



Aux titulaires et aux classes
ayant participé au « Prix Henri Kugener » 2021-2022
[copie aux directions des lycées]

Luxembourg, le 14 mai 2022

Objet : « Prix Henri Kugener » 2021-2022

Chères participantes, chers participants,

Le « Prix Henri Kugener » se fixe pour objectif de stimuler l'intérêt des élèves de 3^e pour le monde latin, de promouvoir cette langue ancienne en l'insérant dans la culture contemporaine et en créant autour d'elle une interaction stimulante. Quatre critères ont présidé au choix opéré par le jury, composé des membres du comité de l'*ALPLG* :

1. Originalité et créativité
2. Qualité et soin apporté au projet
3. Caractère innovant du projet
4. Aspect social favorisant l'interaction autour du latin

En ma qualité de président, je puis vous assurer que chacun des quatre projets soumis à évaluation a répondu auxdits critères, ce dont je tiens à vous féliciter. Cette année encore, la diversité des sujets et la qualité apportée aux projets n'a pas simplifié la tâche du jury, qui a pu découvrir et dû évaluer un *escape game* situé au centre de Pompéi prochainement enseveli sous les cendres du Vésuve (*LAML*, M^{me} Caroline CORBISEZ), une représentation théâtrale mettant en acte(s) moderne(s) la rhétorique antique (*LGL*, M^{me} Anouchka FABER), trois chansons (2 luxembourgeoises, 1 anglaise) traduites et interprétées en latin (*LN*, M. Marc Kaufmann) ainsi qu'un film-reportage sur les parallèles et les différences entre loisirs modernes et loisirs des Romains (*LJBM*, M. Jean-Luc PEDRO BATISTA).

Félicitations aux classes participantes et à leurs titulaires !

Or, qui dit concours dit lauréat(s) :

**Le jury tient donc à féliciter M^{me} Anouchka FABER (1^{er} prix),
M^{me} Caroline CORBISEZ (1^{er} prix d'encouragement)
et M. Jean-Luc PEDRO BATISTA (2^e prix d'encouragement)
et leurs classes en tant que lauréats de l'édition 2022 du « Prix Henri Kugener » !**

Comme les statuts le prévoient¹, la classe de M^{me} Faber recevra la somme de 1000 €, celles de M^{me} Corbisez et de M. Pedro Batista la somme de 250 € chacune, destinées à l'organisation d'une activité culturelle centrée sur l'Antiquité.

Afin de garantir une visibilité plus grande aux productions gagnantes (et non gagnantes), je veillerai à ce qu'à la fois les descriptifs et, le cas échéant, les liens vers les projets eux-mêmes soient accessibles sur le site de l'ALPLG www.latingrec.lu².

Au nom du jury et du comité de l'ALPLG, je vous prie d'agréer, chères/chers collègues et classes participantes, mes salutations distinguées.

Franck COLOTTE,
président de l'ALPLG

Appréciation détaillée des projets soumis

LGL – 1^{er} prix

L'aurore des orateurs – au fin mot : *cueillons le jour, mais avant plantons le bonheur !* – avait été annoncé en tant qu'« explication des principaux piliers de la rhétorique sous forme de mise en scène et présentation d'une série de discours »... Le projet a fini par être un spectacle théâtral de grande qualité, aux reliques appropriées et soignées, et basé sur un script impressionnant (de +/- 40 pages).

Décrire en détail le spectacle d'une durée de plus de 100 minutes serait trop long ici – et ne suffirait guère à en rendre compte. Disons donc ceci : le spectateur a été guidé par un fil rouge, à la fois abstrait et mis en acte, de manière à ce qu'il ait appris à connaître l'éloquence et les parties du discours (cicéronien), au gré des critères *movére*, *docére*, *delectäre* / *placére*, tout en assistant à leur mise en scène.

Quels sont donc les mérites particuliers de ce projet ? Dressons-en la liste : la *variatio*, le réalisme, l'originalité, l'actualité, la vivacité, l'aspect ludique, la portée comique – non seulement, mais particulièrement ici, l'objectif *castigat ridendo mores* n'était pas seulement théorique, mais aussi, voire avant tout performé –, l'authenticité, ... le tout dans un aller-retour incessant entre le monde moderne et l'Antiquité, entre une modernité « désabusée » et/mais inventive grâce à l'Antiquité « innovatrice sans le savoir ». Le spectateur averti a pu assister au caractère performatif du langage du début à la fin et trouver une application concrète du cours de latin dans la vie quotidienne.

Diamétralement opposé à *ars gratia artis*, le projet a lié la rhétorique antique aux préoccupations réelles des jeunes d'aujourd'hui. Voici quelques thèmes choisis par les jeunes et pour les jeunes – mais pas seulement – médiocrité VS bonheur, craintes existentielles intrinsèques, liberté VS perte de liberté, politique VS justice à l'envers, réchauffement climatique VS insouciance humaine, souvenirs nécessaires VS oubli pratique, sens de la vie VS vanité de l'homme, apologie de la musique – langage universel, appel à l'action VS lassitude / indifférence / inaction confortable, appel à une prise de conscience VS confort matériel quotidien, miroir / autocritique pour auto-salvation... La jeune troupe a fait un appel à la responsabilisation du public, à une prise de conscience de la responsabilité individuelle et collective, et tout cela, en puisant dans les œuvres des Anciens (*hominum dignitas, concordia*

¹ « Le premier prix décerné dans le cadre du concours consiste en une contribution financière substantielle (de 200 € par élève, et jusqu'à 1000 € par classe max.) à un voyage scolaire culturel au choix de la classe gagnante et organisé par celle-ci. [...] »

² Descriptifs, projets et liens sont déjà accessibles à tous les enseignants de latin du groupe TEAMS de l'ALPLG AG.

bonorum VS hostes, civium officia VS barbari, jus civile et justitia civilis VS injuria, pathos & logos, mythe de la caverne, ataraxie / euthymie, etc.), afin d'expliquer un monde moderne « absurde (autrement), inconscient (d'office) et voué à l'échec (tout en se plaignant) »

Le projet a ainsi particulièrement bien satisfait aux quatre critères du *Prix Henri Kugener*, tout en y ajoutant des efforts individuels considérables, aussi bien pour la rédaction des discours que pour le passage sur scène...

LAML – 1^{er} prix d'encouragement

Réalisation d'un ESCAPE GAME sur le thème de Pompéi et de l'éruption du Vésuve en 79 1079 – Mors non exspectat

Ce projet satisfait entièrement aux quatre critères, et se démarque avant tout par son caractère innovant ainsi que son aspect social indéniable. Véritable travail d'équipe, le produit final à la fois témoigne d'une concertation étroite lors de sa création au sein de l'équipe et sollicite une collaboration réelle entre les joueurs – qui n'ont d'autre issue que de travailler en équipe, eux aussi, s'ils veulent échapper à une mort de suffocation, de crémation ou de calcification...

De plus, le projet est très bien recherché, notamment au sujet de la topographie urbanistique de Pompéi, des vestiges archéologiques et de la vie quotidienne des Romains.

La très grande variété d'énigmes – thèmes : latin, littérature, mythologie, logique, numérologie, etc. – ne fait pas seulement preuve d'une créativité certaine des inventeurs, mais s'adresse également à un public ciblé très vaste – à tel point que le comité de l'*ALPLG* aimerait bien suggérer à l'équipe de soit créer plus d'un exemplaire de ce jeu de société, soit le soumettre à un designer de jeux de société en vue de sa commercialisation...

Finalement, la présentation / le design du jeu – « planche » traditionnelle – et l'évaluation des énigmes – par *MS Forms* – montrent que les inventeurs ont eu à cœur la combinaison d'un sujet antique, d'un loisir moderne et de compétences informatiques.

LJBM – 2^e prix d'encouragement

Les otia des Romains – De otiiis Romanis

Ce projet sur les loisirs des Romains témoigne avant tout d'originalité et de créativité, étant donné que les présentations desdits loisirs se font à chaque fois de la perspective très personnelle d'un(e) élève – jeux romains, danse, course à pied et équitation. Ces présentations individuelles ont ainsi – un peu moins – favorisé l'interaction véritable entre les élèves, bien que le professionnalisme des séquences filmées fasse entrapercevoir une concertation certaine et des moments de « tournage » en équipe. Côté qualité et soin apporté au projet, le spectateur constate rapidement qu'il est immergé dans un véritable film, réalisé de toutes les perspectives possibles (même de celles d'un drone). Publié sur *youtube*, ce projet permet de susciter l'intérêt d'un large public pour les loisirs des Romains : chaque présentation fait preuve de la préoccupation réelle des élèves d'ancrer leur(s) loisir(s) moderne(s) dans l'Antiquité, de le(s) comparer aux *otia* des Romains, d'en expliquer les similitudes et les différences et d'en définir le public cible respectif.

LN

Lingua Latina per carmina illustrata

Léiwe Kleeschen, Gudde Kleeschen, Imagine (John Lennon), *Ons Heemecht*

Ce projet créatif et original d'un (seul) élève fait preuve d'un effort de traduction réel et d'un effort couronné de succès, étant donné qu'une collaboration et des enregistrements avec des musiciens professionnels ont pu être réalisés. Publiées avec sous-titres sur *youtube*, les trois chansons en question – *Patria nostra*, *Care Niclae*, *Bone Niclae* et *Finge* – invitent le public le plus vaste qui soit à découvrir en langue latine deux chansons luxembourgeoises et une chanson anglaise.