

Baudrillard認為擬仿的過程透過許多模型來運作，模型就好像比一套機制，有它一定行動的軌跡或法則，當事實或指涉物流進模型，就必須依照軌跡與法則運行，被分類、被化約、或被運算，也就是在過程中已經有預設的位置、視點、論述方式通過這些被預先搭設的模型所洗禮，任何的事物都會死亡而失去其原貌與本質（陳光興，1991：22）。

進一步說明其過程如（圖2）所示，正因如此，在擬像化的展示計畫中討論事物的本質似乎是徒勞無功的。換角度思考，如果說「展示」是一套機制或被預先搭設的模型，它的預設立場即在於吸引觀眾以及強化大眾教育機能，它的視點傾向於有趣的故事軸線架構或是

將抽象概念予以具體化，它的陳述方式偏向生態展出、動態機械、觀眾參與等形式。「展示」這部機器將人類學對史前文化的知識吸納進來，並使用上述預設的立場予以運算、分類和化約，便使得考古遺址或史前文化的展示朝向模型、復原場景等擬仿化的方式再現，這種再現與文化詮釋的方式對於觀眾之參與極具意義。圍繞觀眾的是一幕幕虛擬的場景，卻較真實遺址更具臨場感，如Baudrillard所言「比真實（遺址本身）更為真實的擬像」，就觀眾感受的角度而言，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，真實取代的擬仿物（simulacrum）。擬像與真實不是對立面，而是共構權力關係。

## （2）擬像的作用—神話

觀眾於在短短的博物館參觀過程中領會逝去文化的生活世界，進行一場跨文化的溝通，文化溝通有助於人們學習、容忍、理解和欣賞異文化，進而觀照自身歸屬與認同，再次確認所處之當代社會支配性、正統性的文化價值觀，正如歐威爾在小說《一九八四》說到：「控制現在的人控制過去，控制過去的人控制未來」（Jenkins, 1996：76）。換句話說，遺址博物館的展示計畫是一個論述性的歷史計畫，一則神話的塑造。巴特認為神話本身並沒有什麼本質上的內涵，而是由一連串符號所組成的體系，是一種具有「告知」意識、預設的訊息，等待被「閱讀」與「解碼」的符號學體系（Barthes, 1998）。

大膽的來說，無法被解碼的符號對觀眾來說毫無意義可言。近來歷史展示轉向採用自然史的展示方式，如生態造景、圖像、場景、情

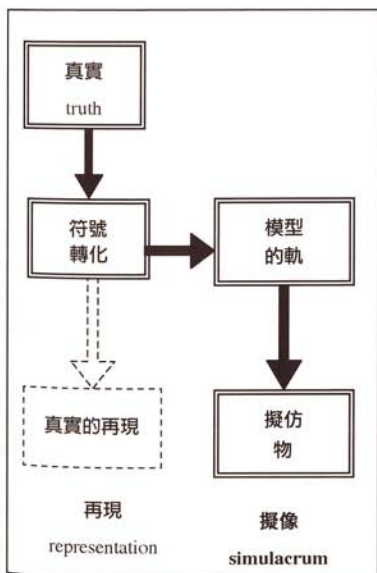


圖2. 擬仿的過程