

媒介轉化或再生產的過程中，「符號」逐漸產生自身的價值和意義，並逐漸取代「真實」的地位，此時符號統攝著真實被再現出來的可能性。第四個階段中符號本身的意義蓋過了真實以及它的指涉物，符號於是進入擬像（simulacra）的層次，將真實取代並成為可以獨立存在的擬仿物（simulacrum）。布希亞論述之再現真實（符號）如何轉化成擬像的四個階段，套用於考古遺址博物館之物件與展示的邏輯，即可發現相似的形構結果。

「符號」對應在人類學家的工作裡可說是人類學家所撰寫的遺址調查結果、民族誌報告、或是博物館裡的考古遺址展示，而指涉物或真實則是指被研究與被詮釋的史前文化或是出土物件。就史前文化而言，從遺址發掘工作開始到博物館裡的歷史展示，皆可視為一連串「再現」指涉物或真實的過程。考古遺址為古代人類活動的遺跡，其中保存古人所累積創造的文化，好比凍結在時空中的史書。考古學者從遺址的遺構與遺物中獲取「物」的考古資料，更藉由遺址與其所在的環境重現當時人類活動的全貌，遺址成為「訊息」的載體、古今溝通的媒介，古代遺址的發掘工作便為文化再現的第一個過程，若將遺址視為溝通的符號，它是最能夠呈現真實的符號。人類學者透過科學的方式研究此一特殊的史料，致力重現過去整體的文化脈絡於世人眼前。故遺址本身與人類學者所撰寫的調查結果、人類學報告等等，都是過去文化的具體再現，可以視為指涉該文化的符號，此時符號直接與準確地反映真實，就Baudrillard四個再現的類型而言，屬於第一個階段。

當博物館藉由人類學者所累積的研究成果（第一次再現），套用於展示進行文化詮釋（第二次再現）時，其實是「再現」後的再次「再現」。二次再現的過程中，基於博物館展示需求考量，文化詮釋的角度很可能被博物館自身所關注的角度所左右，而造成符號失真。博物館可能仍致力維持該文化內部的觀點，亦可能將其排除以自身的取向主導詮釋方向。例如博物館展示為了將複雜、抽象的概念具體化，不可避免地也將史實推入簡單化約的過程中，是全部事實的一種削減。因此「再現」的類型進入到第二階段——「符號」扭曲或遮蓋了真實。展示設計師基於已被遮掩的展示企劃或是內容中進行展示設計，所呈現之展示內容可能已使基本的真實內容化為烏有，剩下的僅有展示的策略與手法。直至展示開幕後，觀眾眼前的展示內容與第一階段考古遺址研究人員認知的該文化已然不同，更多的時候觀賞者在自身的社會脈絡下，重新組合並詮釋展出之物件，建構自身對於該文化之認識與意義（圖1）。

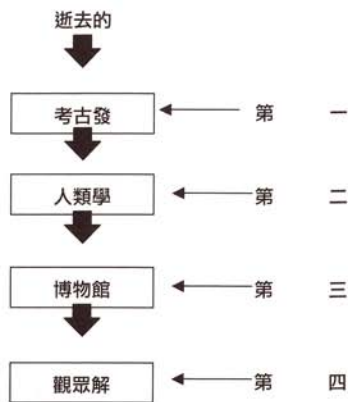


圖1. 展示的再現