

从随机到精准——AI技术演进中的设计师本体重构与具身回归

王 昭

上海师范大学 影视与传媒学院 上海 200234

摘要：摘要随着生成式人工智能技术的不断迭代，当代设计行业面临职业本质的拷问。像 Gemini、Banana 这类 AI 工具，几年间就从早期混沌的“随机盲盒”阶段，经过风格化拟合的平滑阶段，发展到了如今语义精准对齐的共生阶段。这个技术演进过程并没有让设计师消失，反而剥离了低维度的技法重复，让我们看清了设计创造力的新本质。对此，本文提出了一种新的设计范式：在该范式下，搜索不再是简单的关键词匹配，而是设计师借助专家图式进行认知导航；叠加变为通过具身草图构建骨架的结构化生成；再造提升为基于审美鉴赏力的元认知监控。

关键词：具身认知；Banana 3.0；反思性实践；设计本体论；隐性劳动

一、算法理性的扩张与主体性的坚守

自工业革命伊始，技术哲学便一直处在“机器对人的替代”这一核心议题的笼罩之下。和以往仅仅涉及体力劳动的替代情况不一样，生成式 AI 的迅猛发展首次对人类颇为自豪的“脑力禁区”以及“审美高地”发起了冲击。当像 Midjourney 或者 Banana 这类智能工具可以在瞬间生成一张能与资深插画师相媲美的“新中式”海报，甚至在光影渲染以及构图平衡方面超出人类的平均水平之时，设计界陷入了从未有过的那种职业焦虑状态。这种焦虑产生的根源，并不是因为工具本身有多么强大，而是由于设计教育长期以来把“创造力”过于狭隘地等同于“技法执行力”，也就是对排线、调色、软件操作等可以被量化的技能的熟练掌握程度。一旦这些显性知识被算法彻底解码并且以零成本的方式提供出来，设计师的职业身份就会面临被解构的那种风险。

赫伯特·西蒙在《人工科学》里对设计给出了经典定义，即“设计是为了改变现有情形，使其变成更理想的情形”^[1]。然而，AI 虽然在图像生成的效率与精度方面超越了人类，但它却缺少关于“何为理想情形”的价值判断与伦理自觉。教育哲学家格特·比斯塔指出，教育与成长的核心不只在资格认证或社会化，还涉及主体化，也就是成为一个独特的主体，一个能够对世界做出负责任回应的存在^[2]。AI 不能成为主体，它本质上是人类过往经验的镜像与统计学拟合。因此，AI 的介入并

未宣告设计的消亡，反而迫使设计这项事业回归其决策、伦理与审美判断的本质，推动我们重新审视人与技术在创造性活动中的权力关系。

在传统设计范式里，设计流程依照包豪斯式‘从 0 到 1’的线性构建思路，设计师好似建筑工人，得一砖一瓦搭建视觉大厦，其认知进程呈累积性和建构性特点。而 AI 深度参与的新范式下，设计定义出现根本性转变，变成‘依据人类经验库展开搜索、叠加以及再造’形式。AI 大模型实质上是把人类有史以来全部视觉风格、文化符号与美学规律压缩而成的‘潜在空间’，此空间蕴含着无穷的可能性与组合方式。

在这种视角下，设计的本质就不再是那种无中生有状态了，而是在这样一个无穷无尽的混沌中，极为精准地针对特定项目的需求做出响应的各个元素，并且借助特定逻辑将之重新组合。这就和认知心理学家杰罗姆·布鲁姆纳所提出的“支架式教学”理论有着相似之处——AI 能够给出无限多的素材乃至技法层面的支撑，然而要搭建起大厦所需要的蓝图、文化隐喻以及最后的情感指向等等方面，都必须由作为人类主体的设计师来予以提供。设计师已经从原先单纯的“制造者”身份转变成了如今的“策展人”，甚至是“导航员”，在算法所能提供的数量极为庞大的各种可能性里去做最后意义的选择。

二、纵向维度：技术现象学视角下的工具演进

要充分领会设计师角色所发生的这种关键性转变，可以引入技术现象学的视角。唐·伊德曾经借助“人-技术-世界”这样的关系来区分几种不同的技术关系。以 Banana 工具集作为 GenAI 发展的一个典型缩影来看，就

作者简介：王昭，女（1979.02-），汉族，河南郑州人，硕士，副教授，研究方向：传播学。

能清楚地觉察到人机关系是从那种“他者关系”所存在的隔阂状态出发，经过“解释性关系”所创立的缺乏选择阶段，最后迈向“具身关系”达成的共生阶段。而这一过程并不是单纯呈线性的技术升级，相反，是认知模型以及交互范式深刻的跃迁变化。

让我们追溯生成式AI的发展初期情形，也就是Banana 1.0时代，其技术特点主要体现为“模糊搜索”、“赌徒模式”。在那时，模型对于自然语言的理解能力是十分有限的。设计师和工具之间所呈现出来的交互关系有着一种颇为显著的“他者关系”，即技术呈现出一个具备准独立性、甚至带有不透明特性的“他者”模样。设计师输入提示词的时候，就好比是向一个语言、逻辑都处于摸索状态下的人发出指令一样，而AI反馈回来的结果往往会充斥着“幻觉”，像是出现扭曲、逻辑混乱或者符号张冠李戴等情况。这种交互从本质上来讲是一种低效的试错行为，设计师处在一种深度异化的状况当中，没办法把内在的认知图式转化为准确的图像，整个设计过程满是不可控的随机性以及挫败感。

随着模型参数呈指数级增长以及训练数据不断得到清洗，我们迈入了Banana 2.0时代。在这个阶段，其技术特性体现出“平滑的完美”以及“风格拟合”的特点。AI已经学会了如何去迎合人类的视觉感受，甚至能够出色地完成像“赛博朋克加水墨”这类风格任务。从现象学的角度来讲，这就转化成了一种“解释性关系”，AI开始具备解读文本并且生成相应图像的能力，不过这种解读是依据统计概率所做的平滑处理。国内著名的设计学者辛向阳指出：“当设计师需要把人、动作、工具或媒介、目的和场景等五要素合理地整合到一起……他所遵循的逻辑规律一定有别于产品设计师。”也就是说交互设计需关注行为逻辑而非表层装饰^[3]，Banana 2.0虽然能生成完美的“新中式”表皮，但往往丢失了文化的深层逻辑。它生成的图像符合列夫·曼诺维奇（MANOVICH L.）所描述的“AI美学”特征——美则美矣，却呈现出一种“平均人”的特质，相应的，设计师也陷入了“修改困境”，任何微小的修改都可能导致画面的整体崩塌。

当我们来到当下所处的Banana 3.0时代时，AI算法已然发生了质的飞跃。多模态技术走向成熟，这促使AI不再仅仅能读懂文本内容，而且还能读懂涵盖线条走势、留白逻辑以及抽象情绪等诸多方面的视觉语义。在这个阶段，人机关系演进成了“具身关系”。这时的AI不再只是外部的对话伙伴，也不是黑箱的存在，而是成为了

设计师感知的拓展延伸。设计师能够借助手绘草图、深度图、骨架图等这类“具身指令”，强制让AI在限定的框架范围之内展开生成操作，从原本祈求AI给予灵感的“抽卡者”转变为了能够指挥AI算力的“指挥者”，切实达成了具身意图和算法算力的深度融合。

三、横向维度：具身认知视角下的新设计范式

在Banana 3.0这个阶段当中，虽然AI具备了全人类的经验库，而认知科学家瓦雷拉在《具身心智》里却认为：“认知并不是对预设世界的描绘，而是在行动的过程中于世间生成的。”机器并不存在身体，并且缺乏感受，所以没办法生成真正的意义。设计师得凭借“具身行动”来解围算法的平庸，在这个过程中呈现出搜索、叠加以及再造这三者范式方面的革新。

在未来的设计范式下，搜索会彻底摆脱以往那种简单的关键词匹配模式，进而演变成由专家图式所驱动的认知导航形式。依据约翰·斯威勒的认知负荷理论来看，专家和新手之间存在着核心差异，即他们在长期记忆当中是否存复杂结构化的认知图式。在AI时代背景下，新手开展搜索时常常是凭借一些零散的知识点，而AI所能调取到的仅仅只是通俗数据库里的那些浅层图像罢了，与之不同的是，设计师搜索时，是以其博学的知识库当作索引。设计师可以调用诸如“宋代山水”、“解构主义构图”、“赛博朋克色域”等高维度概念，并且能够在潜空间里精准地确定风格坐标所在的位置。这样的搜索具有排他性以及高维度的特点，它需要设计者有较深厚的艺术积淀和文化敏锐度，由此能把“搜索”这一行动提升成更有意义的文化智力活动。

芬兰的建筑理论家尤哈尼·帕拉斯玛在《思考的手》这本书里着重指出：“手属于思维的器官。”在手绘草图当中所呈现出来的那种迟疑的状态、顿挫的笔触，蕴含着机器根本无法精准计算出来的隐性知识。在Banana 3.0的情境下，设计师会借助手绘草图构建起画面的整体框架，并强制让算法在特定框架范围之内去开展纹理填充方面的相关操作。以“人性不确定性”激发“算法确定性”，在原本冰冷的数字生成过程留下自己独特的印记。

再造，指的是设计师运用严格审美标准当作筛选工具，针对生成结果进行甄别、升华的过程。此过程显示唐纳德·肖恩所阐述的“反思性实践”，也是设计实践的关键，即“行动当中的反思”。AI生成上百种可能性方案，设计师得和这些素材进行深度交流。此时，艾略特·艾斯纳所提出的“教育鉴赏力”便成为了真正核心的

生产力。面对着AI生成的数量众多之图像，设计师必须要拥有“能看出两物间细微差别的”能力，要能把那些光影看上去很完美但逻辑虚假、情感空洞的方案予以否决，要去挑出最富张力、符合文化语境的瞬间，并对其展开局部重绘、调整和操作。所以从本质来看，再造的过程其实就是一种颇为高阶的“策展”行为。

四、时间与存在的维度：生命有限性与隐性劳动的重估

在探讨了设计劳动的“空间维度”，这一具身行动后，本文还须引入一个更为关键的“时间维度”，以此来回应设计师职业能否持续存续的问题。海德格尔在其著作《存在与时间》当中，揭示出了“向死而生”所蕴含的本体论层面的意义，而生命存在的有限特性，恰恰是职业分工的理由。当下普遍存在一种误解，认为既然人工智能已大幅压缩设计产出的耗时，那么设计师的工作量就会被尽可能地消减，并直至消亡。其实，这种看法严重忽略了在设计劳动当中“冰山下”的部分，即灵感究竟如何获取，认知又是怎样积累起来的路径情况。

我们需要重新界定设计劳动的界限。在传统的绩效考评当中，仅仅把最终呈现出来的设计稿当作是“劳动成果”，然而设计师为了达成这一结果所历经的漫长学习、思考、观察生活以及沉浸在文化与历史的种种历程，常常会被排除在“设计工作”之外。实际上，AI所提升的只不过是“输出”这短短一瞬间的效率罢了，并且没有办法取代“输入”这个极为漫长且充满生命力的体验过程。这些“输入内容”其实就是设计发生的土壤。当我们把这部分隐性劳动也纳入到考量范围之内时，就会察觉到设计师的工作有着不可被取代的本体论地位。因为AI能在瞬间检索到所有的数据，但却没办法替人类去

“经历”生活，没办法给设计师建构体验雨天潮湿感觉、老街喧嚣氛围或者历史厚重感，这些个体生命体验的累积，才是决定AI生成内容的方向及深度。

再者，基于社会分工的本质，在人类人生时间、注意力专注的有限性基础下，设计师的职业不会消亡，那些在AI时代能最终胜出的，是那些有敏锐触觉、独特视角的“有潜力的人”。就像米哈里·契克森米哈赖曾经所讲的那样，创造力常常是从“发现问题”开始的，而非仅仅是单纯地去解决问题。

五、结论：共生时代的“人机政治学”

Banana从1.0一路进化至3.0的历史进程，设计师的工作在洗牌却不是消亡，如清华大学美术学院教授杭间在《设计道》中强调的那样，设计是思想的体现^[4]。设计教育应当强化两道壁垒：一是“关键词库的贫富差距”，二是“审美决策的精准度”。只要当设计师具备敏锐的“痛感”与鉴别力，能识别出AI作品中的“文化伪造”和“情感空洞”，就能有坚守的底线，就有继续在这个激烈的竞争环境下找到新位置的底气。

参考文献

- [1]SIMON H A. The Sciences of the Artificial [M]. 3rd ed. Cambridge, MA: MIT Press, 1996: 111.
- [2]BIESTA G. Good Education in an Age of Measurement: Ethics, Politics, Democracy [M]. Boulder, CO: Paradigm Publishers, 2010.
- [3]辛向阳.交互设计：从物理逻辑到行为逻辑[J].装饰, 2015(1): 58-62.
- [4]杭间.设计道——中国设计复兴的观察与思考[M].重庆：重庆大学出版社，2013.