

Moderato*Mässig bewegt und klar phrasiert [В умеренном движении, ясно фразируя]*

14 *p*

mf

poco cresc.

poco f

ten.

f

più deciso


¹⁾ Фигура противосложения, построенная на звуках трезвучия, в обоих своих вариантах:



нени.

играет большую роль во всей пьесе. Это нужно учитывать и при испол-

The musical score is divided into four systems, each with a treble and bass staff. The first system begins with a *poco espress.* marking and a *mf* dynamic. The second system features a *cresc.* marking and a *f e risoluto* dynamic. The third system includes a *ten.* marking and a *meno f cresc.* dynamic. The fourth system starts with *incalzando [ускоря]* and *più cresc.*, leading to a *ff sempre in tempo* section. The score is rich with slurs, accents, and detailed fingering instructions.

²⁾ Басовый ход здесь следует рассматривать как упрощенную фигуру темы:  модификация которой может найти обоснование и объяснение в том факте, что кода уже полностью освобождена от тематических отношений. Этот прием часто применяется в заключениях сложных контрапунктических пьес для достижения благотворного контраста; тем самым как бы подчеркивается, что художественные средства уже исчерпаны.

ВВ. Редактор рассматривает эту пьесу как контрапунктически наиболее разработанную и, таким образом, — в баховском смысле — технически наиболее трудную из всего сборника. Пластичное выделение стретт в третьей части, при постоянном избегании активных акцентированных толчков и ударов и при продолжительном сохранении сдержанного спокойствия, требует уже значительной художественной зрелости. Таким образом, после успешного разрешения этого задания можно непосредственно приступить к изучению „Хорошо темперированного клавира“, некоторые же более скромные номера этого значительного произведения (например, фуги e-moll и F-dur из первого тома) больше уже не будут представлять серьезных трудностей.

Эта форма, тесно примыкающая к фуге, естественно расчленяется следующим образом:

I часть — экспозиция и переход = 6 (4+2) тактам

II часть — 1-й разработочный раздел (преимущественно модуляционный) = 5 тактам

III часть — 2-й разработочный раздел (преимущественно контрапунктический) = 10 тактам

Кода = 3 тактам