



HAL
open science

Game Pass Shelter, trajectoire et déclin d'un site d'art rupestre

Mélanie Duval

► **To cite this version:**

Mélanie Duval. Game Pass Shelter, trajectoire et déclin d'un site d'art rupestre. N. Teyssandier, F. Bétard, S. Bourdin et F. Gourmelon. Atlas des sites archéologiques menacés. Patrimoines à protéger, éditions CNRS-le Cherche Midi, pp. 42-45, 2023, 2749177057. hal-04299329

HAL Id: hal-04299329

<https://hal.science/hal-04299329>

Submitted on 22 Nov 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Duval M., 2023. Game Pass Shelter, trajectoire et déclin d'un site d'art rupestre. In : N. Teyssandier, F. Bétard, S. Bourdin et F. Gourmelon (dir.), Atlas des sites archéologiques menacés. Patrimoines à protéger. Paris, éditions CNRS-le Cherche Midi, pp. 42-45.

Game Pass Shelter

Trajectoire et déclin d'un site d'art rupestre

Fiche signalétique du site

Localisation géographique : Afrique du Sud, province du KwaZulu-Natal, 29° 23' 35" S –29° 38' 50" E

Date / période : approximativement 4000-2500 ans BP

Menace(s) qui pèsent sur le site : Désintérêt et mauvaise gestion, Dégradation naturelle, Graffitis

Sur les parois de l'abri-sous-roche de Game Pass figurent des antilopes, des représentations humaines mais aussi des créatures mi-humaines, mi-animales aux dimensions symboliques et spirituelles. Le site fait partie du massif du Maloti-Drakensberg, qui marque la frontière entre l'Afrique du Sud et le Lesotho, et court sur près de 200 kilomètres de long. En 2000, une partie du versant sud-africain du massif est inscrite sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO en tant que bien mixte culturel et naturel. Treize ans plus tard, ce « Parc Maloti-Drakensberg » devient transfrontalier en intégrant un parc national du Lesotho. Cette reconnaissance internationale atteste la valeur patrimoniale de ces paysages de montagne, de leurs ressources environnementales (faune, flore) et culturelles avec plus de 600 sites d'art rupestre identifiés dans l'ensemble du massif.

Si certains sites sont attribués aux populations bantoues, la grande majorité d'entre eux est attribuée aux premiers habitants de l'Afrique australe, les Bushmen, également dénommés San. Suite aux divers épisodes d'affrontement avec les populations bantoues et les colons d'origine européenne, puis aux répressions de la période de l'Apartheid, les populations de chasseurs-cueilleurs san ont pendant longtemps été tenues pour disparues du massif. Dans les faits, les recherches d'historiens et d'anthropologues ont mis en évidence l'intégration des San au sein de groupes bantous vivant dans les vallées du massif. C'est notamment le cas à proximité du site de Game Pass où, dans la localité de Thendele, les membres de la famille Duma revendiquent une filiation bushman.

La dimension spirituelle des peintures rupestres

À plusieurs titres, Game Pass est considéré comme emblématique des sites d'art rupestre du massif. À 2 061 mètres d'altitude, il surplombe la vallée située 350 mètres en contrebas. L'ascension est sans difficulté et dure en moyenne une heure et demie. Sur les 80 mètres de long de l'abri, une quinzaine de mètres est occupée par des peintures, avec essentiellement deux panneaux : le panneau principal et celui de Rosetta. De manière approximative, on estime que ces peintures datent de 3 000 à 4 000 ans avant notre ère. Du point de vue de la composition des pigments, des ocres et de la coquille d'œuf ont été utilisés, avec de la graisse d'animal pour lier et fixer les composants sur les parois. Sur le plan de la connaissance scientifique, c'est à partir du panneau de Rosetta que les actuelles théories explicatives des significations de ces peintures ont été élaborées dans les années 1980-1990, avec notamment les travaux de l'archéologue sud-africain David Lewis-Williams. En reprenant les témoignages des Bushmen

enregistrés un siècle plus tôt par l'administration coloniale, David Lewis-Williams développe une théorie selon laquelle les peintures rupestres dépassent un premier stade illustratif et peuvent, pour une partie d'entre elles, faire référence aux activités des chefs spirituels ou chamans qui ont le pouvoir d'interagir avec les esprits. Cette approche chamanistique de l'art rupestre est venue renouveler la manière de l'appréhender. Le débat scientifique se poursuit aujourd'hui sur son applicabilité à l'ensemble de l'art rupestre produit par les San.

Un abri sous-roche aménagé pour le tourisme

En raison de son inscription sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO, de la qualité des peintures présentes dans cet abri et de son importance scientifique, Game Pass fut l'un des sites retenus pour développer le tourisme culturel dans le massif et attirer des visiteurs nationaux et internationaux. Au lendemain de l'Apartheid, les édiles politiques entendent en effet diversifier le tourisme en Afrique du Sud afin de proposer d'autres expériences que les safaris. L'objectif est également de créer des emplois locaux et de remédier, dans une certaine mesure, à la forte pauvreté en milieu rural. Sur le site de Game Pass, des fonds publics sont investis au début des années 2000, avec l'ouverture dès 2002 du Kamberg Rock Art Centre. Ce centre se situe dans la vallée, à proximité immédiate d'un modeste lieu d'hébergement géré par les services provinciaux de l'environnement, l'idée étant d'attirer des touristes désireux de visiter des sites d'art rupestre. Le sentier d'accès à l'abri-sous-roche est stabilisé, une barrière régulant l'accès est posée. Sans pour autant être embauchés, des guides locaux sont formés ; à charge pour eux de conduire les visiteurs sur le site et de se faire rétribuer en retour de leur prestation. Malgré l'ensemble de ces actions, la fréquentation escomptée ne fut jamais au rendez-vous. Après avoir atteint quelques milliers de visiteurs par an, elle a progressivement diminué : environ 900 visiteurs en 2010, 600 en 2017, et une centaine de visiteurs en 2022 suite à la pandémie de covid-19. Cet échec touristique est dû à plusieurs raisons. D'un point de vue historique, cette région est connue pour ses paysages, et faire évoluer l'image d'une destination touristique demande du temps et des soutiens financiers et politiques durables. Par ailleurs, si le site de Game Pass est relativement facile d'accès depuis la vallée, la vallée elle-même est éloignée des principaux centres d'hébergement et des autres lieux d'intérêt du massif. En termes de gestion, le site est géré par des agents de l'environnement et de la culture peu formés sur des volets touristiques. Enfin, la formation des guides est succincte et l'expérience touristique très variable.

Espoirs déçus et déclin des dynamiques touristiques

En retour, cette très faible fréquentation fonctionne comme une menace pour le site, celle-ci venant alimenter une spirale négative de « non-concernement ». En 2002, la mise en tourisme du site a en effet généré de fortes attentes de la part de la communauté locale. Celle-ci a vu une opportunité de création d'emplois dans une région très fortement marquée par le chômage et la pauvreté. Elle a également perçu cette mise en tourisme comme un moyen de faire reconnaître son histoire sociale particulière avec l'intégration de descendants san. La déception de ces attentes s'est traduite par un désintérêt progressif de la communauté locale pour l'accueil de potentiels visiteurs, et par des rotations de plus en plus importantes des guides locaux. Dès qu'ils en ont l'opportunité, ces derniers s'en vont vers des emplois plus stables. Il devient de plus en plus difficile de trouver des guides et il n'est pas rare que des visiteurs doivent se résigner à faire demi-tour. Dépités, les gestionnaires se sentent de moins en moins concernés par le site, et plus globalement par la question des sites d'art rupestre dans l'ensemble du bien

UNESCO. Sans dire qu'il y a ici un lien de cause à effet, force est de constater que des graffitis sont apparus à proximité du panneau de Rosetta.

Illustrations et légendes



Photo 1 : Détail du panneau de Rosetta, représentant un thérianthrope, créature mi-animale, mi-humaine (Photo Mélanie Duval).



Photo 2 : Le contrefort du massif du Maloti-Drakensberg, au pied duquel se situe le site de Game Pass (Photo Mélanie Duval).



Photo 3 : Le Kamberg Rock Art Centre. Ouvert en 2002, celui-ci proposait à l'achat plusieurs livres sur l'art rupestre et des objets dérivés. Depuis 2014, cette fonction s'est arrêtée ; il abrite désormais des bureaux et propose des produits alimentaires de base à destination des visiteurs (photo Mélanie Duval).



Photo 4 : Détail du panneau principal représentant des élands, la plus grande antilope d'Afrique australe. Lors des tranes, les chamans prennent la forme d'animaux ayant une forte dimension symbolique, comme l'éland (Photo Mélanie Duval).



Photo 5 : Le panneau principal représentant à la fois des élands, des figures humaines et des thérianthropes. Dans le cadre de l'approche chamanistique de l'art rupestre développée par D. Lewis-Williams, les thérianthropes sont interprétés comme représentant des expériences hallucinatoires de chamans en transe (Photo Mélanie Duval).