

作者序

編一本書的想像

為了一本台北文化地景手冊的編輯，所有參與的人討論過很多種不同形式與內容的組合。有一度我們感覺自己像一群由台北文化地表下挖、從一些蛛絲馬跡尋找地景意義的考古者。但其實又不見得只與「古」有關，作家雷驥提醒一種有趣的觀點，考「現」，是台北的文化考現吧。我們便想用挖掘出城市片斷、企圖拼回一座盆地城市原形的過程作為編輯主軸。但重點是，這將是怎麼也拼不回原形的嘗試，許多的空白罅隙要留給過去、現在、與未來的台北市民填補。

然後想法膨脹成一部允許玩家自由穿梭時空、任意翻閱跳躍的電腦遊戲書。我們想，閱讀文化地景的經驗真像在暗藏各種機關門道的寶箱裏不斷開啓鑰匙的冒險，打開一扇門進入的世界，每每又冒出更多扇門窗，指向各種可能的選擇。路徑交織成迷宮，映象再現出現實。每一次翻書的過程都會像卡爾維諾擅長的佈局一般，讀者，決定了一本書該如何完成。

我們又想編成一本童書，也許用一棵植物的葉片或孢子為主角，從大屯山向城市的核心與邊緣角落飄去，看盡台北的煙塵與榮枯，最後附著在關渡濕地的泥土上，或自此開展更遼闊的旅程，遠颺長浪；或紮根台北的文化地層，汲取養分茁長。

後來決定用色塊組合，一方面，不諱言說，是時間、經費、與工作人力都極為有限；另一方面倒也是為了編輯的理由——分類後的台北文化地景，或許經由不同顏色的界分，可以在一片斑雜的影像中呈現某種可辨識的地景向度。為什麼將地景分類？如研究內容提及的，「無非是想透過類型間質性差異的比較，掌握一種比較宏觀的瞭解，尋覓長期文化積累表現在地景中的意義或邏

輯」吧。這像是先將台北拆解了，讓性格雷同的元素重構為一類組件，各自編了號，再研究每個組件的內容及不同組件間的關係，最後，以各類組件為基礎，重新拼回一座城的樣子。

希望因此能多瞭解一些台北，一個難以具體形容的城市。

也希望能由這些窗口看見我們自身以外的台北人、他們生活的樣子、和他們努力在城市留下一點痕跡與記憶的過程。我們不存心為台北編一本文化休閒的導覽地圖，雖然有人願意以此做為城市旅遊或探索的參考也是挺不賴的。如果台北的時空是個巨大的舞台，我們想看不同時代的台北人如何在空間中編派劇本與台步，共同演繹一齣又一齣的地方之舞。這些文化地景的主體，透過歷史的縱深，塑造了這個城市的個性。我們感覺到這個性的獨特性，又很難一言以蔽之，於是讓地景「向度」來說話。說不清楚的，說漏了的，她繼續說，他補充說。每個地景形式的背後都纏附著故事，情節越多，地景內容越形複雜，卻也可能越接近城市的真相，或那個獨一無二的特質本身。

我們多麼言拙，也多麼不甘願用一個形容詞定死台北。忽然又有個新想法，讓閱讀這本冊子的讀者都遭到一千零一夜的詛咒吧，必須要繼續敘述至少一個台北的地景故事才能脫離詛咒。讓這本台北的地景之書始終未完成，而所有的閱讀者都成為台北地景接續的書寫者。但讓我們在眾聲喧嘩之際，聽見他者，看見異己，讓文化主體在地景顯影，由台北繁複的表象，浮現這城市蘊含的，混沌之詩。

康昱杰
二〇〇二.十二.