

境、模型等手法，便是以感官刺激主動引發觀眾的興趣，目的就是引導觀眾想像、擬情、進而以同理心理來達到跨文化溝通的目的。也就是說展示計畫為觀眾創作了易於閱讀的文本，等待著觀眾的閱讀與解碼，傳統的文物陳列基本上標本脫離其背景，必須在文物本身極具吸引力的情況下，方能達到成功的展示成果，生態造景則恢復文物所處的環境，觀眾不僅看到文物標本，也看到它的背景與被使用的方式，此方式比較能引起觀眾的興趣，也使得觀眾更易於解讀策展人背後傳遞的知識內容。換句話說展示計畫依靠遺址或文物並不足以達到效果，擬仿化的展示符號不僅刺激感官、引發興趣，也有它自身的意義與價值。就如同巴特的「神話論述」給予歷史一個自然正當化的任務，透過具有故事性的展示手法，向觀眾再現那些逝去的時空，這些都是博物館所「創造」或「製造」出來的「過去」（張譽騰，1998：126），詳實生動的復原場景、歷史情境引發觀眾的時空錯置，彷彿置身於逝去的文化之中，就如同參與電影的演出，經歷另外一個「過去的神話」世界的建構。神話並不隱藏任何事物，他的功能是扭曲，並不是使事物消失（Barthes，1998：181）。被扭曲、隱藏於展示計畫背後的是多元差異、少數團體或是邊緣文化的存在，所有映入觀眾眼簾的展示物件皆來自某個支配性權力的選擇，神話是去政治性的語言（Barthes，1998：200-201），遮掩著掏空真實、蒸發的事實狀態、純化的唯一狀態。「神話」是為了確認社會具有支配力量的可見過程，在此確保了秩序，以及為此秩序在生產出同質的權力關係。

「我們知道，要將自己的科學用於維修木乃尹的服務項目，也就是要證修一個可見的秩序。在那秩序體系之內烙下徽記的過程，是個不朽化（immortaliser）某種隱藏性向度的神話努力。」（Baudrillard，1998：30）

然而，對觀眾來說這難道是個無法被揭穿的神話故事嗎？又或者參與此「神話」之建構與塑造對於觀眾來說有何意義？就像我們不會去在乎神話的真實性卻信仰他的寓意，挪用故事的寓意往往能讓我們面對自身的真實處境與生活世界，確認自身存在的位置與座標。因此說一個精采的神話故事，是考古遺址展示計畫的責任，而提供動人的故事大綱則是策展人（或是考古學家的義務），真實性的討論則必須建立在展示與觀眾互動時產生的實質效果上。

四、宜寫的神話文本

「博物館是製造社會符號意義的生產單位，以展示作為符號意義傳播的文本，文本的使用者不分作者或讀者，他著重的是文本與人的關係...使用符號的目的是展示文本存在的基礎，博物館與觀眾皆必須對符號的使用目的，作出意義的評價，才能建構出展示文本真實的意義。」（趙曉菁，2004:31）

假如我們能夠同意展示文本的真實意義，必須建立在博物館（考古學家）與觀眾對符號作出的意義評價上，而意義的產生不再僅於單方面的產製，而來自接收者（觀眾）的閱讀與解碼所產生的多元且主觀的意見，那麼我們勢必須再檢討展示文本的創作之目的。過去，對