

*« Rechercher, partager et publier
avec curiosité, ouverture et qualité »*

REVUE DU GROUPE DE RECHERCHE ALPINA

MASONICA

ZEITSCHRIFT DER FORSCHUNGSGRUPPE ALPINA

*« Forschen, teilen und publizieren -
neugierig, offen und auf Qualität bedacht »*

n° 53



Décembre 2023



MASONICA

REVUE DU GROUPE DE RECHERCHE ALPINA

n° 53 - Décembre 2023

Éditorial 3

PREMIÈRE PARTIE

Approche historique 4

« In Ketten zum Licht », une Loge maçonnique
dans un camp de prisonniers – Finistère, 1918.

Jean-Yves Guengant 6

Histoire de la Franc-Maçonnerie à Singapour

Guy Demierre 22

DEUXIÈME PARTIE

Approche transversale 28

La Franc-Maçonnerie libérale en Suisse

Dominique Alain Freymond, Jacques Herman et Michel Jaccard 30

Weiblichkeit in der heutigen Zeit

Isabelle Egger 42

Wokisme, cancel culture et Franc-Maçonnerie

S.B. 50

L'Ecole des Rites, miracle pédagogique pour l'instruction maçonnique

Hervé Hoffmann 60

Franc-Maçonnerie versus Rome

Michel Warnery 70





L'École des Rites, miracle pédagogique pour l'instruction maçonnique

Hervé Hoffmann ¹

« Si vous n'êtes pas instruit, vous êtes susceptible de l'être. »

Jacques Cazotte (1719-1792)

Le Diable amoureux, 1772.

Pour la Franc-Maçonnerie, la lutte contre l'ignorance est un engagement de la première heure qu'elle poursuit avec une persévérance héroïque. A l'heure où la société de l'information prône une simplification tragique de l'écriture, de la lecture et autres combats absurdes, l'ignorance a de beaux jours devant elle. L'école supprime la connaissance et l'étude des langues anciennes. On ne connaît plus ni l'origine ni le sens des mots. Le vocabulaire rétréci, la réflexion s'amenuise, le sens critique s'érode, la pensée s'affaiblit. Tout est fait, avec une préméditation soignée, pour gouverner des masses abêties sous la devise : *panem et circences*².

Dès le XIX^e la Franc-Maçonnerie a joué un rôle déterminant dans l'éducation de la société et l'instruction de la population avec des figures telles que Jules Ferry (1832-1893), père de la laïcité et des lois portant son nom³, créateur de l'école obligatoire, laïque et gratuite. Dans la droite ligne de la pensée humaniste, l'alphabétisation est une conséquence de la pensée des Lumières. Aujourd'hui certains pays interdisent l'accès à l'instruction, notamment des jeunes filles alors que chaque citoyen est sensé recevoir les outils permettant d'élever sa dignité, sa condition, ceci dans un but d'épanouissement de la personne humaine.

¹ Flumen Fraternitatis, n° 66, Genève, GLSA, Genève. Rédacteur adjoint de Masonica, concepteur et le créateur du jeu qui a été développé par la loge Flumen Fraternitatis. Le prix du jeu est de 250 CHF /EUR.

² « Du pain et des jeux » - expression de Decimus Iunius Juvenalis dit Juvenal (55-128 ap. J-C), critiquant l'apathie du peuple décadent (Satires X, vers 81).

³ Lois du 16 juin 1881 et du 28 mars 1882 (France).

A l'évidence sommes-nous entrés dans une période de dés-humanisme caractérisé dont la fulgurance de la technologie n'est que partiellement responsable. Car, derrière cet incroyable développement dont nous profitons autant que nous souffrons, il y a des décisions humaines. La pression planétaire due aux technologies de la communication est irrépessible. En revanche, sur le plan humain, la régression fait craindre le précipice de la décadence. L'Histoire se répètera glorieusement sans que les leçons des cycles ne soient tirées.

Maçonnerie décadente ?

Tout cela pour dire que, loin d'être soustraite à ces forces obscures, la Franc-Maçonnerie, les subit de plein fouet. La réduction quasi universelle de ses effectifs rend plus difficile le recrutement de forces nouvelles et suffisantes capables de lutter.

Fruit de la paresse sans doute, effet d'un mauvais recrutement aussi, l'ignorance gagne la Franc-Maçonnerie depuis pas mal de temps. En cause la méconnaissance du sens profond de ce que nous faisons et disons, et pire : du pourquoi. Par effet de dominos, l'ignorance est une cause efficace de la réalité maçonnique d'aujourd'hui.

Dans la plupart des cas, la question de l'instruction provoque un sérieux manque de motivation dans les loges. Les soirées qui lui sont dédiées connaissent un taux d'absentéisme plus élevé. Pourquoi ? Cette réalité individuellement domageable, l'est surtout pour les Loges, tant elle est préjudiciable à la fraternité des échanges. Le phénomène s'universalise vite. De là à désespérer ? Non.

Dans le baluchon de l'initié

à Seules nos connaissances communes accessibles par l'initiation sont en cause ici. Sans verser dans l'élitisme (autre débat) que devrait, ou non, représenter la Franc-Maçonnerie, force est de constater que si le socle de nos connaissances symboliques de base n'est pas posé, il est vain d'y vouloir élever quoi que ce soit de plus complexe, quel que soit le grade. Pour comprendre le rituel, encore faut-il le vivre et, assurer à sa Loge l'assiduité promise. Pour le ressentir et l'intégrer dans son corps comme un élément quasi biologique, en incorporer le rythme cardiaque ou respiratoire, il faut être là. Et le Franc-Maçon redeviendra ce qu'il était supposé (ou reconnu) être à son initiation : un cherchant.

Car c'est en cherchant que l'on trouve, en frappant que l'on ouvre, et en demandant que l'on reçoit.

Le jeune Franc-Maçon qui ne reçoit rien lorsqu'il demande, et se voit abandonné sans indication de ce qu'il est susceptible de trouver, finira par ne plus frapper⁴. Or, la démarche de recherche est individuelle, et nous savons tous avec quelle facilité il est possible de se perdre ne serait-ce que dans les lectures inadéquates. Donc il faut des guides sûrs que sont censés être les parrains et les surveillants (au moins).

Surveillants et Vénérables

La Franc-Maçonnerie est, comme chacun sait, un ordre de transmission orale. C'est-à-dire que le catéchisme, ou instruction, de chaque grade devrait être su. « La plus belle fille du monde ne pouvant donner que ce qu'elle a » dit-on, le Frère ou la Soeur propulsé(e) Surveillant(e) ne pourra transmettre ce qui aura été reçu de ses Surveillant(e)s et parrain ou marraine, tous chargés de l'accompagner dans la compréhension des symboles.

Certes, chaque grade invite à travailler, à chercher, à questionner et à lire (beaucoup). Mais il n'en demeure pas moins que le rôle des Maîtres reste déterminant. Des générations de Surveillants se succèdent et, soit en transmettant ce qu'ils ont appris et compris, ils ouvrent des voies, soit n'ayant ni appris, ni cherché, et donc peu compris, la transmission ne se fait pas. Les dimensions plus profondes et subtiles (ésotérisme, alchimie...) du symbolisme sont délaissées, sauf par quelques-uns. Il en est souvent ainsi lorsqu'« il n'y avait personne d'autre » pour occuper les postes. C'est, pour la Franc-Maçonnerie une perte de substance considérable.

Il en va exactement de même pour les Vénérables Maîtres censés assurer l'instruction au troisième grade. Pratique somme toute assez rare, pour des raisons multiples. Les Maîtres ne recevant pas d'instruction, c'est l'engrenage. Le pire étant que l'ignorance s'exporte dans les grades supérieurs où elle s'amplifie de façon tragique pour la Maçonnerie. Royal, l'Art ?... La question est épineuse ; enrayer le phénomène nécessite de l'humilité, beaucoup d'humilité, et du travail. Beaucoup de travail.

Mais, revenons à ce qui nous occupe dans les Loges bleues : l'instruction.

⁴ « Démarche de Fldélisation » (DEFI 2021) Enquête du GRA auprès des membres démissionnaires de la GLSA entre 2013 et 2020, présentée au Collège des Grands Officiers de la GLSA le 30 octobre 2023.

Charité bien ordonnée...

... commençant par soi-même, il faut bien admettre que la Franc-Maçonnerie a un énorme travail à faire sur elle-même. Un exercice de rectification grandeur nature ...

Le postulat est double : soit les Frères sont tellement érudits qu'ils estiment être dispensés d'instruction, soit ils sont tellement ignorants qu'ils n'osent pas se confronter à des Frères plus compétents. Et le questionnement est tout aussi double :

- Si ces Frères sont tellement instruits, pourquoi ne viennent-ils pas transmettre leurs connaissances ?
- S'ils le sont si peu, pourquoi ne pas profiter du privilège d'être en Loge, sans jugement pour rectifier et s'améliorer ?

Confrontés à cette réalité, et forts de ces réflexions et observations les FF de la Loge Flumen Fraternitatis⁵ à Genève ont conçu, développé et mis sur le marché, un outil pour favoriser l'instruction.

Quelle que soit la raison des défections aux séances d'instruction, la problématique était :

- Comment motiver les Frères à y prendre part ?
- Comment faire en sorte que chacun se sente à sa place en dépit d'inévitables différences ?

Réponse : par le jeu !

Peu d'autres moyens donnent aux enfants un accès intelligible au monde en sollicitant l'éveil combiné de leurs sens et de leur intelligence. Et puisque les enfants emmagasinent ainsi des milliers d'informations, le Franc-Maçon devrait pouvoir acquérir, rafraîchir et solidifier ses connaissances.

Schola Ritorum®

Il existe bien des jeux sur le thème de la Franc-Maçonnerie. Mais celui-ci est unique au monde : c'est un outil de travail pour l'instruction et conçu comme tel ; il faut être Franc-Maçon pour l'utiliser et le prouver pour l'acquérir.

Le jeu, dont le nom *Schola Ritorum*⁶ signifie *l'école des rites*, a été pensé et créé par la Loge genevoise pour les ateliers du monde entier. *Des rites* car il est déjà prévu d'en créer plusieurs versions pour répondre aux besoins de tous. Dans différentes langues. Promouvoir l'instruction pour tous, partout, telle est l'intention profonde des créateurs du jeu.

⁵ Flumen fraternitatis, n° 66 de la Grande Loge Suisse Alpina, travaille à Genève au REAA.

⁶ www.schola-ritorum.ch pour vidéo de démonstration, principes du jeu et bulletins de commandes (CHF et EUR)



La première version du jeu est au REAA, en français. Conçu pour l'instruction aux 3 grades il se compose d'une boîte de 33 cm x 33 cm contenant :

- 3 coffrets (un par grade) à l'intérieur desquels un petit sac avec les pièces destinées à constituer le temple, les pions et, naturellement, les questions,
- 3 plateaux de jeu et 3 exemplaires des règles en cas d'instructions simultanées.

L'Alchimie est présente. Le nombre d'or aussi. Les joueurs (maximum 7 par grade) doivent se rendre du Cabinet de réflexion au Delta lumineux. Mais auparavant, les joueurs-euses doivent monter le Temple ce qui est déjà, en soi, un sujet d'instruction. Cela fait, les joueurs-euses mettront leurs pions au cabinet de réflexion situé hors du Temple dont ils devront sortir, puis avancer au moyen d'un dé.

Il n'y a pas moins de 430 questions portant notamment sur le catéchisme, le tuilage, le cabinet de réflexion, les rituels, les initiations.

Cherchez et vous trouverez

La question de créer un outil en ligne ou une application s'est bien entendu posée. Cette option a volontairement été laissée de côté car l'instruction, activité sociale de la Loge, se fait ensemble.

Il est rapidement apparu que la dimension-clé de ce jeu réside dans la Fraternité. Le partage ludique, les complications, les rires, l'envie de souffler la réponse quand on sait, sont une composante majeure d'un outil qui, ne sont possibles qu'ensemble. En jouant "en société", et en Loge les uns avec les autres, l'esprit fraternel de l'ins-



truction est préservé : on commente les réponses, on explique, on interroge, on argumente. Le reste est accessoire.

La circulation dans le Temple (sur le plateau) se fait selon le principe de l'ancestral et symbolique jeu de l'Oie, avec des avancées, des reculs, des sauts, des pièges auxquels ont été ajoutés des possibilités de coopérer, de désigner quelqu'un pour répondre à sa place, etc. Plusieurs types de cases activent ces rebondissements : silence, travaux de passage, retour au Cabinet...

On travaille sans s'en rendre compte, on s'amuse. Beaucoup. Et surtout on apprend. On révise aussi, et ça fait du bien. Instruction et plaisir sont conjugués et compatibles.

Jouer, c'est voyager

Si le Temple tel qu'il est dessiné⁷, ou si les questions ne sont pas exactement ce qui se pratique chez soi, ce n'est pas important. C'est l'occasion d'y voir les choses comme en voyageant, d'expliquer ou chercher *pourquoi* elles sont autrement ailleurs.

Les Surveillants et le Vénérable Maître sont les "Maîtres du Jeu", chacun à son grade. Ce qui veut dire que s'ils ignorent une réponse, il leur faudra chercher pour la transmettre. Le travail d'acquisition et d'approfondissement des connaissances commence ; tout le monde progresse dans l'humilité. L'instruction devient joyeuse, les interactions sont fortes et cela se poursuit à l'agape.

David et Goliath

Sans doute notre petite loge, armée du soutien de la GLSA, s'attaque-t-elle à la gigantesque et dévorante ignorance, mais c'est avec humilité, foi, persévérance et détermination. Le principe du jeu a été conçu en 2012 et la mise en chantier du projet a commencé en 2015, avec pour seule ambition d'être un tant soit peu utile à l'édifice maçonnique universel.

Innovation efficace, *Schola Ritorum*® a été créé pour favoriser le développement des connaissances, le goût d'apprendre, de travailler ensemble de façon interactive et dynamique, de resserrer les liens fraternels en coopérant.

L'idée de l'outil est d'apporter du contenu et de rassembler tout ce qu'un Maçon doit savoir. Naturellement, rien n'empêche en jouant au 2^{ème} ou au 3^{ème} degré, d'ajouter les questions des grades précédents, histoire de corser l'aventure. C'est dans la joie de tactiques de jeu que se raniment nos connaissances pour avancer

⁷ La disposition du temple se fonde sur les règles les plus pures possibles du REAA.

et atteindre le Delta lumineux de la case 63 (= 7 x 3²). Le PLAISIR a trouvé sa place dans la dynamique de l'Apprentissage maçonnique.

Un premier pas pour rectifier

La Fraternité compte beaucoup, mais la Loge n'est pas un club de potes. C'est une société initiatique. La conscience de ce que l'on y fait nous place dans une autre posture.

La reconnaissance pour un ouvrage qui se continue et la valeur de ce jeu d'instruction s'est non seulement exprimée par le soutien immédiat de la GLSA, puis par l'entrée de *Schola Ritorum*[®] au *Musée Maçonnique Suisse*⁸ mais également du fait que le jeu a déjà été vendu dans 6 pays, et ce, tant aux Loges et Obédiences masculines que féminines, régulières que libérales.



Remise du jeu n° 0 au Musée Maçonnique Suisse par Hervé Hoffmann à Dominique Alain Freymond, représentant du Conseil des Curateurs en présence de Carlo U. Nicola, Grand Maître de la GLSA le 13 mai 2023. Source : GRA⁸

Le jeu se développe, se traduit ; il se prépare pour bientôt des questions complémentaires sur les St-Jean, Travaux de table, Tenues funèbres, etc...

Si chacun s'y met, en parle dans les Loges, les connaissances des Frères et Soeurs une fois consolidées rendront plus facile le fait d'expliquer la Franc-Maçonnerie autour de soi, et d'être un vivant exemple. Ce sera d'autant plus convaincant auprès d'éventuels candidats que nous aurons renforcé la substance de ce que nous transmettons. Evéillons l'intérêt de chacun

pour la recherche, l'approfondissement et l'émerveillement de la découverte. Nous aurons fait reculer l'ignorance, même d'un seul pas car, comme l'exprimait notre F Goethe, « le plus long des voyages commence par un premier pas ».

⁸ Don du premier exemplaire du jeu au Musée Maçonnique Suisse, le 13 mai 2023 (cf. illustration).



Schola Ritorum®, pädagogisches Wunder für die freimaurerische Ausbildung

Übersetzung von Mario Chopard

Als humanistische Bewegung hat die Freimaurerei immer einen erstrangigen sozialen Kampf gegen die Unwissenheit geführt. Leider macht Letzere auch vor den Logen nicht halt und trägt seit einigen Jahrzehnten sowohl zu einem stetigen und kontinuierlichen Rückgang unserer Mitgliederzahlen als auch zu einem Substanzverlust bei der Vermittlung unseres symbolischen Wissens bei.

Um zu versuchen, dem Einhalt zu gebieten und die Lust an der Bildung in unseren Werkstätten zu fördern, hat die Loge « Flumen Fraternitatis » im Orient von Genf (Nr. 66 Schweizerische Grossloge Alpina) *Schola Ritorum*® entwickelt, ein didaktisches und interaktives Spiel in allen drei Graden, das ausschliesslich für die Ausbildung von Brüdern und Schwestern bestimmt ist.

Eine Schachtel enthält 3 Spielmatten (Tempel) und Regeln, 3 Kästen (1 pro Grad), Würfel, Teile zum Spielen, Sanduhren, 430 Fragen zum Ritual, zum Katechismus, zur Initiation usw. Kurz gesagt: alles, was ein Freimaurer wissen muss.

Nachdem die Spieler den Tempel aufgebaut haben, beginnen sie in der Kammer des stillen Nachdenkens, um das Leuchtende Dreieck zu erreichen.

Eine Art Gänsepiel: es gibt Fortschritte, Hin- und Rückwege, Hindernisse, Stille... Und viel Freude! Es wird mit maximal sieben Spielern gespielt, plus der Spielleiter (Aufseher oder Ehrwürdiger Meister), der die Fragen auf den Karten stellt. Neben den Antworten entwickelt sich die Instruktion durch Diskussionen und Austausch weiter, die diesem *Werkzeug* die brüderliche Dimension verleihen, für die es konzipiert wurde.

Verfügbar: AASR auf Französisch und Spanisch.

Übersetzungen: Fünf Sprachen sind geplant, bevor weitere Riten angeboten werden.

Bestellung des Spiels unter : <https://schola-ritorum.ch/>