

**館固有の設置目的**

文化芸術は、人々が人間らしく豊かに暮らすために不可欠のものであり、世界平和の礎を築き、都市生活の質を高める重要な役割を担い、創造的な市民や企業を育て、持続的に発展する都市をつくり出す源となるものである。今後整備する新たな「美術館」は、川崎ゆかりの作家や芸術作品を市民と共有するとともに、国内外の優れた文化芸術や新たな文化芸術の表現手法に市民が接する機会を提供することにより、市民の文化的生活と都市生活の質の向上を支援する。また、公立美術館として、地域で育まれてきた多様で特色のある文化芸術も含め、市民が文化芸術作品を鑑賞でき、さらに文化芸術活動に参加し、文化芸術を創造することができる環境を整備し、文化芸術の多様性を尊重するとともにその発展に努める。

**基本的な理念**

**1 川崎のアイデンティティ（個性）の確立・発信とシビックプライド（誇り）の醸成**

市民ミュージアムが所蔵してきたコレクションの拡充や本市にゆかりのある文化芸術の蓄積・継承を推進するとともに、グローバル化が進む社会の中で、地域の文化的魅力を高めるには、新しい表現手法<sup>\*1</sup>や形式の拡張などに対応し、市民が多彩な文化、優れた文化芸術に触れることで、その素晴らしさを理解し受容する広い視野や新たな文化を創造する力を育み、社会の文化的感性を向上させることで本市のアイデンティティを確立し、都市としての個性を発信するとともに、都市への愛着と誇り（シビックプライド）の醸成に努める。

**2 文化芸術を通して誰もが生き生きと心豊かに暮らせるまちづくり**

市民ミュージアムのこれまでの活動も踏まえると、文化芸術が持つ力が人々の感性や創造性を育み、新たなまちづくりの原動力となり得ることから、文化芸術の視点で人々の暮らし、山・川・海といった自然環境や歴史<sup>\*2</sup>などを見つめなおし、ダイバーシティとソーシャル・インクルージョンの考えのもと、障害の有無等に関わらず市内全ての人が文化芸術活動に取り組むことができ、文化芸術に親しみ、楽しめる環境が整っているなど、誰もが文化芸術に触れ、生き生きと心豊かに暮らせるまちづくりに寄り添う。

**めざす姿、独自の姿勢**

**1 市民文化の発展や向上を支える美術館**

川崎市の多彩な文化芸術資源である作品・資料や情報を一元的に保管、管理、提供・活用することや国内外の多彩な文化美術に触れる機会を提供することのほか、それらを生み出した様々な人々や地域との交流を通じて、市民や企業などが川崎の文化芸術資源や活動を学ぶ機会を創出することにより、文化芸術をより一層振興するとともに、その魅力を発信することで、未来へと繋がる新たな文化の創造・発展を促す拠点として、都市イメージの向上やシビックプライドの醸成を図る。

また、若手芸術家及び川崎ゆかりの芸術家の育成・支援を通じ、市民に親しまれる川崎発の市民文化の伝承と創造の発信拠点として、市民の文化芸術活動の水準向上とすそ野の拡大を図る。

**2 人と人が繋がる場を創造し続ける美術館**

人と人の結びつきや人々が集まることで文化が生まれることから、あらゆる人に開かれたダイバーシティとソーシャル・インクルージョンの視点を持った美術館として、市民と市民、市民と創作者や文化美術に関わる人々など、人と人が繋がる場を提供することで、文化芸術があるところに人々が集まり、人と人、人と芸術とのコミュニケーションが生まれ、その広がりが、人と社会、人と文化、社会と文化の間に様々なつながりが生まれ、成熟することでコミュニティの活性化を図る。

**3 次代の社会を担う子どもや若者を育む美術館**

次代の社会を担う子どもたちや若者が、本市の歴史的文化活動や表現<sup>\*3</sup>することを学び、体感することや創作活動の支援などを通じ、文化芸術が有する創造性と多様性を学び、身近な存在とすることにより、彼らが将来を担うために必要な力となる創造力の向上と世界観の拡大に寄与し、文化芸術への関心を高める。

**4 時代とともに成長し、ポテンシャルが高まる美術館**

20世紀の成果ともいえる科学技術の発達を背景に生み出された新しい芸術分野（ポスター、イラストレーション、漫画、写真、映画、映像など、いわゆる複製芸術）は、現代芸術の重要な領域を形成してきた。最近では「観客が作品を鑑賞するだけでなく、アーティストが仕掛けたアクションに参加することで作品が成立する」など現代における美術作品・活動も変化していることから、時代とともに成長する美術館を目指す。

また、一方で美術館そのものも、20世紀的な第2世代型<sup>\*4</sup>の美術館から脱却し、第3世代型<sup>\*5</sup>に留まることなく、時代や社会環境の変化による美術作品や表現手法の変化に呼応する第4世代型<sup>\*6</sup>の美術館を意識しながら活動を行うなどポテンシャルが高まる美術館を目指す。

めざす姿に向けた取組

## 注釈（新たな美術館の使命）

- \*1 バーチャルリアリティ（VR）やコンピューターグラフィック（CG）などを取り入れた、これまでの文化芸術の枠を超えるような表現手法や媒体。
- \*2 山・川・海といった自然環境や歴史：和光大学主催「サトヤマアートサンポ」などエコミュージアム思想（一定の地域において、住民参加を原則とし、地域で受け継がれてきた自然や文化、社会環境の発展過程を、中核施設、サテライトなど配置して、研究・保存・展示・活用し、地域社会をより積極的に理解するシステム。
- \*3 生活・風土と結びついた地域性の濃い文化芸術活動（川崎郷土・市民劇、かわさき市美術展、かわさき市民アンデパンダン展、アルテリッカしんゆり等）
- \*4 博物館学者 伊藤寿朗氏が研究した三世代論。

『第1世代』は、「国宝や天然記念物など、希少価値をもつ資料（宝物）を中心に、その保存を運営の軸とする古典的博物館」である。そこではつねにモノが中心にあり、その保存が博物館の第一義的な目的であった。日本では、博物館法以前に成立した博物館や〇〇記念館などの個人を顕彰する博物館などが例として挙げられる。

『第2世代』は、「資料の価値が多様化するとともに、その資料の公開を運営の軸とする現在の多くの博物館」である。博物館法とともに成立してきた県立博物館や中規模の市立博物館などがここに含まれる。鶴田総一郎が定義した「収集」「整理保管」「研究」「教育普及」という機能主義博物館論はこの第二世代の博物館のあり方を規定したといえる。図書館の利用スタイルと同じように、既に関心を持っている人の要求にこたえることを軸にしている。
- \*5 博物館学者 伊藤寿朗氏が研究した三世代論。

『第3世代』は、「社会の要請にもとづいて、必要な資料を発見し、あるいはつくりあげていくもので、市民の参加・体験を運営の軸とする将来の博物館」である。「第三世代とは期待概念であり、典型となる博物館はまだない」といわれ、2010年現在でも、この「第三世代の博物館」は部分的にしか実現していない。

美術等に関心の薄い人々をこそ対象に、自己学習能力（要求）を育むということを軸としている。
- \*6 『第4世代』は、未だ確立されてはいないものの、「美術作品の変化や人の活動に対応した美術館」で、美術館に対応する美術作品は、アートプロジェクト的、またはパフォーマンス的な、「人」が含み込まれた作品という傾向を持つ。