

Fuga a 4 parti GDP 025 - Esposizione + Divertimento che porta al VI° - Esposizione al VI° con Risposta al III°, 2° Divertimento che porta al IV° poi esposizione al IV°, III° divertimento (breve e non obbligatorio) che porta al II°, esposizione al II°, IV° divertimento, (il più lungo) che porta alla tonalità iniziale.

Soggetto e realizzazione di Andrea GALASSI

Coda CS

1° Divertimento 1a Framm. del Sogg. 1b Quid

Sogg. al VI° 1a Quid per m.c. 1a Quid in levare 1a Quid 1b Framm. del Sogg. 1b frammento del Sogg. per moto retrogrado contrario

Rip. al III° senza Controsoggetto 2° Divertimento 2a Frammento del C.S.

23 *2a Frammento del C.S.*

23 *2a Frammento del C.S.*

23 *2a Frammento del C.S.*

23 *2b Frammento del C.S. a valori dimezzati*

29 *Sogg. al IV° S*

29 *III° Divertimento molto breve*

29 *2a*

29 *CS*

29 *3a*

34 *4a Elemento nuovo*

34 *4a Elemento nuovo*

34 *IV° Divertimento*

34 *S al II°*

34 *4a Elemento nuovo*

34 *4a per m.c.*

34 *CS*

34 *4b Framm del Sogg. per moto retrogrado*

34 *4b Framm del Sogg. per moto retrogrado*

39 *4b Framm del Sogg. per moto retrogrado*

39 *4b modificato*

39 *4b modificato*

39 *4b modificato*

44 *4b Framm. del Sogg. per moto retrogrado*

44 *Stretto in ordine arbitrario. (Senza tener conto delle regole scolastiche)*

44 *Testa del Sogg. S*

44 *Testa del Sogg.*

44 *Testa del Sogg.*

44 *4b frammento del soggetto per moto retrogrado*