

## Analyse musicale

*La Poule* nous entraîne dans le monde de la basse-cour. Cette thématique pastorale est très largement utilisée au XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles. Dans tous les arts, on retrouve un grand nombre d'allusions à la nature idéale, aux bergers et bergères, aux animaux divers.

C'est une pièce de **forme binaire**. Elle est ainsi composée de deux parties, A et B, exécutées deux fois chacune, soit : AA'BB'.

Cette pièce **imitative** est basée sur un **motif musical** censé représenter le caquètement de la poule. Rameau a d'ailleurs indiqué sur la partition d'origine, les onomatopées correspondantes (« co-co-co-co-co-co-dai »). Ce motif est composé de notes répétées suivies d'un arpège montant très rapide.

Tout au long du morceau, Rameau joue avec ce motif, en le transposant dans d'autres tonalités, en le superposant à d'autres mélodies...

La pièce apparaît ainsi comme un véritable travail de variations sur un thème.

*Ci-dessous : Motif musical de La Poule de Jean-Philippe Rameau.*

Co-co-co-co-co - co-co-dai

notes répétées      arpège

## Exploitation pédagogique

- 1) Repérer le **motif principal** et le comparer avec la poule qui picore et qui caquette (lever la main quand on l'entend, par exemple). Souligner que Rameau avait écrit les onomatopées « co-co-co-co-co-co-dai » sur la partition.
- 2) **Écoutes comparatives** : écouter et comparer *La Poule* de Rameau avec la pièce « Poules et coqs », extraite du « *Carnaval des animaux* de Camille » Saint-Saëns. Tout comme Rameau, Camille Saint-Saëns cherche à évoquer les gloussements et les caquètements des poules, imités par les violons. Le **motif musical** utilisé est quasi identique à celui de *La Poule* de Rameau (notes piquées suivies d'une note plus longue). On notera la présence de coqs dont les « cocoricos » sont joués au piano et

à la clarinette.

- 3) Écouter la version métal de cette pièce de Rameau à la **guitare électrique**.
- 4) Coder le motif principal. Mettre en avant **la notion de durée** ; distinguer des **sons brefs** des **sons longs**. Coder ce motif sur une feuille. Par exemple, un point pour une **note piquée**, un trait pour une **note longue** :



- 5) Avec des objets sonores (petites percussions, lames sonores, objets de récupération...), essayer de jouer ce codage.

Source : <https://www.reseau-canope.fr/musique-prim.html>