PANORAMA SCHOLARLY GROUP

Resonance: Journal of Global Music Studies

https://grhas.centraluniteduniversity.de/index.php/Resonance



“意识之线”回退，“意向之线”显现：鲁托斯拉夫斯基《威尼斯游戏》中的声音现象学结构

范佳铭（Fan Jiaming）[a]*

[a] *中国人民大学艺术学院，北京，中国（School of Arts, Renmin University of China, Beijing, China）*
DOI: *https://doi.org/10.63802/resonance.V1.I1.171*

文章信息

关键词:
现象学还原, 音乐意向体验, 鲁托斯拉夫斯基,《威尼斯游戏》，“有限偶然”音响结构

摘要

现象学还原强调主体持有与客体世界保持距离的“目光”，将研究聚焦对“目光”结构本身的再认识。这启发音乐分析作业的逻辑拐点——音乐分析常侧重技术程式的理性分析而轻视对音响感性经验的探讨，后者是显现音乐意向体验的价值所在。本文采用现象学理论中的“意向性”概念开展一次音乐分析作业，讨论音响意向结构对音乐分析的创新价值。以波兰先锋派作曲家鲁托斯拉夫斯基的音乐观念及其作品《威尼斯游戏》的分析出发，研究表明，“有限偶然”技术构筑了基于创作-表演“游戏”的互动意义，最终，音响推动听者从疏离的“意识之线”转向沉浸的“意向之线”，并要求听众从听觉直观中获得对音乐结构的把握和音乐意义的生成。总体上，现象学为诠释作曲技法对音乐观念的贯彻力度，以及“意向性”对音响聆听经验的阐释空间提供方法论层面的革新。

* Corresponding author. e-mail: fanjiaming@ruc.edu.cn

《威尼斯游戏》(Jeux Vénitiens, 1960-61)是波兰指挥家安杰·马克夫斯基(Andrzej Markowski)委约的室内管弦乐作品(chamber-orchestra)，由克拉科夫爱乐乐团室内乐团(Chamber Orchestra of the Cracow Philharmonic)于 1961 年 4 月 24 日在威尼斯凤凰剧院(Venice’s Teatro la Fenice)首演，作为当年威尼斯双年展的参展曲目。“Jeux”指作品本质上是一场“游戏”，而首演地为威尼斯，因此定名《威尼斯游戏》(Skowron, 2007)。首演时仅演出创作的 I/II/IV 乐章，完整作品首演于华沙之秋音乐节(1961.9.16)。

作曲家本人将《威尼斯游戏》界定为其第一部使用“偶然”技法写作的音乐作品，其达成“偶然”音响的途径，是通过“新记谱法造成的音响效果随机”和“演奏过程的选择随机”共同造成的(Grove Music Online, 2001)，这使得作品的音响效果变得独特和自成一派。中央音乐学院姚恒璐教授曾指出：“在管弦乐队中，偶然音乐的段落是以指挥和规范的特定记谱法相结合的方式进行的”(YAO, 2005)，室内乐作品记谱法的规范性尚有欠缺，往往是个性化的书写占据主导地位，如何合理地阐释作曲家的创作意图、理想演奏效果和实际音响体验，促使研究者具备更加审慎的理论储备与精巧的技术分析能力。

中国学者、武汉音乐学院刘永平教授开启中国大陆关于鲁托斯拉夫斯基和“有限偶然”技法领域的研究，1987 年提出对鲁托斯拉夫斯基偶然音乐创作逻辑的研究(LIU, 1987)，分“有控制的偶然结构——节奏对位”和“有控制的音程级结构——旋律/和声原则” 两方面论述；于 1988 年将该技法引申为对节奏控制和音高组织的“双极控制论”；专著《有控制偶然作曲技法》(The Controlled Aleatory Composition Techniques: A Study of Lutoslawski’s Musical Works)对鲁托斯拉夫斯基进行了一次全面回顾与梳理，为理解鲁托斯拉夫斯基的音高-节奏组织、音色-音响结构等要素(elements)提供重要技术视角(LIU, 2022)。

“双极控制论”将两个不同音高的结构简化为六种“音程级” 和“音值级”。在音高组织上，鲁托借鉴了十二音体系“等音等同”的原则(Charles, 1999)，认可勋伯格对音程数理差异的观点，同时接纳德彪西为代表从泛音列的感性经验出发关注和声聚集(harmonic aggregate from the overtone series)中的音程“质性差异”之综合经验(Skowron, 2007)，创造出一套组织音程自然属性但非旋律性写作的方法。在节奏组织层面，通过对比刘永平研究与鲁托斯拉夫斯基的手稿(Skowron, 2007 for script①; Adrian, 1982 for script②)，印证了这种分析方式可以有效还原作曲过程中的数控逻辑思维(见表 1)。从鲁托斯拉夫斯基的手稿中对音值式样的控制，研究者窥见每一种节奏动机模式可以有多种形态，如①标示了作品中动机 A 的几种设想的节奏时值序列；而②的黑色箭头标示了动机 A 节奏序列的数字规定，其音符时值由“十六分→八分→四分→二分”，数字则在逐步扩大“1→2→4→5”；动机 I“1→7”的序级差同样显示出，作曲家在节奏布控上划分得相当清晰的，对不同时值的节奏构成的节奏序列处理是风格化和个性鲜明的。

音程	音程级
小二度（大七度），Minor Second	1
大二度（小七度），Major Second	2
小三度（大六度），Minor Third	3
大三度（小六度），Major Third	4
纯四度（纯五度），Perfect	5
三　全　音　，Tritone	6

1、刘永平对“音值级”的分析规范

①

音值级	基本音符	附点音符
1	三十二分音符	附点三十二分音符
2	十六分音符	附点十六分音符
3	八分音符	附点八分音符
4	四分音符	附点四分音符
5	二分音符	附点二分音符
6	全音符	附点全音符

②

音值级	基本休止符	附点休止符
1	三十二分休止符	附点三十二分休止符
2	十六分休止符	附点十六分休止符
3	八分休止符	附点八分休止符
4	四分休止符	附点四分休止符
5	二分休止符	附点二分休止符
6	全休止符	附点全休止符

2、鲁托斯拉夫斯基对音值式样的控制

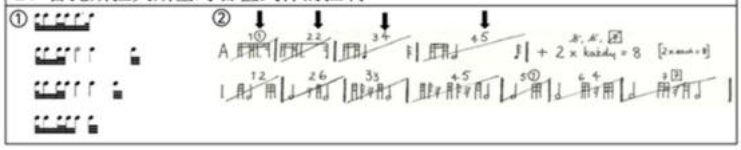


Table 1 “Interval Class” Diagram and “Duration Class” Diagram

表 1“音程级 (Interval Class Diagram) ”与“音值级(Duration Class)”示意图

本文的分析将部分借鉴上述技术分析的思路，但更侧重于从现象学角度探讨音响意向体验。因为，当音乐分析对技术的求索不断深入并达到极致，最终往往成为作曲技术理论研究的一般意义终点。而当音乐分析被妥善地解决，面对“音乐分析去向何方”的延续性思考，借助现象学对概念悬搁、不被概念切割的思维模式，折返对“有限偶然”音乐表演实践中的主体领悟，反而显现出先锋派音乐在听觉审美价值的再立新意。本文标题的哲学观照，借用了身体现象学哲学家梅洛-庞蒂“松开我们与世界联系在一起的意识之线”“使意向之线显现出来”的经典命题，以论述《威尼斯游戏》在基于“有限偶然”作曲技术对音响素材的布控生成意向体验的过程，并及这一音响意向结构体验在表演端同步展开的底层逻辑与意义。“游戏”概念和作品标题(program)的重合不单单是一个表述的巧合，反而成为反思建立在音乐作品技术与观念层面，维系音乐意义的可行通道。

1.“意向性”：音响意向体验与音乐分析的逻辑拐点

本章呈现一脉相承的哲学家胡塞尔(E.Husserl)、梅洛庞蒂(Merleau-Ponty)在现象学还原中的关键环节，“意向性”的作用机制，并作为启发下文对音乐音响意向研究的思维。现象学聚焦“意向性(Intentionality)”，即心灵代表或呈现事物、属性或状态的能力，以打开一种突破哲学传统问题的契机。其普遍做法是，悬置在古典哲学认识论中，哲学家居于一种独立慎思的旁观者的“目光”，及“目光”指向的先验性“对象-客体”存在的反思，转向对观察者(主体)经验视角的现象，及聚焦于“目光”结构本身时的意义生成。具体而言，过往哲学的反思将经验服从于本质的科学(实证主义与理性批判)，仿佛“事实-观念”的折返跑，预设客体存在使哲学式的反思存在拥抱理念(本质)而脱离实际世界(实存)的罅隙(存在的意义遮蔽不明)；反而主体对于世界的观察——“现象世界”（或“知觉世界”）的存在才是“原初世界”——意识之统一性与意识间联系的一致性奠基于其中，是完全的拥有自我，并把世界景观无所遮蔽地展现于“目光”中的“我思”(ZHANG, 2006)。

在这个作用过程中，“意向性”将原来“关于外部世界”产生许多心理活动的“目光”，聚焦这个“关于”本身，这就是人们借“意向性”的意义。人们将把握到的那些更广泛的经验现象带入实践和逻辑的研究领域中。被感知的现象、延伸着历史的当下，在“意识”的知觉作用中，使在场或不在场的意义显现，呈现为我们所生活着的经验世界的内在性和超越性的意向体验。

切题，如何重拾意向体验的价值？胡塞尔使用“意识的意向性”以达成“现象学的悬置(epoche)”。他最为核心的概念——“意识(Intention)”具有“指向性(signification)”。“意识”是自我“对某物之意识”，是“纯粹自我放射出的目光指向该意识相关物的‘对象’”。“对某物之意识”包含作为知觉的、判断的、联想与记忆的本质，且都是对同一“意向对象(或“意向对象内容”)”在某一情形下不可分离的不同特征之侧显，其中对材料纯粹直观的“知觉(Perception)”所获取的“意向对象”的体验是把握“意向体验”的本质。而作为意向对象相关项的，被判断物、被记忆物的侧显则在更广泛语义层面，为被知觉物拓充“意向体验”的复合意义。在胡塞尔这里，“身体(Body)”就作为意向相关项，与“意识”这一自我绝对能动性相分离。

由于人们不再满足于经验/生活/广延世界的单一经验，反而关注从生活世界中产生出的那些主观感受，即先验自我的优越性。因此，为检验对“我”的本质的认识的准确性(“我”对身体的感知属于主观/感性/素朴的经验)，需要再次超越这种可以从感性上经验到的领域，实现意识的终极跨越。简言之，胡塞尔的“意向性”起初是对对象的指向，深层次也是对自我的指向，实在的自我的灵与肉终将被悬置。这种立足于纯粹意识，以意识自身构造出对象来窥探经验世界中难以觉察的部分——对人的本质的认识——成为胡塞尔的精神遗产。其理论的实用性在于，与其讨论什么需要被放弃或保留，不如思考为什么“悬置”。这启发我们摆脱为身体所束缚的日常事物的自然看法和普遍信念，以纯粹的意识去直面现象本身。波兰文艺理论家英加登(Roman Ingarden)将胡塞尔的论点运用于文学艺术，认为文学艺术是一种纯粹的意向性行为。创作活动应理解为艺术家意识的意向性向外部世界投射和构建的过程，通过投射和构建，被作者的经验和想象改造并重新组织的世界才能显现。

与胡塞尔形成本质差异的是，梅洛-庞蒂通过“身体” 而非纯粹“意识”与世界发生关系。作为物质存在的躯体和作为精神存在的意识不可分割地统一在身体中，成为知觉的主体。梅洛-庞蒂和晚年胡塞尔共享“知觉”的含义，认为知觉不仅是纯粹的意识行为，而且是身体活动。在感知活动中，“我”可以选择目光的落点，同时从某一角度偶然显示给“我”的被感知物也会影响“我”的情绪，它引诱着“我”，向“我”呼喊。因此，知觉是意识和身体最含混莫分的交织(entwine)，成为胡塞尔现象学的终点，却是梅洛-庞蒂身体现象学的起点。返回原初经验，即返回知觉的经验成为梅氏现象学的注解。

对此，两者在讨论意向体验时具有差异性(见表 2)，方才出现一些操作层面的曙光：意向体验前阶段，人们都不自主地/无意识地对身体所处的外界环境进行基础领会与把握，胡塞尔采取心物二分的策略，由于意识第一性，因此“交遇”是知觉与对象的交汇、区隔，随后在身体的媒介(身体也仅仅是媒介)中意识构建起对象的意义，显现为改造与被改造的世界观。而梅氏在此处，规划了一个超越内在与外在的含混的

存在，即知觉作为身体感知世界的前提而非先决条件，“我”意识到无法理解世界的全然，却以开放的姿态对世界采取某种意向关系，这使知觉成为可能，那么意向体验的结果是，自然物体的意义不是由客观组分或主观意愿决定，而是处于非实在的含混状态。但梅式理论最大的意义在于，“物体是在我的身体对它的把握中形成的”这一真理性创获。两位哲学家所呈现的现象学还原环节，即“意向性”的作用过程。

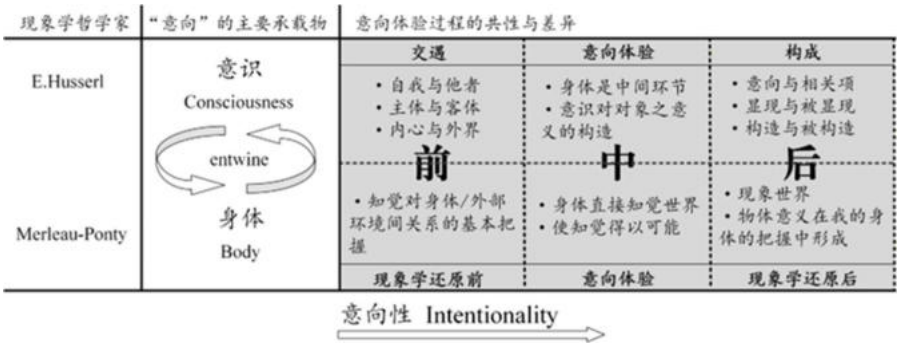


Table2 Phenomenology's Interpretation of “Intentionality” and “Intentional Experience”

表 2 现象学对“意向性”、“意向体验”的阐释

回归本文的主标题，“意识之线”回退，“意向之线”显现，这一核心立场出自梅洛-庞蒂一个极具概括性与思维张力的案例：在一场医疗作业中，病人不需要寻找自己的手，或是感受内在骨骼、肌肉和神经的客观生理活动；反而是工作台、剪刀、皮革的知觉被调动起来的能力，首先需要被清晰地感受和聚焦，这被称为“他与物体联系在一起的‘意向之线’的中段”，“意向之线”的另一端即是工作台、剪刀、皮革的意义组合和工作流程。案例呈现了一种开放的、解决问题的作业态势(SHU, 2007)。我们清楚地探析，“意识之线”所具备的疏离性意识——感受骨骼、神经的内在活动的理性判断需要被“悬置”；“意向之线”所牵引的沉浸性知觉——物体意义在“我”身体的把握中形成的“神迹”需要被我们把握！

由此，现象学的“意向性”启发在音乐分析中对音响知觉和意向体验中的逻辑转向。音乐分析需辩证地把握音乐体验中“意识之线”与“意向之线”这对范畴。一方面，专注“我”与音响现象在听觉意向体验的互动关系中的意义敞开，这需要研究者在“交遇”或“意向体验”前的准备，即对外部环境的基本把握，如：

(1)作曲家的历史活动痕迹、音乐创作与表演史、音乐创作观的逻辑锚点。以我们广泛认同的说法，即超越常识性的认知。研究者需对围绕作曲家生平经历与艺术家生涯作细致考究与理解，这将使得隐含在音乐创作行为中的本质意向、意向相关物的历史符码和人文精神戳记显现其原真性价值追求。

(2)作为音乐分析研究本位，研究者需深谙谱面文化与符号、技术程式的真实操作过程。笔者基于反思所能涉及的音乐要素包含(必然有失全面，这即是梅洛-庞蒂所说，“我”意识到无法理解世界的全然)：1)音高组织(音布局)：[局部音域，用“紧密度(compactness)”、“松散度(looseness)”等描述]、[和声，用“音簇(cluster)”、“和声聚集(harmonic aggregations)”“序进(sequence)”等描述]…… 2)节奏组织：[“模式化节奏(modular rhythm)”的组合延伸]、[非常规律动]…… 3)音响结构(力度-音色对位)：

[传统配器法(instrumentation)]、[单一音色属性(timbre)]、[单一力度属性(dynamic)]、[和声景观(harmonic physiognomy)下的乐器组合]……

这样，方才领悟隐含着时代历时-共时性写作“图式-图示”的“意识之线”，并最终在作曲家灵感创获的个性化音响事实上，把握“意向之线”。同时需要强调，审美活动也是鉴赏者意识中的意向性投射和再构造活动，创作-表演活动的结果——作品——只有经过听知觉的纯粹意向性活动，方才将音响结构具体化、现实化，它的艺术质量与价值才能显现出来，这一过程同时又反哺观赏者的审美经验和创造力显现。

2. “意识之线”：作曲家鲁托斯拉夫斯基与“有限偶然”技法的微观音乐社会史

2.1. 鲁托斯拉夫斯基早年经历

鲁托斯拉夫斯基(Witold Lutosławski, 1913.1.25-1994.2.7)，20 世纪波兰杰出的作曲家，60 年代使用“有限偶然(Limited Aleatorism)”技法对音乐织体形态的革新使他在先锋派音乐中脱颖而出，逐渐成为 20 世纪下半叶偶然音乐作曲领域意义非凡的、独立的存在。他的创作生涯划归为早期(-1948)、实用主义阶段(1949-1954)、过渡时期(1955-1960)、成熟期(1960-1979)及晚期(-1994)。自 1960 年鲁托斯拉夫斯基开启对“有限偶然”技法的探索，创作出一系列室内乐和管弦乐编制的偶然音乐。作曲家对偶然音乐创作技法坚定、持续性探索与系统性地开发，使他的艺术在国际社会声名远播。笔者以“微观史”的方式，概述直至“有限偶然”作曲技术出现前，鲁托的创作生涯。

鲁托斯拉夫斯基出生在波兰华沙，在“1915 年 7 月至 1918 年 11 月的时间内”由于德意志帝国占领了波兰的主要地区(LIU, 1983)，3 岁时随家人逃亡莫斯科。11 岁时(1924 年)重返华沙，1932 年开始跟随作曲家马里策斯基(Maliszewski) 教授学习作曲，1933 年正式加入华沙音乐学院。M 教授强烈灌输学生要严格对待材料和对每一个音符负责的态度，形塑了鲁托终其一生作为作曲者的严肃的责任感——对组织材料和音响效果负责。鲁托于 1936、1937 年分别获得钢琴演奏和作曲学位，作品《交响变奏曲》(Symphonic Variations, premiered in 1939.06.17)是他职业生涯早期最重要的管弦乐创作,作品折射出时代语境下一代波兰作曲家定位自身所处的历史境遇并积极创设话语权的意识，“仍远未达到明确的风格化，尽管如此[…]称得上一个青年作曲家具备成熟性的艺术创作，首先是因为得到丰富拓展的管弦乐音色，其次是一致且平衡的结构组织。”(Steven, 1981)

1945 年，苏联与波兰成功收复华沙并在年前完成对波兰政权的颠覆，波兰被迫向社会主义国家模式转型。“权利执行者试图向艺术家施压，推行社会主义现实主义(socialist realism)的创作原则，抹除所谓‘形式主义(formalism)’”。音乐史对“社会主义现实主义”创作的解释为“歌颂革命的意识形态及其英雄，通过一种容易接受的反映工人阶级的体验” (Grout & Palisca, 2010)。为抵制复杂音响效果的“形式主义”创作，序列音乐首当其冲被拒之门外，这客观上迫使波兰作曲家与欧洲现代音乐轨迹脱钩。

自此，鲁托走上同时创作功能性音乐(functional music)和艺术作品(fine art)的道路。前者运用民族音乐素材写作包括剧院音乐、孩子们的广播电台音乐、广播剧等题材；后者以这一时期创作的唯一大型的管弦乐作品《乐队协奏曲》 (Concerto for Orchestra, 1950-1954)为代表，这是基于音响和结构意义的实验，作曲家评价这部作品是“民间音乐动机仅作为块状音响组织成大型结构，就声音本身与(原真性的)民间音乐无关”。到 1955 年，波兰政府已不再关心作曲家的行迹，1956 年华沙之秋国际音乐节(Warsaw Autumn)开幕，为波兰搭建展现当代音乐的国际平台。此时的文化解禁为作曲家寻求个性化、原创性的音响语言提供必要条件。“我们到了需要重新发现十二音(作曲法)的时刻，因为作曲需要基于十二音列被探索，这也是序列主义思维间接指引我们到达的阶段”，作曲家认为，“序列音乐”在运用音程参数时，其“数理序列(numerical proportions)”难以诠释半音数差异对人心灵的微小改变。但作曲家并非全盘否定这一技术，基于此，鲁托斯拉夫斯基对纵向十二音序列的个性化组合实验以作品《葬礼音乐》(Musique finèbre, 1954-1958, commemorating the 10th anniversary of Bartók’s passing)面世，全曲在音程参数层面建立在三全音和小二度基础上，希望构建音响的“和声均匀性(harmonic homogeneity)”。

2.2. “有限偶然”技法与《威尼斯游戏》

大约自 60 年代左右，鲁托开始长久地反思和改良作曲技法，这一思维映射出时代的脉搏。放眼 60 年代西方现代音乐作品实践，“不确定”因素进一步扩张：一方面，美国在 50 年代崛起“不确定音乐”，对传统音乐语言的解构意味鲜明；另一方面，欧洲在二战后 10 年内，全力应对伴随着整体序列音乐全面发展带来的思维禁锢和技术束缚，使得音乐的各参数也向着不确定性方向探索。站在艺术的社会叙事角度，战争带给世界的震怖使得人的内心再也寻求不到适从的、长久的宁静，“革新成为早期先锋派的本性，也是他们的困惑之事，他们要从战后音乐比较传统的道路中挣脱出来，他们的第一天性就是要改变，而不是要模仿”(Reginald, 2004)。作曲家的思维受时代精神裹挟的同时，伴随持续追寻个性音乐语言的强烈主观意愿:“在我的作品 Jeux Venitiens 中使用了基于特定因素的偶然技法。” (Skowron, 2007)

鲁托斯拉夫斯基在 1960 年 3 月 10 日的晚间电台偶然听到约翰凯奇的《钢琴与管弦乐队音乐会》(Concert for Piano and Orchestra, 1957-58)，这启发他意识到一种对时间的松垮技术处理，以创获一种全新的织体形态——“偶然对位(aleatory counterpoint)”，这种织体在《威尼斯游戏》中首次被使用(As recorded on Website On Polish Music. the original title is “Witold Lutosławski, Poland’s multi-faceted genius.”, written by Adrian Thomas)。

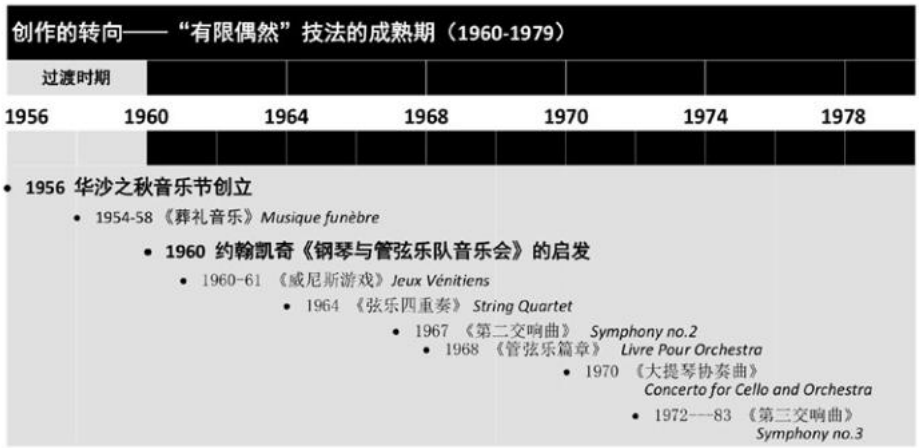


Figure1 Turning Point——Mature Period of ‘Limited Aleatorism’

图 1 创作的转向——“有限偶然”技法成熟

“有限偶然”技法要求，特定音乐段落各声部演奏员各自进行自由速度的演奏，这使作品同时具备作曲家严格记谱和演奏员对音乐诠释的随机性结合的特质，因而造成局部音响效果的随机组合，属于“局部织体可动而曲式固定”的偶然音乐。“有限偶然”技法注重广义上的“节奏”概念在音响组织中发挥作用，这在鲁托同年晚些时候音乐笔记中有所记述，意味着他把握到一种现象学思维：为实现沉浸式的“意向体验”，前提是将“音响”本身塑造为一个可供意向性把握的“对象”(“对象”一词强调“遭遇(encountering)”的情境，富有现象学的哲学意涵)，这个对象被标定为“和声景观(sound-object)”。因为音响本身是可供演奏者、听众在聆听体验中沉浸的、直观的对象。为此，他发展出一套逻辑严密的、精炼的理论框架与操作系统，在他看来，作为‘连续体’的节奏概念在构成声音景观中的地位是独特的，它维系着音响材料间的紧密关系：

（1）*“节奏(作为音乐作品中动作展开的时间划分，其含义极为宽泛)，是音乐中最不可摧毁的元素[…]取代‘旋律’与‘和声’的，是一个新的素材(本质上或许并非全新，但在运用上确属创新，即声音对象)”*

——鲁托斯拉夫斯基，1960 年 9 月 23 日音乐笔记

（2）*“(音响)对象(object)=声音的集合体，其中每个声音与属于另一个对象的声音之间存在更紧密的关联。这种紧密关联首先确保时间上的连贯性[…]因此作品中存在两个节奏流(rhythmic flows)：1.微节奏；2.宏节奏。”*

——鲁托斯拉夫斯基，1960 年 10 月 19 日音乐笔记，首行注明题旨:《关于：基于“音响对象”的技术》(Re: technique based on “objects”)

音响意向体验被划归为两个维度的节奏构建，作为局部乐句/段落中的“微节奏(micro-rhythm)”和整体布控的“宏节奏(macro-rhythm)”，这种有意识地将音响作为一个关系体的判断，以及在具体作曲技

法施行中，对“时间”这一具有意向性的客体中涌现出音色、节奏型、和声特性、音程选择等表现要素的创作决策，都值得我们敏感地关注。此外，他使用“声音(sounds)”的集合来描述音响现象，以捕捉时间的意向流动与此时-彼时的关系，这一表述十分契合现象学观点，为研究者的音乐分析留下充分的切入点。

3.《威尼斯游戏》“有限偶然”技法之音高组织：音高动机与纵向十二音的和声聚合

在建立了关于作曲家创作生涯与技术理性的必然关联之后，本章将转向详细检验技术理性在《威尼斯游戏》中的实现路径，重点关注音高组织如何为现象学经验式的“游戏”组织、建构、塑造音乐材料(shape of the musical materials itself)。这一部分可以视为深谙“工作台、剪刀、皮革的意义组合和工作流程”的过程(第一章中详述)，文章呈现的分析片段，是把握作品整体音乐结构“意识之线”的关键。在此分析之后，具备了开放意识的分析者方能以自有出入的姿态进入音响层而不受“噪音”的干扰，捕获音乐结构的“意向之线”。为此，需要做出的必要说明如下：笔者认为，“有限偶然”技术对作品结构的颠覆，是通过对音乐表现参数的控制与放权，在结构功能上做出的根本性变革。在精准时刻引入的偶然性因素不是目的，而是发展“音乐行为”的手段。本文受篇幅限制，仅对第 I/III/IV 乐章中的思维关联和技术理路做出解读，因第 II 乐章音响形态与第 I 乐章相似（见表 3）便不作说明。

乐章	I	II	III	IV
乐章风格	管弦乐小曲	谐谑曲	展衍性单乐段	管弦乐小曲
演奏号	A-H	1-116小节	A-W	1-145小节+"J-M" ("a1-I"占据54-100小节)
节拍	无拍号；3/2拍	2/4拍；无拍号	无拍号	复合节拍（1/2拍记谱，并分化为二拍子、三拍子、五拍子）；无拍号
织体形态	音块状（弦乐器组）； 线性、点状（其他乐器组）	音块状（弦乐器组、钢琴）； 线性、点状（其他乐器组）	线状、点状	音块状、线状、点状
凸显的表现参数	十二音纵向聚集（和声）	弦乐器组十二音纵向聚集（和声） 其他乐器组，节奏复调（音色、力度）	音高、节奏动机	音响
音响形态	对比音响 弦乐器组缓慢柔和、弱力度 其他乐器组急促清亮、强力度	同乐章I	凸显单一音响	复合音色-音响层
配器特征	以木管组、打击乐、铜管组、钢琴的顺序递加声部（"有限偶然"段落），并与弦乐组对立； 乐段转换中，打击乐组作为"警示器"	管乐组与弦乐组对立为主体； 钢琴与打击乐叠加构成"有限偶然"段落	独奏长笛的宣叙性旋律； 木管和竖琴、钢琴保持整一的性格，与弦乐组相对	高潮前准备：同乐器组间流转叠置； 高潮：全奏； 回落：键盘组与打击乐组，键盘组与其他乐器组分别构成"有限偶然"段落

Table3 Structural Design of *Jeux Vénitiens*

表 3 《威尼斯游戏》结构设计

“在我的创作中，对音高组织概念的一切都指向音程(关系)、音响序进中变化着的音高和共时性的纵向音响聚集，若诉诸传统的表述——和声。”

——鲁托斯拉夫斯基，1962 年讲座，题为《音高、音程与和声集合》(Pitch, the Interval, and Harmonic Aggregates)

第 I 乐章的木管组(见图 2)预制了一个十二音列(见图 3)，是非常规记谱的“有限偶然”段落之音高基底，它们构成 9 个短小的音高节奏动机“A-I”(划分依据第三乐章长笛独奏乐段时动机出现的前后时机，见图 4)并不作展衍，仅进行内部质素的调整(见表 4)。这个十二音列的组分是：以 6 音为一组分 2 个子音列，后一组是前一组的逆行倒影 RI5，音列内部的同构性，可以通过垂直聚集的十二音和弦内部的音程级关系

窥探，以音程级(利用半音数描述音程定量关系)“5”作为轴心呈现纵向“23222-5-22232”的镜像对称结构的空间。随着 A-C-E-G 段落音乐材料重复时更多乐器音色的加入，时时有熟识的短音型冒出，而整体音响在大多数时刻呈现无法被区分、逐步厚重化、复合的管弦乐合奏——接近混乱的噪音。

噪音的音响彼此粘合，造成音密度的高潮，各具差异的动机形态在错位的演奏中，以十二音集合的音高概念内容被整一化地呈现并接收，诉诸音响的整一效果，这仿佛是生命体第一次被全局静态地“打量”。此时强烈的形式意味不在于单个动机的可辨识度，而是在演奏员被赋予自由化演奏的权利下，将一系列静态的细胞材料以聚合、离散的横向组合成为点状、线状形态的节奏序列并纵向对位，在宏观层面造成音乐结构的时时动态生成。其中演奏员对乐曲时间概念的“主体间”领悟（指这种“偶然”的作曲技术规则被演奏员遵守，其意义得到在合奏中的共享，因为 A-C-E-G 分别被规定自由演奏 12s-18s-6s-24s）要求与纯粹形式上僵化的音响实现“和解”场面，因此是一个动态特性的音乐段落，音响最终呈现为何并不能被任何人把握。而第 III 乐章的长笛独奏单乐段，才是真正深入关照构成生命体结构的细部形态构造，9 个动机顺次在前景中呈现，并展现形态间的差异和多样性，每个材料都被听得极其切确分明，是静态的“叙事性”特征(下章解读作曲家对“静态”“动态”结构的概念阐述)。



Figure2 the Woodwind Section in Movement I

图 2 第 I 乐章木管组谱例

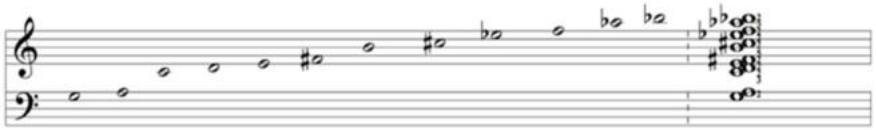


Figure3 Twelve-Note Row and Its Harmonic Aggregation of the Woodwind Section in Movement I

图 3 第 I 乐章木管组的十二音列及其和声聚集

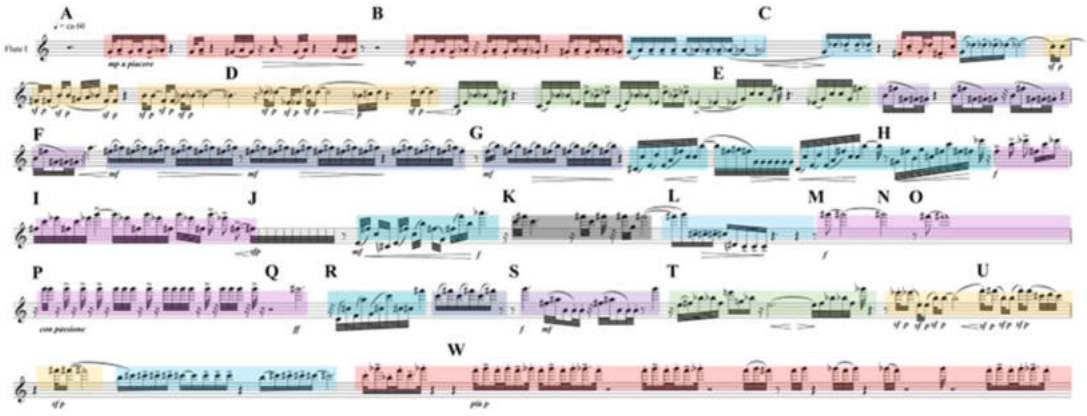


Figure4 Distribution of the Nine Pitch Motifs in Movement III

图 4 第 III 乐章中的 9 种音高动机分布

乐 器	动 机 排 布								
长笛 I	A_1	C_3	H_4	E_2	B_6	D_7	G_8	I_9	F_9
长笛 II	I_7	H_1	C_5	D_4	A_3	B_1	E_7	~~F_6~~	~~G_2~~
单簧管	F_8	I_2	A_5	H_6	E_3	G_7	~~G_7~~	~~D_5~~	~~B_3~~
双簧管 I	E_6	B_4	F_1	I_4	D_6	H_5	A_7	G_6	~~G_2~~
双簧管 II	D_1	A_2	G_3	F_7	C_6	E_4	I_6	B_5	H_3
双簧管 III	B_7	E_1	D_2	C_4	G_1	I_3	F_5	H_7	~~A_4~~
巴 松	G_5	F_3	E_5	B_2	I_1	A_6	H_2	C_7	D_3

Table4 Motif Arrangement of the Woodwind Section in Movement I

表 4 第 I 乐章木管组的动机排布[1]

[1] 注：表 4 摘引自研究波兰音乐的专家安德里斯·托马斯(Adrian Thomas)教授于 1982 年论文《威尼斯游戏：鲁托斯拉夫斯基处于十字路口》(*Jeux vénitiens: Lutosławski at the Crossroads*)中记录的鲁托创作手稿，该论文为研究《威尼斯游戏》提供了极重要的一手资料。

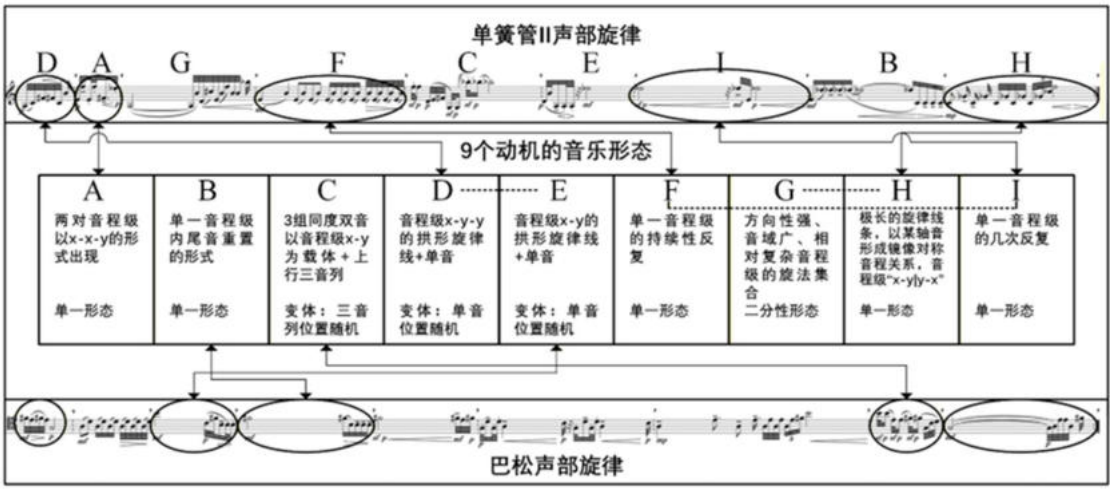


Table5 Comparison and Analysis of the Musical Morphology (Pitch) of the Nine Motifs in Clarinet II and Bassoon

表 5 单簧管 II、巴松中的 9 个动机的音乐形态（音高）对比与分析

表 5 分析了 9 个动机各自的音乐形态(音高)特征，选择单管和巴松是由于它们是木管组唯二包含所有动机的声部，通过分析各自展现的动机变体(占比各 1/7)，动机间的亲密关系逐步显现。首先需要说明，有三组具备相似性外在形态但存在差异的动机：“D-E”均是 5 音组的拱形旋律，但重复音位置不同，单音、音群所处的音域亦不相同；“F-1”均是在固定音程级上反复(程度不同)并直接构成旋律，其中还涉及节奏组织的差异和变形；“G-H”均通过拉长旋律线条呈现出一种执着的方向感，其中 G 动机在上下两条旋律中的形态差异极大，其在上行时迂回且克制地使用音程级，在下行时却简化了这一路径，以更自然流畅的方式实现该方向的跳跃，因而呈现“二分性形态”。此外，具有“变体形态”意味着动机内部细胞结构仍旧可以作元音式地调整以构成不同声部间差异；“单一形态”则意味着动机轮廓和内部不再可分，而将这类动机整体看作细胞式音调材料使用。基于音高动机的分析明确了作曲家在横向旋律的音高组织思维：使用音程级原则创造的细胞式音节，加以重复和换位创设动机的旋法，最终通过调控动机内部、动机间的顺序实现“有限偶然”作曲技法的音高组织。同样道理，这 9 个动机各具备不同的节奏细胞，呈现于表 6，划分理由与表 5 相同，由于篇幅限制，这里不做细部展开。

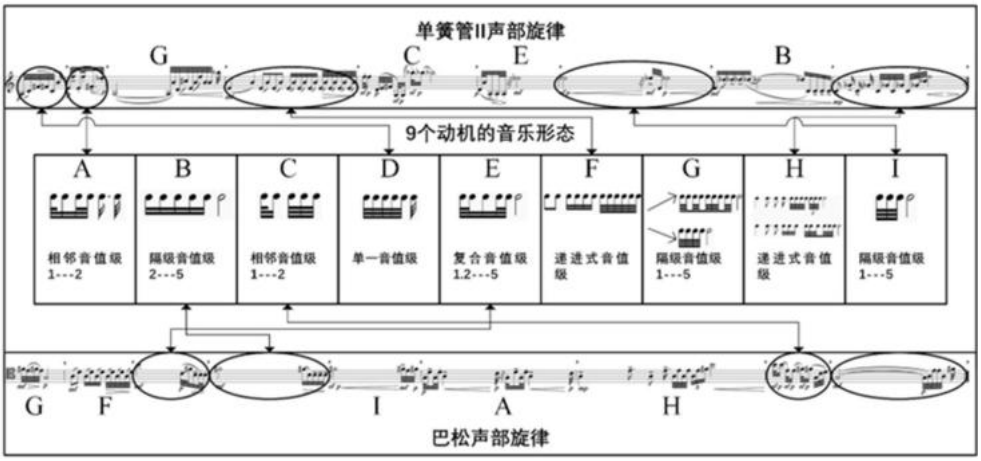


Table6 Comparison and Analysis of the Musical Morphology (Rhthm) of the Nine Motifs in Clarinet II and Bassoon

表 6 单簧管 II、巴松中的 9 个动机的音乐形态(节奏)对比与分析

4.“意向之线”显现：《威尼斯游戏》音响结构

4.1. 第 I 乐章的静态音响结构及其意向体验

第三章分析内容为“噪音”片段，除此之外，存在一个以 F 为基音的半音音阶构成十二音音集，作曲家规定 F=1，#F=2……以一种静态延续、长线条的和声织体，于第 I 乐章“有限偶然”段落间插出现，是常规记谱段落(B、D、H)。斯蒂芬·马洛克(MALLOCH S.)以半音数为量化手段展现了这些静态段落中各小节的音高截面结构，如 B 段开始比结束高出 9 个半音，音域发生了一次扩展后再次收缩并升高，并且关注到第 8 小节一个醒目的“E6”等等(Stephen, 2004)。而本文将段落 H 进行独立分析，除了避免与马洛克教授的分析雷同外，还出于以下考量：段落 H 是该乐章的结尾，具备第 I 乐章共性的静态音乐结构之外，又独自隐含着终止性的结构气质。因此，以 H 为例，可以找到几个支撑音高的关键部位(其他静态段落类似，遂忽略，见表 7)：

（1）音级“4-11”“2-9”均是半音连续向上叠置而建构的和声形态——纯五度框架的音簇(cluster)；

（2）音级“1,4,6,9”“1,4,8,11”“2,5,7,10”均可构成另一种和声的形态——小七和弦；

（3）第 10-13 小节是音簇逐渐衰减过程中分别以音级“5-10”“8-11”“11”构成的纯四度、小三度、小二度框架的音簇。

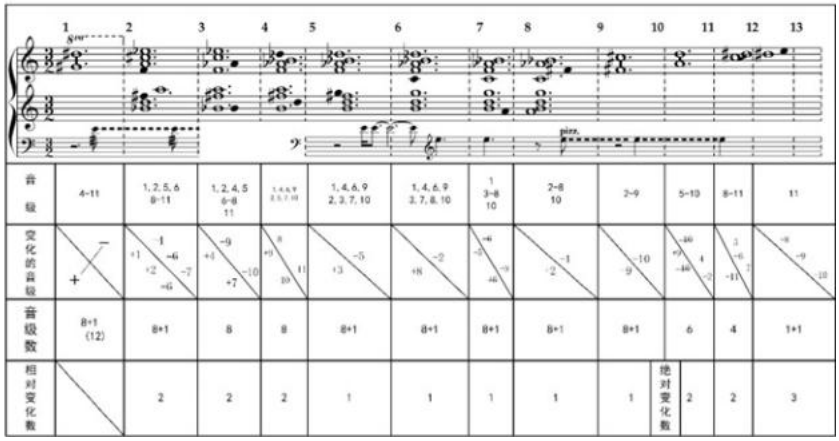


Table7 Harmonic Rhythm and Interval Class Sequence in Performance Number H, Movement I

表 7 第 I 乐章演奏号 H 的和声节奏与音级序进

由此观之，H 段落的音群运动呈现出紧密-极具拓展-收束的形态，在音响知觉中仿佛音乐全部被拉长以凝滞了一般的状态，呈现音乐久久不前的僵硬感、稳定感。这些“静-动”的音响体验在第 IV 乐章集中呈现。至此，我们具备了所有音响层的必要组合过程和作用手段，即将直面一场基于音色-音响结构的声音高潮，记忆中曾经出现过的音乐片段以其“行动”轨迹不断引起听者的联想、回忆、判断等知觉行为。

4.2. 第 IV 乐章的动态音响结构及其意向体验

《威尼斯游戏》第 IV 乐章构建出“有限偶然”音乐结构的最终高潮(作品不止一个高潮)，它在体量上最为庞大的，属于常规节拍段落和偶然段落交替，音响每时每刻凝聚着从独立小节(甚至以秒计算)到篇章规模的种种严苛控制参数的原则，通过凝练并衍生展开前三乐章听众“熟悉”的音响。在音响的多层复合中，达成作曲家艺术创造力和音乐表现力的高峰。本节以该乐章的音响布局为例(见表 8)展开分析。

首先，它在听觉体验上的音响特质如下：自一段如同 H 的静态过程，开始鲜明地感受到音色在声部中不断地交替——[钢琴]突然砸下的音块-[弦乐器组的密集颤弓]密集如倾巢而出的马蜂群盖天之势-[木管组]警报声突然迭起……最终，“我”感受到来自噪音的涌逼！此外，“我”关注到这些不同特性的音响在弥合处的模糊地带，既保留前者的“残声”[延伸前者的音色]，又瞬时陈述一个新声[新音色]，音响处处牵扯，时时粘黏；随着这些噪音又一次、再一次地出现与到达顶峰[“a-i”压缩时间再现 2 次，高潮到来]，最终才再次逐渐舒缓下来，并在复合音响层消退的时分感到“温暖的”平静回流[点状的、静态的、弱响度的织体复现]。对上述意向体验的音乐分析式表述，是站在“宏节奏”层面对音响布控进行的分析，“宏节奏（macro-rhythm）指音乐整体中各音响片断乃至各音响部分之间的结构”(LIU, 1989)，鲁托斯拉夫斯基通过控制各种结构关系构成的宏节奏，进而把握强弱力度的变化、音响色彩的对比、戏剧性乐思的展开以及曲式结构的建立。而音乐作为时间流动的过程中所反映出来的音响艺术，从起动到终止都与音乐所反映出来时值、速度、节拍变化等布局相关，实际可以看作是一种宏观节奏布控。因此，基于“宏节奏”分析《威尼斯游戏》音响层的色彩差异，研究者将获得最直观的领悟。

它经历如下几个阶段:

1.引子(1-53 小节):常规节拍段落,采用复合的拍号(1/2-3/4-5/8)。继承来自第 II 乐章弦乐器静态十二音和弦(同样采用“镜像对称原则”)和木管乐器的动态节奏装饰层(躁动的音响背景,“微节奏”),作音响上减缩的再现。

2.展开(a1-F):采用“秒(s)”记写每一个段落,每一乐器组在严格按照秒数进行演奏,指挥指示每个乐器组进入(在音响上叠置)。“a-i”的部分减缩再现两次,当时间被持续压缩到再也无法轻易在听觉上区分音响的流转,各乐器组的织体进一步发生交织,造成音乐的紧张感,形成音响上的宣泄。直至 A-F 达成乐器组的汇合、齐奏和一段“有控制的加速”过程,这充分反映出鲁托斯拉夫斯基“有限偶然”技法达成的“多层音乐思维(multiplicity)”。

3.高潮(G-I):高潮在 10s、12s 内(两段音响形态相同)由弦乐组、木管组奏出极强力度(fff)和极快速节奏型,如爆发式洪水般咆哮而下;钢琴横跨整个键盘音域,以强力度(ff)形成 7s 的插部。高潮的安排不是一蹴而就,而是“量能”的积蓄和充分准备(即“a1-F”段落),是以不同织体结构、音响性格(力度、音区、奏法等)形成各种形态的对比(LI, 2013);高潮置于乐曲接近结束的部分,是标准的“纵向多层复合的音色-音响织体”,“音乐的顶点是群体的”一旦达成,各声部各自演奏其他简单音乐素材——化整为零,“撤离高潮的手段则是个体的”(YIN, 2004)。由此观之,《威尼斯游戏》在“有限偶然”技法早期使用中,已经具备这样的“高潮”结构特征:建立强音色、力度对位下的复合音色-音响层的制高点,以及,复合音色-音响层在乐章内多高潮点间通过乐器组间的流转叠置达成。



Table8 Sound Structure of Movement IV

表 8 第 IV 乐章音响结构

5. “有限偶然”音响结构意义：《威尼斯游戏》“静-动”音乐结构观念探赜

5.1. 创作端的“静-动”音乐结构观念建构

鲁托斯拉夫斯基在题为《音乐结构议题》(Problems of Musical Form)的演讲中提出，自身所处的时代没有产生程式化的曲式结构(fixed form)，但是基于音乐材料的塑造是规模空前的——直言当下的音乐创作都是小范围的结构创新；同时，如施托克豪森“开放结构(open form)”作为对传统曲式的反叛，意在构成一系列互不相干、相互独立的“音响结构瞬间(instantaneous form)”，但来得过于容易且局部意义不明。结合鲁托早年学院派学习经历，他“受到维也纳古典乐派培植的对尚未打开的那种宏大形式的愿望” (LIU, 1989)，因此反思四种传统音乐结构的功能性并挖掘创作中的音乐结构意涵，力求从局部音乐结构到整体曲式营造音响“和谐（harmony）”的关系：

(1) 叙事性(narrative)；(2) 过渡性(transitional)；(3) 导入性(introductory)；(4) 终止性(terminative)

在相对长的一段连贯时间内，音乐的动态特性意味着诸音乐要素连续性地变化，在形式功能(formal function)层面起关键作用，使得人们意识到音乐在经历过渡阶段(笔者注：即，进行到何种阶段)；静态特性则是诸音乐参数保持稳定平衡的状态，在音乐纯粹的本源——声音层面起作用，构筑整一化音响效果，持续输出着一个理想的音乐实体(见表 9)。因此，鲁托斯拉夫斯基提出了自己的偶然音乐创作观及其技术手段，是倾向于使用一种小范围的，基于“局部织体随机性的偶然音乐技术(small scale aleatorism, or aleatorism of texture/details)”，也就是本文探讨的核心问题——“有限偶然”作曲技术。

——鲁托斯拉夫斯基，1962 年美国坦格活德(Tanglewood)暑期大师班，题为《有限偶然》(Aleatorism)

在《有限偶然》单一文本的基础上，对作曲家受邀稻盛和夫基金会(Inamori Foundation)的讲座发言稿(Skowron, 2007)和 1989 年的访谈(Bogdan & Witold, 1989)进行文本互证，笔者认为，作曲家并没有对“有限偶然”技法规范一个严格的称谓限定，但他所进行的音乐材料写作确形成一种严格控制的记谱系统，造成局部织体“整体随意性演奏(ad libitum)”的效果有目共睹。如果单纯对音乐材料的写作采用严格控制，演奏员采取基于记谱法的演奏行为，音响效果和结构组织并不会如此；反而恰恰“有限偶然”技法通过改进记谱的系统，使从“节奏”因素到全音乐表现材料自在的呈现出与其他传统记谱音乐段落意义明确区分的独立性结构。结合本章提出的“静-动”音乐结构，两种组织力层面根本相异的音响，形成两种“音的集合体(aggregate of sounds)”，且均没有否定音乐表演过程中合奏的事实，反而在继承传统音乐结构功能逻辑性的同时，突破了局部段落的音乐结构的组织力，使得作曲的结构逻辑从严格线性时间上的“导入-叙事-过渡-终止”，转变为允许在松散的时间逻辑中，出现一些 “污点”的存在，它们是“无法被区分的、逐步厚重化的、复合的管弦乐合奏——接近混乱的(噪音)”。这是作曲家想要达成的音响效果，他做到了！当音响自发形成彼此分离的状态，反而在观念层面更好被演奏员们意识和实践着。

音乐特性	静态特性 (static character)	同场出现	动态特性 (dynamic character)		
音乐结构功能性	叙事性		过渡性	导入性	终止性
音响内涵	强烈的音响意义 音乐内容是关键因素 缺少形式结构的意义		形式结构意义鲜明 音乐内容非关键因素 对维系全曲的关联性至关重要		
对聆听的意义	留置当下的体验		导向下一阶段的过程	即将开启新章	即将步入终章
注意力的分布	注意力投入整一的音响		注意力转向局部变化性的参数		

Table9 Lutosławski's Insight into the Functions of Music Structure

表 9 鲁托斯拉夫斯基对音乐结构功能的领悟

在另一个鲁托斯拉夫斯基访谈中，道格拉斯·拉斯(Douglas Rust)记录下作曲家对音乐“二分性问题”的解读，即“内容”与“形式”的两极分化(Rust, 1995)：鲁托将“叙事性”功能置于内容极点(the content pole)，而将“过渡性”“导入性”“终止性”功能置于形式极点(the polarity of form)，两种结构的侧重点明显不同。“叙事性”功能在形式上不如内容那么重要，反之亦然。这种观念之所以关键，是因为作曲家在组织大型封闭曲式时，由于音乐事件之间接续发生，他会考虑演出过程中听众的审美心理，后者在不断流变，因此鲁托认为，惟有依靠特定的逻辑技术将声音事件串联，才可以使人在意向体验时获取对音响整一化认识，即作曲家创作了一种新的“音乐行为(musical action)”。由此，将“形式”和“内容”分立对待——“和而不同”，控制音乐结构使之在功能性上彰显为异质化的音响，这是作曲家构建“静-动”音乐结构观的技术出发点与落脚点。

“这种模式(笔者注：“有限偶然”段落的音高组织)在段落内部可被简化为‘和声聚集’或几股‘音簇’持续性地存在[…]听者在内心接收到的就仿佛一个和弦的全部音级被一齐演奏。这一程序的结果就是音乐带有一种独特的静态属性，这一缺憾在全体自由演奏技术(the technique of ensemble ad libitum)对时间的解放中得到弥补。”

——鲁托斯拉夫斯基，1976 年讲座，题目为《运用“有限偶然”元素的作曲技法中的节奏与音高组织》(Rhythm and Organization of Pitch in Composing Techniques Employing a Limited Element of Chance)

5.2. 表演端的“游戏”音乐美学观念释放

已故学者斯蒂文·斯塔基(Steven Stucky)教授曾与伦敦爱乐乐团两位木管首席探讨关于《威尼斯游戏》中的音乐表演表现力话题，演奏员们对演奏这一技法创作出的作品时，有一些直观的感受（笔者直译）：“不需要有人一直指挥我，我可以自由呼吸”“这种演奏非常舒适”“可以随意延长减弱”“我们是室内乐，所以我等待合适的时机在他者之后进入一个乐句。尽管我们非常自由地演奏，但我们设法将一个音符完全对齐，直到下一个齐奏到来，这很有趣”……话语背后隐显的是，“游戏”的音乐审美观念，其本质

上是在“互文”“交互”中的音乐表演观，并进一步扩大到对创作-表演-接受的广义音乐活动的思考——“在亲近人天性的游戏世界中，游戏者可以以无形的声音波纹，围绕自己与他人的心灵，触动彼此的感觉之弦，以此实现相互间的‘共鸣’。”(BI, 2024)

“共鸣”的演奏感受以“游戏”的喜悦表现出来，展现出《威尼斯游戏》作品的另一个面向：不单由作曲家通过一种非比寻常的技法实现音乐音响在时间上的再组织，而且通过释放演奏员们的表演欲望和内在时间概念，将“游戏”的意义进一步拓展到主体与主体间的交互性音乐表演中。“松动声音之间的时序关系(temporal relations)对作曲家写作的灵活性是意义重大的，可以在不给乐队演奏员增加节奏复杂度的情况下，赋予其演奏时更大的自由度和个性化。这些正是我最关注的偶然音乐技术要素(aleatoric technique)，因为他们使我脑海中的广阔声景变为现实。”(Bogdan & Witold, 1989)在秒数布局下松动的织体对位，原本固化的 9 个动机呈现出“动态”结构的特性，有限的表现参数之无穷的对位运动预示、引领着人们的听觉向着又一个“音乐事件”迈进，而不是凝滞于当下整一音响的体验。在伽达默尔这里，对音乐的诠释通过游戏本身转移到了“游戏的人”之上，“作曲家、表演者、评论者和听众共同定义了一部音乐作品”(LI, 2023)。飘忽不定甚至噪音般的音响，是鲁托斯拉夫斯基《威尼斯游戏》使用“有限偶然”作曲技术创造的首要音响特质，能指与所指的断裂在表演游戏的过程中，由作曲家解构与重构了既存的音响组织形态，使世人重新体验到了音乐合奏奇妙的乐趣，我想这也是为什么作曲家选择室内管弦乐体制进行创作的原因。

6. 结论

纵观全曲，通过对《威尼斯游戏》的音乐意向体验和音乐分析，作曲家依托“有限偶然”技法开展一场基于特征化音响布控的“游戏”——建构“静-动”音乐结构作为“控制”“偶然”因素双向制衡的作曲游戏。“有限偶然”技法的内涵价值奠基于作曲家对所有参数组织的“秩序”基石，作品仿佛通过纯技术层面的逻辑组合而构成的音响作为音乐内容，这恰恰对于理解作品在形式组织层面带有优先意义——20 世纪 60 年代初期西方现代音乐语境下的又一次音乐革新。深明大义的作曲家预言着音响的种种情势，表演者对各自所属的专有动机的内在时间性演奏诠释，也直接参与到作曲意义的构建之中，这同时作为历时性作曲实践中，“游戏”观念共享的又一次明证。

最终，音乐聆听和音乐表演端的“主体间”意义自行生成得到同步实现。主体以“意识之线”回退，“意向之线”显现的姿态，踏入音响自由敞开的空间，在伴随“有意味”的合奏氛围，在听者的意向体验中构建属于自己的内在时间。证明，现象学为诠释作曲技法对音乐观念的贯彻力度，以及意向性对音响聆听经验的阐释空间提供了方法论层面的革新。

作者贡献

范佳铭，中国人民大学艺术学院硕士研究生，是本文的唯一作者。他独立完成了选题设计、理论建构、音乐分析与写作。基于现象学理论、音乐史文本细读与音乐分析，他探讨 20 世纪波兰作曲家鲁托斯拉夫斯基作品《威尼斯游戏》中的“有限偶然”作曲技法与音响结构。现象学“意向性”对声音对象的观照，为音乐分析中作曲技法对音乐观念的贯彻力度，以及音响意向结构对聆听经验开辟的阐释空间提供方法论层面的革新。

伦理声明

无伦理审批需求。

经费说明

本研究未获得任何外部资助。

利益冲突声明

作者声明，据其所知，本文所涉研究不存在任何可被认定为潜在利益冲突的财务、个人或专业关系。

致谢

作者衷心感谢他的硕士研究生导师，中国人民大学艺术学院刘洁教授；以及本科论文导师，原华东师范大学音乐学院王青青老师（现为西安音乐学院讲师），两位对作者的思维训练和学术引领发挥着至关重要的作用。

作者亦向 *Resonance: Journal of Global Music Studies* 的编辑团队致以诚挚谢意，感谢他们对本文的认可、指导和辛勤付出，使作者纯粹的学术理想与持之以恒的努力得以转化为切实的成果！

参考文献

1. Skowron, Zbigniew. 2007. *Lutosławski on Music*. Maryland-Toronto-Plymouth: Scarecrow Press.
2. Grove Music Online. 2001. “Aleatory.” Accessed April 20, 2024. https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000000509.
3. Henglong, YAO. 2005. *Technical Studies on Lutoslawski’s Aleatory Music Composition*. Hong Kong: Chinese International Press.
4. Yongping, LIU. 1989. “On Witold Lutosławski’s Macro-Rhythmic Structure.” *Huangzhong(Journal of Wuhan Conservatory of Music)*, (2): 47–53.
5. Yongping, LIU. 2022. *The Controlled Aleatory Composition Techniques: A Study of Lutoslawski’s Musical Works*. Wu Han: Hubei Education Press.
6. Wuorinen, Charles. 1999. *Simple Composition*(Damin, REN. Trans.). Beijing: People's Music Publishing House Ltd.
7. Thomas, Adrian. 1982. “Jeux vénitiens: Lutosławski at the Crossroads.” *Contact*, 24. London: Goldsmiths, University of London.
8. Yaojun, ZHANG. 2006. *Yinyu De Shenti*. Hang Zhou: China Academy of Art Press.
9. Hongyue, SHU. 2007. “From Intentionality of Consciousness to Intentionality of Body.” *Philosophical Research*, (7): 55-61+129.
10. Zuxi, LIU. 1983. “The October Revolution and the Rebuilding of the Polish State.” *Journal of Historical Science*, (5):76-81.
11. Stucky, Stevens. 1981. *Lutosławski and His Music*. London-New York-Melbourne: Cambridge University Press.
12. Grout, Donald J., & Palisca, Claude V. 2010. *A History of Western Music* (Zhigang, YU. Trans.). Bei Jing: People's Music Publishing House Ltd.
13. Brindle, Reginald. 2004. *The Avant-Garde Since 1945* (Zhenyu, HUANG. Trans.). Beijing: People's Music Publishing House Ltd.
14. On Polish Music. 2013. “Witold Lutosławski, Poland's multi-faceted genius.” Accessed April 20, 2024. https://onpolishmusic.com/articles/%e2%80%a2-witold-lutoslawski-2013/.
15. Malloch, Stephen. 2004. “An Exploration of Timbre Analysis: The Game of Sound in Two Performances of Jeux Vénitiens.” *Musicae Scientiae*, 8(1). London: Sage Publications.
16. Yan, LI. 2013. “Lutoslawski’s Cello Concerto: Its Structure and the Technique of ‘Constrained Random’.” *Art of Music(Journal of the Shanghai Conservatory of Music)*, (3): 57–62+4. DOI:10.19359/j.cn31-1004/j.2013.03.007.

17. Mingwu, YIN. 2004. *The Thinking and the Technique of Witold Lutoslawski's Creation of the Mature Period.* Doctoral Disse rtations, Shanghai Conservatory of Music.
18. Gieraczyński, Bogdan & Lutosławski, Witold. 1989. "Witold Lutosławski in Interview." *Tempo, New Series,* 170 (50th Anni versary 1939–1989). Cambridge: Cambridge University Press.
19. Rust, Douglas. 1995. "Conversation with Witold Lutosławski." *The Musical Quarterly*, 79(1). New York: Oxford University Press.
20. Pengcheng, LI. 2023. "Jieshi De Youxi." *Art Criticism*,(07):40-52. DOI:10.16364/j.cnki.cn11-4907/j.
21. Kun, BI. 2024. "Yinyueyouxizhe" *Musicology in China*, (04): 130-137.DOI:10.14113/j.cnki.cn11-1316/j.2024.04.001.
22. YouTube. 2013. "Witold Lutosławski: Aleatoric Method." Released by Philharmonia Orchestra. February 20. https://www.y outube.com/watch?v=v0H3HC12VG0&list=PLqR22EoucCyctu98zjufw4fFAkqO5bCmS&index=9.

Receding the 'Threads of Consciousness', Emerging the 'Threads of Intention': Phenomenological Structures of Sound in Lutosławski's Jeux Vénitiens

ARTICLE INFO

Keywords:
Phenomenological Reduction, Musical Intentional Experience, Witold Lutosławski, Jeux Vénitiens, "Limited Aleatorism" Sound Structure

ABSTRACT

Phenomenological reduction emphasizes the "gaze" through which the subject maintains distance from the objective world, refocusing research on re-examining the structure of the "gaze" itself. This marks a pivotal shift in the logic of music analysis practice—where technical procedures often dominate rational analysis while neglecting the exploration of sonic sensory experiences, the latter being precisely where the value of revealing musical intentionality lies. This paper employs the concept of "Intentionality" from phenomenological theory to conduct a music analysis, exploring the innovative value of phenomenological structures of sound in musical analysis. Starting from the musical concepts of Polish avant-garde composer Witold Lutosławski and an analysis of his work Jeux Vénitiens, this study demonstrates that the "Limited Aleatorism" compositional technique constructs interactive meaning based on the "game" of composition and performance process. Ultimately, the sound-object propels listeners from the detached "Threads of Consciousness" toward the immersive "Threads of Intention", demanding that audiences grasp the musical structure and generate musical meaning through auditory intuition. Overall, phenomenology offers methodological innovation in interpreting the extent to which compositional techniques embody musical concepts and the interpretive space that intentionality provides for the experience of listening to sounds.

Submitted on: 2025-11-21
Revised on: 2025-11-26
Accepted on: 2025-11-30