

填補這些空白，除了便於觀眾於栩栩如生的歷史場景神遊外，是否引發觀眾從中觀照自身與所處之文化環境相連結。真實的效果是否幫助觀眾建構當代的自我認同，還是引導觀眾回到一個可見且延續過去（歷史）的國族神話。

## （二）考古遺址博物館的真實建構，刻劃不同權力競技的痕跡。

正如，與其發問「歷史」是什麼？還不如發問歷史是為了「誰」或是為了什麼「目的」而存在？更能夠讓我們看得清楚發生在遺址博物館中種種的真實性問題。真實性（效果）的建構、任何呈現在公眾眼前的展示內容，皆來自於權力的運作與競技——也就是誰的選擇與放棄。民族誌以內在觀點觀察異文化，但有時必須從外在或科學的觀點（註2）處理資料（M.Fetterman, 1989: 47-44），多方交雜的觀點意味著研究過程中考驗著研究者對於文化詮釋的洞察力和敏感度。尤其當基礎資料的文化詮釋，繼續延伸至策展的環節時，過程中無可避免的混入更為複雜的觀點，包括策展人、規劃設計師與博物館其他相關領域人員，所必須面對的議題也包括所處社會的意識型態、文化動態，博物館自身的定位、取向與重心（如著重藝術形式、著重人類學知識、著重文化脈絡呈現等不同偏向），乃至於擴延至博物館的形式（如野外博物館、遺址公園、生態博物館等不同博物館形式），甚至是觀眾的好惡，都是在展示規劃中可能介入的額外觀點，但又不得不加以考量。基於上述龐大的變數，或者可綜合為展示的需求，博物館對於文化的詮釋，難以維持在該學科領域內的純粹角度，甚至需要脫離囿於該學科自身的角度。遺址博物館的展示手法的轉向恰恰說明了，不同觀點交織在

展示計畫中知識論述權柄的轉向，以及這個由國家支持且具有合法地位的歷史計畫，背後更隱含著維繫正統文化詮釋權之目的。

## 三、考古遺址展示物件（真實效果）的再現邏輯

### （1）再現真實—擬像的形構過程

展示計畫真實性效果的產製是透過何種機制轉化而成，Baudrillard擬仿物的形構過程具有啟發性的參考。布西亞不僅重新質疑符號與真實之間的關係，以及真實如何透過符號（圖象、文字、聲音）被再現出來？其間的關聯性為何？是真實在駕馭符號？還是符號統攝著真實被再現出來的可能性？（陳光興，1991：21）布希亞對於這連串問題的回答，正可解答我們對於展示計畫真實性效果形構的疑惑。針對「符號」與其「指涉物」（真實）之間的關係，布希亞以四個階段說明其特質：

- 第一階段 它是基本真實的投影。
- 第二階段 它遮蓋並異質化基本真實。
- 第三階段 它藉由遮蓋使基本真實化為烏有。
- 第四階段 它和任何的真實都沒有關係，它是自身最純粹的擬仿物（註3）。

在前面三個階段，「符號」與「真實存在」是種對應的關係，是一種「再現」的模式。第一階段中符號單純地詮釋它所對應的指涉物與真實，真實全然駕馭符號。到了第二階段指涉物與真實經過「符號」的轉化與翻譯，再現結果造成部份的扭曲。在第三個階段「符號」似乎仍保有它和真實之間的關係，但也明確指出