征来与环境互动。可供性理论里“环境”并不是指客观世界，而是一个有机物的周遭^{[20]3}。而可供性这一概念的含义，便是周遭环境为其中的个体所提供的行动的可能性^{[20]119}。一个拥有双腿的人看到一个和自己小腿一样高的平面的时候，他所看到的直接就是“可以坐在这个平面上”的可能性，而不是去观察椅子的高度、大小、材料来综合判断出这个椅子是可以坐的。在这个感知到椅子的“可坐性”的过程里，也包含着对自身的状况的感知。因此，看见椅子就是看见椅子是可以坐的。人们不断巡视附近，并觉察到那些为自己提供行动可能性的线索。

Gibson的理论打开了对于作为局部行动的设计这件事新的理解——设计就是在生活里开辟出行动的可能性。把一个椅子放在一个广场里的过程，便意味着在这个空间里的尝试开辟出“坐”的行动可能性的过程。在公共空间里，椅子成了线索，能够让其他人看到他们也可以坐在上面。为他人制作一个物品就是这个制作者有意识地参与公共生活的过程。

让他人注意到这把椅子可以坐仅仅是开始，更重要的是坐在椅子上这件事还允许他人继续思考他坐在上面后还可以继续做什么。“撬动”的作用以及伦理问题恰恰在此处——在这个“还可以继续做什么”上。一把放在海边的椅子是一个设计。因为通过它，让“看海”这件事变得更加有可能发生。一堆围成圈的椅子是一个设计。因为通过它，让一场面对面的对话更有可能发生。而一个安装了扶手的

长椅也是一个设计。因为通过它，让流离失所的人更有可能不躺下。因此，局部的行动是通过开辟一些小的行动可能性来让另一些事更可能出现的过程。设计的权力动态便体现在它让何种的行动更容易出现上。

这里，做一个事儿仅仅是给予世界一些东西(比如放一把椅子)，而这个东西具有何种意义远不是可以提前声明的。意义是在更多的人参与的过程里转化的。人们所能做的，仅仅是干预物质世界已经进行的过程，将自身的动力加入发挥作用的力和能量中^{[2]21}。参与不仅仅指的是设计师如何请其他人加入一个自己主导的设计过程里。参与也是双向的，也包括一个人以何种姿态加入正在进行的且不可控的事情里去。

3 行动可能性的开启

在一个典型的项目叙事里，设计开始于调研，比如用户研究或区位研究，并且通过这种调研来形成需求分析和问题定义。英国设计人类学家Suchman认为这种现代设计流程里常常鼓励设计师忽视自身的位置和背景，采用一种无立场的立场去建立对于世界的理解和干涉^{[2]1}。然而必须注意到一个要开启设计行动的人从来不仅仅通过调研去客观地理解需求，然后再开展自己的设计行动。正如Affordance理论所提示的，有机体是环境里积极的探索者。人们总是在找线索，去注意到自身可以行动的地方。与此种主张有共鸣的是海德格尔对于此在的存在论双重分析，即被抛入(geworfenheit)^{[22]235-241}和筹划(entwurf)^{[22]182-188}。海德格尔认为此在(这里也就是人)对被抛入的世界领会的过程中，从“可能性”的角度打开自身。理解世界是在筹划自身的可能性中浮现出来的(这里的筹划并不是计划下一步要去做什么，而是保持对于自身存在可能性开放的一种存在状态)。

开展一个行动，最紧迫的问题也包括了“我”，那个此时此地的“我”该如何行动。生物要么不行动，要么冒风险行动，而不会在等自己对客观世界完全了解后再行动。设计行动里的空间可以被理解为一个“田野”和“现场”叠加的环境。通过调研，行动者将自己的环境渲染成一个等待被发现的“田野”；而通过行动，行动者将这个环境渲染成一个需要在其中展开行动的“现场”。

项目叙事和生活叙事的张力体现在如何理解行动的发生上。在笔者对设计师的采访里，常常注意到设计师比较焦虑的问题之一是意义的前置化。意思是说，设计师常常需要在行动前有一个明晰的意义判断，比如以解决他人的需求作为目标。一旦自己的行动无法直接解决他人的需要，无法给他人直接带来一些好处，便会陷入疑问：行动是不是有必要做；同时又因为意识到社会问题太过于巨大而产生很多无力感；或者是在行动后因为没有给他人带来任何真切的好处而内疚，内疚于自己做的所有事情似乎无法真的去解决真实的问题。意义前置对应的是行动过程里强烈的双边主义的互惠观念——即把自己的行动当作一种亏欠的入侵。作为当地人允许自己行动的补偿，自己也需要给其他人带来立刻可以看到的好处。在短期项目结束时，设计师和当地的人的“账”应该算清楚，以便两不相欠地结束项目。

然而在生活叙事里，人和人的账是算不清楚的，更不必说在短时间里彼此两清。生活叙事需要讲出来意义感是如何在行动之中生成的。在一片空地里放了椅子，并不直接指向一个巨大的意义判断，比如为了建立公共性。相反公共性是在放置了椅子的过程中出现的。放椅子是“我”可能做到的事，去干扰我周围的环境，让这个环境允许更多的事情出现。下面的引用来自嘉莹的田野笔记。引用这个田野笔记意图说明一个局部行动引发了更多的行动。2024年夏天，建筑师何志森在河南省中牟县拆迁村大孟发起了一个为期2周的社区花园工作坊。该工作坊招募了来自全国约60名参与者。他们来到大孟村，其中一个目标是在村里的空地上建造一个花园。笔者作为外来的观察者全程跟踪了工作坊。嘉莹是工作坊的参与者。以下是她在工作坊期间的日记。

“王叔啊，我一直想问你，那天为什么你会选择帮我们呀？我们才第一次见。”他说：“帮助别人已经成习惯了，我做事问心无愧。”

我们与王仁伟叔的相遇从一次错误开始。在建花园的过程里，我是负责购置土和苗的，在前期的调研中得知大孟社区有一位叔是卖土给周围更贵的小区的，价格不贵还包送货。殊不知这位王叔给我们送了一大卡车黄黏土，不但在我们花园里用不上，在几天的大雨后变成

了又重又黏的巨型黄泥“章鱼”，如何运走它也成了我最头疼的事。

在一个太阳热得能烤熟鸡蛋的下午，我终于鼓起勇气和运土来的司机叔说我们需要把黄黏土再运回去。他瞟了我一眼说，“可以啊，但是你们得自己铲回卡车了，我可不管”。话毕，司机骑上三轮车就回家睡觉了。这时，王叔出现了。后来我们才知道司机是王叔的哥哥。他们中午刚好一起喝完酒回家。王叔坐在旁边的石凳上看着我们这些年轻人重新把土铲回卡车上。中间休息时，我开始坐在石凳上和王叔闲聊，这才有了开头的那些对话。可能是因为他表妹前几天发了一条关于芯廷(另一位参与者)借她伞的朋友圈，也可能是作为一辈子跟土地打交道的人看着几个傻大学生搞不清楚种植物用啥土。原因似乎也不重要了，重要的是他那天下午待在闷热的太阳下，满头大汗地帮我们各种出主意怎么把土清走。比如他教我们怎么和他的司机哥哥打交道，比如说：“你们假装铲几下就开始撒娇，跟我哥抱怨一下，他虽然嘴上比较硬，他心可软了。”后来，王叔还直接帮我们联系来了附近的小型铲车。

再后来，王叔成为我们大孟社区里参与最积极的一位居民，每天只要有空就会过来看看我们在干嘛。他帮忙扫地，借我们铁锹，吆喝其他人参与，还把他儿子从县城叫回来参加我们工作坊的后几天筹备。

王叔自拆迁后租下了“只有河南”剧场附近的20多亩地，轮种玉米和小麦，之前当过警察，他的爱人在隔壁更贵的小区做保洁，儿子在县城备考公务员，女儿刚刚高中毕业。

嘉莹的日记从她的角度讲述了王叔如何卷入建造花园这件事里。这场卷入始于种植花园过程里遇到的麻烦。尽管在事后的叙事里，嘉莹认为王叔是一个“热情”的人。然而热情并不是一开始就被参与者们感受到的。王叔注意到了在嘉莹和种植团队遇到的问题。在这些问题里，他找到了线索知道自己要怎么进入这些年轻人正在做的事情里。在工作坊一开始，参与者们曾经花费很大的精力去告诉周围村民他们正在做的事。这些告诉里包括了很多术语，比如“乡村振兴”或者“社区建设”，但得到村民的回应寥寥。与此同时，参与者们又看到了这些村民长期面对的社会问题，比如多年没发放的回迁款和烂尾的回迁

房。这些感受交织在一起，以至于让参与者开始怀疑自己到底能够在里面做些什么。局部行动并不要求提前声明一项行动应该具备社会价值，而是强调在行动过程里产生扎实的意义感，让人觉得充盈，而且能够被升华。局部的行动是一种对日常生活的搅动，搅动是通过把自己抛进去来引发他人的回应，让更多的身体跟着动起来。

4 行动作为回应或解决：在生活叙事里如何理解改变

在笔者长期对设计师的采访中，“问题-解决方案”的设计思路会遇到2种挑战。第一类挑战是将问题简单化，并以直接的行动回应。例如，在某些社区工作实践中，工作人员会积极调查居民的困难，但他们所识别的问题往往是生活中的即时困扰——如肉价偏高、物业费难以收取、村里缺乏快递点或残疾老人雨天出行不便。这些问题常常被直接转化为短期的行动，如派更多人上门催缴物业费或在雨天由社工协助老人出行。这类做法尽管在短期内有效，但常常难以形成更为有机和可持续的支持系统。而第二种挑战是，注意到问题所具有的复杂性，而知道短期内问题并不会得到解决，因而产生无力感。比如在上述大孟工作坊中，参与者们注意到长期拆迁款的不发放或者回迁房烂尾，一些参与者可能会认为这些才是生活里的大问题，其余做什么都很难撼动这些大问题。对于问题的意识反而产生了“一种做了也白做”的无力感。

注意到问题是重要的。问题意识会激发行动的紧迫感。但发起行动者在多大程度上应当承担问题解决的责任，仍有待进一步细化和讨论。这里，引入人文领域中对于负责(responsibility)的讨论将会有帮助。科学技术哲学学者哈拉维在她的著作《与麻烦共处》中将responsibility理解为response-ability，来说明在困难处境里去承担责任仍然是有可能的。这种责任不是去贯彻自身的意志让问题得到一劳永逸的解决，而是体现在对于处境的回应上^[23]。责任之所以是一种重要的问题，正是因为行动是不完美的^[24]。英格尔德也认为：“没有回应的能力就没有责任。”^[25] (There can be no responsibility without "response ability".)保持对问题高度的关注和回应能力是行动里重要的组成部分。去回应就必须在场，必

须让自己和他人相互在场^[25]。回应打开一种新的思路去理解行动和改变的关系。它让我们对一个局部行动的关注点不再落到一个行动多大程度能够改变人和环境，而是多精准地去回应你看到的问题和世界。接下来的叙述将会回到本文一开始提到假门的案例。社区规划师尹科变从她作为长期参与者的角度讲述绘制假门到打开一扇真门的过程：

在画门之前，2016年，我们(指四叶草堂社区设计和营造团队)作为空间设计者看到2个小区的区位平面图，就注意到了这堵墙。当时就觉得这里可以做一些打通的工作。在新小区的一侧做改建的图纸里就预留了一条小路，想传递给大家这里未来是要开门的。后来才和一位设计师与漫画创作者合作开始了这个画门的事情。在2016和2017年，我们和同济大学做了很多建立信任和关系的工作，比如邀请同济大学的学生在这里做了各种各样短期的活动和课程。这些事也很难直接造成什么影响，觉得好玩就开始了。这些事都不是以开门为目的的。

一个里程碑的事情是2018年，杨浦区开始了老旧小区的綜合整新，在杨浦区这类改造叫作“美丽家园”，基本上就是把老旧小区的雨污水外立面、平改坡屋顶等做一轮硬件上的全部翻新。在2018年杨浦区开始翻新项目时，我们就觉得可以借着老旧小区改造的施工，去把开门的想法有条件变成一个可以实施的方案。但是这个老旧小区改造的费用是不包含围墙开门和改造的，所以我们还是以一种民间的方式和居委会在做。2018—2019年，我们开了很多会，做了很多的和居民讨论的工作，讨论开门的具体位置、宽度、高度、形态等，真的是是否开门的决定还是悬着的。两边小区的居委会也做了很多的工作和两边的居民在沟通，围墙两边的居民也开始慢慢期待这个门的打开。

随着其他的老旧小区的改造都开始了，老旧小区的书委书记觉得如果现在要不去动这个门，她很难和那些想要开门的居民交代。因为如果这个改建结束了，哪怕开个门，也算动土，动土就需要各种施工许可和告示。这件事又会变得非常困难。所以在2019年春天的某个晚上，这位书记和我的同事刘悦来老师打电话，说这个门到底能不能开，要是能开，她明天就让施工队把墙敲了。刘老师和很多居民，特别是居委会的骨干成

员都来力挺书记。所以第二天一清早，书记对施工队队长说，你帮我把这个门敲掉。很自然地，小门洞就变成了门。当时居委会很怕收到投诉，所以那个时候每天都在办公室等，但是几乎是没有的。

在科变的讲述里，打开一扇门并不是和其他事抽离的项目，而是在社区行动里一次次涌现出来的事情。这个事情持续数年，期间行动者们的注意力也不总是在门上。打开门的过程包含了寻找“我可以做什么”的机会，比如一开始设计团队在规划图里留出一条通往墙的小路去暗示这里可以开门。他们也结合同济大学的课堂去展开短期的参与式的活动。得知翻新项目后，便判断这里是一个机会去把开门的事情变成一个具体可操作的项目。这个开辟局部行动的可能性并不仅仅是设计师或设计团队在做的事。比如，注意到开门时机的是长期和居民沟通开门事项的居委会书记。这位书记的行动愿望和自身长期的参与有关。正如科变提到的，如果这个门不开，他很难向想要开门的居民做一个交代。这里，交代的意思可能就是回应，用一种自己的行动和姿态展现出自己对于问题的关注。

英文“关注”是attend，这个词的丰富含义可以帮助理解回应的诸多层面。attend的英文解释包括，频繁去一个场所(go to a place regularly)，把自己的注意力给到某物上(pay attention to)，照顾(look after)，在场(be present)，以及等待(wait)^[26]。越是解决不了的问题越需要保持对其的持续注意以建立深入理解。生活里无法解决的问题之所以产生痛感，一部分也是因为其混杂了“改变不了”和“讲不出清楚”2种感觉。越是改变不了的现状，就越需要保持关注，并建立更深入、更清晰的理解。理解是在行动中直面问题。在这个意义上，去行动就是去表达。这种表达不是将生活现象丝滑地套入一个知识的壳子里，而是需要人们对于生活能够形成连贯和有机的理解。如果悬置一种解决问题的行动逻辑，行动是抛出一些事物或者做出一些动作，这些构成了自己对于所注意到的问题的回应。而同时，行动也可以引发他人去回应的愿望。撬动是通过行动所引发的彼此回应而发生的。

参考文献：

[1] 廖菁菁, 刘悦来, 冯潇. 公众参与老旧小区微更新的实现途径探索: 以上海杨浦创智片区政立路580弄社区为例[J]. 风景园林, 2020, 27(10): 92-98.

LIAO J J, LIU Y L, FENG X. Exploring pathways for public participation in micro-regeneration of old communities: A case study of Lane 580, Zhengli Road Community in the Yangpu Chuangzhi Area of Shanghai[J]. Landscape Architecture, 2020, 27(10): 92-98.

[2] INGOLD T. Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture[M]. London: Routledge, 2013.

[3] DUAN Z. Professionalised designing in between plural makings[C]/MIETTINEN S, MIKKONEN E, LOSCHIAVO DOS SANTOS M C, et al. Artistic Cartography and Design Explorations towards the Pluriverse. New York: Routledge, 2023: 156-170.

[4] SENNETT R. The Craftsman[M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2008: 19-52.

[5] MOL A. Eating in Theory[M]. Durham, NC: Duke University Press, 2021: 87.

[6] INGOLD T. On human correspondence[J]. Journal of the Royal Anthropological Institute, 2017, 23(1): 17-18.

[7] DORST K. Design beyond design[J]. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 2019, 5(2): 117-127.

[8] STEEN M. Co-design as a process of joint inquiry and imagination[J]. Design Issues, 2013, 29(2): 16-28.

[9] DUAN Z. How practices come together: Situating design by attending to relational practices[J]. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 2023, 9(1): 33-57.

[10] GRAAN A. What was the project? Thoughts on genre and the project form[J]. Journal of Cultural Economy, 2022, 15(6): 735-752.

[11] BJÖGVINSSON E, EHN P, HILLGREN P A. Design things and design thinking: Contemporary participatory design challenges[J]. Design Issues, 2012, 28(3): 101-116.

[12] WILLIS A M. Introduction[C]/WILLIS A M. The Design Philosophy Reader. London: Bloomsbury, 2019: 1-8.

[13] HAKIO K, MATTELMÄKI T. Turning inwards for change: The role of inner conditions in transformative co-design[J]. The Design Journal, 2023, 26(6): 838-855.

[14] VINK J, HAY A F, DUAN Z. Reimagining service design through relational perspectives[J]. Journal of Services Marketing, 2025, 39(7): 738-747.

[15] 王丽思. 我在中老年舞厅里收集汗水[EB/OL]. [2025-11-17]. <https://mp.weixin.qq.com/s/6oi69epNzyXhqNYky0CWXw>.

WANG L S. Collecting sweat in middle-aged and elderly dance halls[EB/OL]. [2025-11-17]. <https://mp.weixin.qq.com/s/6oi69epNzyXhqNYky0CWXw>.

[16] TSING A L. The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins[M]. Princeton, NJ: Princeton University

Press, 2015: 1-331.

[17] INGOLD T. Lines: A Brief History[M]. London: Routledge, 2016: 90.

[18] HEIDEGGER M. The thing[M]//Translated by HOFSTADTER A. Poetry, Language, Thought. New York: Harper & Row, 1971: 161-184.

[19] HEIDEGGER M. Building, dwelling, thinking[M]//Translated by HOFSTADTER A. Poetry, Language, Thought. New York: Harper & Row, 1971: 141-160.

[20] GIBSON J J. The Ecological Approach to Visual Perception: Classic Edition[M]. New York: Psychology Press, 2015.

[21] SUCHMAN L. Located accountabilities in technology production[J]. Scandinavian Journal of Information Systems, 2002, 14(2): 91-105.

[22] HEIDEGGER M. Being and Time[M]. Translated by MACQUARRIE J, ROBINSON E. Oxford: Blackwell, 1962.

[23] HARAWAY D J. Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene[M]. Durham, NC: Duke University Press, 2016: 11.

[24] DAVIDS T, VAN HOUTE M, ALPES M J. Mixing creative and qualitative methods: An appreciative inquiry into responsible knowledge production for engaged scholars[J]. Journal of Ethnic and Migration Studies, 2025, 51(12): 3153-3169.

[25] INGOLD T. Anthropology and/as Education[M]. London: Routledge, 2017: 27.

[26] MERRIAM-WEBSTER. Attend[EB/OL]. [2025-11-07]. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/attend>.

(编辑/王媛媛)

作者简介：

段志鹏
1995年生/男/安徽涡阳人/博士/马克斯普朗克社会人类学研究所博士后研究员/研究方向为设计人类学、社会设计、服务设计(哈勒 06114)

Leveraging: On How Situated Design Animates Public Life

DUAN Zhipeng

Abstract: Drawing on phenomenological theory and concrete cases of socially engaged design, this article seeks to describe an action script termed "Leveraging (Qiaodong)", offering a theoretical perspective for attending to and understanding seemingly localized and small-scale social actions that nonetheless have the potential to generate ongoing change, such as beginning to cultivate a garden on an unused plot of land. Such actions do not usually originate from clearly defined, comprehensive plans. Instead, they emerge in situations where people confront limited conditions, insufficient resources, or complex social problems that cannot be directly resolved. Rather than aiming to "solve" problems, actors initiate actions that are immediately doable and capable of being taken up in the present, gradually reopening possibilities for further action. In the process of continuing to do things, actors often develop a sense of guidance or handiness, which is a feeling of "there are more things to do". This sense does not arise from certainty about outcomes, but from a directional momentum that takes shape through action itself. It helps reorganize attention toward one's surroundings and toward others, sustaining engagement amid uncertainty. Through such processes, localized actions may become noticeable to others, invite participation, and elicit responses, thereby gradually stimulating broader forms of public collaboration and the emergence of public life. The central question of this article is how such seemingly minor, low-threshold actions accumulate social effects over time, reorganize attention, and respond to long-standing social problems that are structurally complex and resistant

to direct solutions. Theoretically, this article situates itself within contemporary discussions of co-design, while entering into dialogue with phenomenological traditions associated with Heidegger, Ingold, and Gibson. The discussion is grounded in a series of concrete cases observed or participated in by the author between 2022 and 2024, including socially engaged design initiatives such as community gardening, publicly engaged art projects, and design workshops. The articulation of leveraging as an action script is not intended to introduce a new method for participatory design. Rather, it aims to provide conceptual language for an action mode that is already widely present in everyday life and professional practice, yet often remains under-theorized. By foregrounding leveraging, the article seeks to support readers in becoming more attentive to how one action gives rise to another, and how action unfolds through mutual responsiveness within concrete situations. To elaborate on this script, the article addresses three interrelated questions. The first two concern epistemology: how can we narrate change as it unfolds through action without reducing it to linear causality, and how can small-scale actions in everyday life be taken seriously as forms of design practice? The third question concerns the ethics of action: when social problems cannot be directly solved, should the responsibility of design still be framed in terms of problem-solving, or should it instead be understood as a sustained capacity to respond to concrete lived situations?

Keywords: landscape architecture; leveraging; animating; public engagement; community garden; phenomenology

Biography

DUAN Zhipeng, male, born in 1995 in Guoyang, Anhui Province, Ph.D., Postdoctoral Research Fellow at the Max Planck Institute for Social Anthropology, research area: design anthropology, social design, and service design (Halle 06114)