

考古遺址博物館展示的真實性 / 擬像

呂明憲

名匠設計室內裝修有限公司 展示設計師

沈孟穎

世新大學社會發展研究所 研究助理

摘要

本文將探討考古遺址保存與博物館展示過程中，所衍生的「真實性」問題進行討論，考古遺址博物館知識取向與展示觀念的轉向，使得近代遺址博物館採取大量的情境再造（生態造景、復原圖、模型等）展示方式，藉以引發觀眾興趣與熱忱。

然而考古知識轉化為展示手法時，真實性問題本質必定混入許多雜質：（一）考古遺址博物館的文化詮釋源於出土之真實物件，卻不等同於該文化之真實，藉由有限的考古發掘知識重現場景，其中必有大量「擬情的介入」方能填補空白。（二）考古遺址博物館的真實建構，刻劃不同權力競技的痕跡，基於展示功能的需求博物館對於該文化的詮釋必定脫離該文化自身的角度。上述外力的介入，就人類學研究而言都是文化詮釋「無法絕對真實」的主因。

然展示計畫將片段訊息的串聯與脈絡化，配合栩栩如生的歷史場景，創造出尚·布希亞（Jurgen Baudrillard）指出：比真實（遺址本身）更為真實的擬像，成功引導觀眾的「同理心」、「擬情」及興趣。在近代博物館「觀眾導向」的趨勢，以及文化資產保存最終目的——教育與推廣之前提下，「擬像」達到活化展示、生動教育的效果。擬像化的展示已經超越符號的層次，而發展出自身的價值與意義，擬仿物（simulacrum）取代了真實，擬像與真實不是對立面，而是共構權力關係。正如同人類學的知識論述、設計師的展示策略以及觀眾的解讀過程，並不是矛盾關係而是共為一體，因此考古遺址博物館展示的「真實性」討論，必

須建立在展示與觀眾互動時產生的實質效果上。策展人與展示設計師與其創作「宜讀的展示文本」不如創造出非固定意義、可變化的「宜寫展示文本」，才能落實具有互動、想像、越界之展示目的，觀眾得以獲得詮釋權力的權柄，共同參與神話建構、甚至產生誤讀、或是解構神話的可能。

一、前言

近年博物館蓬勃發展、文化資產觀念漸達，考古遺址或人類學民族誌相關之博物館日益重要，對於考古遺址保存乃至於展示過程中衍生之「真實性」問題仍有所爭論。尤其近代遺址展示所採取情境再造（生態造景、復原圖、模型等）方式以及整體文化脈絡呈現方式，其本質必定混入許多雜質，上述外力的介入就人類學文化研究而言都是文化詮釋「不真實」或「失真」的主因。然而，考古遺址博物館策展者是否還能依然堅持在歷史或是人類學知識領域上的唯一權威，肩負社會教育功能的遺址博物館，是否真能如實將所謂人類學知識傳達給觀者？遺址博物館展示真實性的探討，應在何種層次上權衡呢？

另外，溝通觀者與人類學知識體系之展示計畫，是否可以幫助觀者體察與了解所有出土物件的呈現，其中充滿著詮釋與揣想的痕跡？展示設計師是否依憑著取悅觀眾的立場，以譁眾取寵的設計手法取得主導地位，而無以令觀眾達到學習異文化乃至於歷史經驗的目的。最後這些問題仍應回歸考古遺址類型的文化資產對於當代人之生活來說究竟有什麼意義？我們又該如何看待考古遺址博物館的社會角色？