

# FUGHETTA a 2 voci GDP 002

Analisi: Il soggetto inizia con V°- I° in primo rivolto, la risposta è: I°- V° in primo rivolto.

- 1) In questa fughetta GDP 002 l'elemento che crea il divertimento è il soggetto per moto retrogrado.
- 2) Notiamo degli elementi modificati, che rispettano l'andamento ritmico, ma non gli intervalli delle note.

# FUGHETTA a 2 voci GDP 003

Analisi:

- 1) Il soggetto di questa fughetta GDP 003 è reale (perché non modula).
- 2) Il soggetto è nella tonalità di Do maggiore, la risposta è quindi nel tono della dominante: Sol Maggiore.
- 3) Il soggetto inizia con V°- I°, la risposta è: I°- V°, poi tutti i gradi che seguono nella risposta sono gli stessi che abbiamo visto nel soggetto.
- 4) Dopo l'esposizione delle due voci soggetto e risposta, segue un breve divertimento di carattere conclusivo. Gli elementi del divertimento sono presi dalla parte libera.

N.B. Nela "fuga", il "divertimento" è la parte che collega un'entrata all'altra. Es. Dopo avere terminato l'esposizione del soggetto e della risposta per portarsi al VI° dove avverrà la prossima esposizione, occorre un "divertimento" e così pure per le altre entrate. I "divertimenti" citati nella "fughetta" non sono dei veri "divertimenti" com e si usano nella "fuga", ma la scelta degli elementi usati è la stessa.