

策展人與展示設計師而言，創作可讀性文本是其唯一目的，觀眾是待教育、啟蒙之大眾，沒有主動詮釋意義的能力，必須透過策展人與展示設計師之間的轉譯達到目的。今日，即便知識的論述仍需藉由第三者的仲介，觀眾應能夠具有更積極的參與之權力，策展人與展示設計師與其創作「宜讀的文本」不如創造出非固定意義、可變化的「宜寫文本」，才能落實具有互動、想像、越界的展示目的，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。遺址博物館展示手法中頗受爭議的生態展示策略，一般被視為由聲光科技所塑造比真實還真實的「擬像」，筆者同意這種超現實的文本是種人為的自然主義，把應存的「時間現場性」轉為擬真的「空間現場性」，卻不能同意這種「擬像的狀態的吸引力來自於靜止的、呆滯的擬真生態佈置」（鄭世達，2003:29）的說法，呆滯的擬真生態佈置要如何吸引觀眾呢？此種說法乃是矛盾的，應該說這一類型的生態展示只能被視為「動物標本」或是模型的延伸，我們應該期待新型態的生態展示形式，其中不再僅展現凝固時間的空間狀態，而是重新撰寫生態展示的故事腳本，不僅是說個故事而已，而是創作可供「接力的故事」。

（一）富有想像力的考古遺址展示－維克維京中心

如英國著名的考古遺址博物館－維克維京中心（註4）（Jorvik Viking Centre，以下簡稱JVC），自1984年開館至今已擁有世界各地超過一千兩百萬人造訪該中心，其創造龐大的觀光收入名列英國各博物館的前茅。就遺址博物館而言，JVC在遊客人數與門票收入上證明



圖3.圖片來源：

<http://www.yorkarchaeology.co.uk/pictlib/photos.php>

它是成功的案例，就考古發掘研究與遺址保存的職能上亦有顯見的成果。JVC在這些方面無疑提供寶貴的參考。進入JVC前，首先會見到穿著維京人傳統服飾的服務人員答詢遊客問題，緊接著觀眾被引領至地下層坐上時光列車，開始歷史旅程。



圖4.A typical busy day in the market at Jorvik

圖片來源：

<http://www.yorkarchaeology.co.uk/pictlib/photos.php>

1.時光列車之旅（Time cars）—1980年—1984年

一開始時光列車以倒退的方式行進，將觀