



Bouwen aan de collectie van de toekomst

Beleidsplan 2025-2028

**museum
speelklok**



Met het werk Binaural onderzocht de Utrechtse kunstenaar Bart Schalekamp nieuwe klanktechnieken die gebaseerd zijn op de werking van klokken. Het werk stond in 2023 in Museum Speelklok

Inhoud

| | |
|---|----|
| Voorwoord | 4 |
| Nieuw beleid in de periode 2025-2028 | 5 |
| Maatschappelijke missie; betekenis voor de stad | 7 |
| Nieuwe doelgroepen | 8 |
| Kernactiviteiten vanaf 2025 | 10 |
| 1. Het complete verhaal: aanvullen met de niet-Westerse geschiedenis | 11 |
| 2. Inclusieve presentatie: aanbod voor en door onze bezoekers | 11 |
| 3. Een museum voor makers in 2025: <i>Music, Motion & Me</i> , verweven online en offline | 12 |
| 4. Collectie van de toekomst: samenwerken met jonge makers in de stad en de regio Utrecht | 13 |
| 5. Metaverse museum in 2027 | 14 |
| 6. Landelijk onderwijsprogramma | 14 |
| 7. Digitale strategie: het delen van kennis, het meten van impact | 15 |
| 8. Duurzaamheid: een totaalplan | 16 |
| 9. Organisatie: groei bezoekersaantal, uitbreiding staf, culturele codes | 18 |
| Overzicht presentaties en tentoonstellingen | 20 |

Uit: Beleidsplan 2021-2024

Waar staat Speelklok in 2030?

In 2030 is Speelklok een Technisch Muziekmuseum. De focus ligt dan op techniek of, preciezer, op de mechanische beweging die nodig is om iets vanzelf muziek te laten maken. Het museum biedt dan vanuit een muzikale beleving de vrolijkste manier om techniek te leren. Het plezier van techniek staat voorop: de bezoeker krijgt niet alleen bewondering voor de technische uitvindingen maar raakt geïnspireerd om zelf dingen in beweging te zetten. Daarmee wordt naast 'beleven' ook het 'onderzoeken' heel belangrijk.

In 2030 heeft Speelklok een zeer goede educatieve afdeling, sluiten de presentaties aan bij actuele maatschappelijke thema's en biedt Speelklok ruimte aan individuele kustenaars die zich hebben laten inspireren door de historische collectie.

In 2030 is Speelklok ook buiten de muren van het museumgebouw zeer actief en weet het museum via social media een jongere doelgroep te bereiken. Idealiter is er online een community ontstaan die zijn eigen (virtuele) instrumenten bouwt voor het museum.

Voorwoord

Door corona is het besef ontstaan dat de wereld zomaar ingrijpend kan veranderen. Het zoeken naar bestaanszekerheid en houvast, het gevoel 'in control' te zijn, nam toe. Ook werd de behoefte om te verbinden met elkaar groter en is er een hybride museumbeleving ontstaan die zowel fysiek als virtueel plaatsvindt. Onze plannen voor 2025-2028 zijn een antwoord op die ontwikkelingen.

In 2020 zetten we de stip op de horizon en gaven we aan waar we in 2030 wilden zijn. De droom: een technisch muziekmuseum waar bezoekers zelf aan de slag kunnen, een plek waar alles en iedereen in beweging is, geïnspireerd door de historische collectie, door nieuwe kunstwerken en door elkaar.

Hoe mooi is het dat we stukje bij beetje die droom kunnen waarmaken!

Onze maatschappelijke missie om jonge mensen het zelfvertrouwen te geven om een technisch beroep te kiezen wordt door onderwijs, bedrijfsleven en stakeholders omarmd. Met inspirerende nieuwe samenwerkingspartners hebben we de plannen voor het nieuwe profiel en de herinrichting verder uitgewerkt. We zien een toekomst voor ons waarin mensen moeiteloos switchen van de fysieke naar de digitale wereld maar waarin de behoefte aan 'authentiek' en 'aanraakbaar' blijft, ook bij de jonge generatie. Wij hebben alles in huis voor dat toekomstscenario. Wij kunnen beide werelden verbinden en wij kunnen ook culturen en mensen wereldwijd verbinden via muziek. We staan in de startblokken!

We verschijnen niet onvoorbereid aan de start. In de huidige beleidsperiode hebben we, in lijn met de droom, al vele (pilot)projecten gerealiseerd om te testen of wat wij willen bereiken, haalbaar is. Of het publiek en de makers er behoefte aan hebben, of wij zelf de competenties in huis hebben en, niet onbelangrijk, of er geld beschikbaar is.

Tijdens het ter perse gaan van dit beleidsplan zijn de marktonderzoeken en fondsenwerving in volle gang. We dromen van een muzikaal startschot van de herinrichting tijdens de nieuwjaarsgroet in 2025!

Marian van Dijk, directeur
Januari 2024

Nieuw beleid in de periode 2025-2028

Een nieuwe positie: actief museum voor makers

Museum Speelklok wil zich nog meer verbinden met de buitenwereld en bezoekers onsite en online uitnodigen om zelf aan de slag te gaan en de wereld van muziek en techniek te ontdekken. Museum Speelklok wordt van een archetype gangmaker – met de belofte dat de bezoeker vooral een leuk tijd heeft – een maker, met de nieuwe belofte: gebruik je verbeelding en je creëert iets nieuws! De bezoeker heeft nog steeds een leuke tijd maar wordt uitgedaagd om zelf actief te worden en de eigen talenten te ontdekken.

We trekken de lijn door die in 2018/19 is ingezet met de tentoonstelling *Robots love Music*, richting een museum dat actueel is en aansluit bij maatschappelijke thema's. Deel van deze veranderde koers is het streven om ons meer te verbinden met de wereld buiten de muren van het museum. Om ook in de virtuele wereld zichtbaar te zijn en nieuw aanbod te realiseren, hebben we nieuwe samenwerkingspartners aan ons gebonden en zullen we - als eerste museum in Nederland! - een metaverse museum ontwikkelen.

We worden een museum van makers. De live spelende muziekmachines op de benedenverdieping zijn het fundament waarop wij een geheel nieuwe, interactieve laag creëren met de inrichting van *Music, Motion & Me*. Daar wordt de bezoeker zelf een maker, op het goede spoor gezet door de uitvinders van de historische collectie en geïnspireerd door het werk van kunstenaars. Maar we gaan ook het gebouw uit! Met het metaverse museum worden de mogelijkheden om de collectie te onderzoeken en nieuwe muziekmachines te bouwen eindeloos veel groter. Samen met alle (virtuele) bezoekers bouwen we aan de

collectie van de toekomst.

In dit beleidsplan geven we aan hoe het profiel van Museum Speelklok in de periode 2025-2028 zal veranderen en hoe we, dankzij nieuw aanbod en een nieuwe merkstrategie, nieuwe doelgroepen zullen bereiken, passend bij de veranderende stad en de ontwikkelingen in de maatschappij.

Visie

Er schuilt een fascinerende wereld in de historische muziekmachines van Museum Speelklok. Een wereld waarin er muziek in techniek zit. Vanuit de collectie levert Museum Speelklok een positieve bijdrage aan het omgaan met drie belangrijke maatschappelijke ontwikkelingen: digitalisering, globalisering, individualisering.

1. Door de digitalisering wordt de wereld om ons heen steeds ongreepbaarder; Museum Speelklok biedt mechanische techniek en ambacht en stimuleert mensen om zelf het heft in handen te nemen; met technisch vernuft maak je de mooiste dingen en los je de moeilijkste problemen op. Museum Speelklok verbindt de mechanische en digitale wereld.
2. Door globalisering is er toenemende belangstelling voor authenticiteit en waardecreatie; Museum Speelklok biedt uniek cultureel erfgoed in een actuele context en stimuleert iedereen wereldwijd om zelf een maker te worden.
3. Door de individualisering zijn sociale verbanden losgeraakt; Museum Speelklok biedt met muziek aan diverse groepen in de samenleving de mogelijkheid om te verbinden met elkaar.

Missie

Museum Speelklok wil iedereen inspireren met het technische wonder van muziekmachines en gebruikt daarvoor de universele aantrekkingskracht van muziek.

Hoofddoelen

1. Het succesvol beheren, behouden en online en offline ontsluiten van de collectie.
2. Het online en offline presenteren van de collectie in een actuele maatschappelijk relevante context.
3. Het samenwerken met het beroepsonderwijs en bedrijfsleven om de keuze voor technische beroepen te stimuleren.
4. Het spelen van een belangrijke rol in het (culturele) leven van alle Utrechters.
5. Het verbinden van (online) communities.
6. Het gastvrij ontvangen van een divers publiek.
7. Het succesvol in de markt zetten van het nieuwe profiel.
8. Het voeren van een rendabele en duurzame bedrijfsvoering



Het samenwerken met het beroepsonderwijs en bedrijfsleven om de keuze voor technische beroepen te stimuleren.

Maatschappelijke missie

Betekenis voor de stad

Een nieuw profiel met een veranderde missie en aangepaste visie leidt tot een herpositionering van het museum. Museum Speelklok transformeert van het archetypische 'gangmaker' naar een museum van en voor makers; de makers van onze historische collectie, de makers van nu en onze bezoekers die meebouwen aan de collectie van de toekomst. Deze veranderde positie biedt ons de kans om nog meer partijen in de stad Utrecht te verbinden met elkaar en met partijen buiten de stad.

**Jonge makers,
erfgoedpartners,
podiumkunsten, onderwijs
en bedrijfsleven:
Museum Speelklok werkt
samen en verbindt**

Om dit profiel vorm te geven hebben we een nieuwe huisstijl en website ontwikkeld. Deze worden in 2024 gelanceerd, vooruitlopend op onze plannen voor 2025-2028. De komende jaren zullen we regionale en landelijke campagnes gebruiken om ons nieuwe museumprofiel in de markt te zetten.

Bij dit vernieuwde museumprofiel horen vier kernwaarden:

1. Creatief: We laten zien hoe met vernuftige techniek muziek wordt gemaakt, geautomatiseerd en verspreid, welke ambachtelijke vaardigheden hierbij een rol spelen en welke innovaties hierdoor in gang zijn gezet. We stimuleren ons publiek om de techniek zelf uit te proberen om muziek-

machines te maken.

Samenwerking met HKU, bedrijven in Utrecht, jonge makers in de regio.

2. Bewust: We zijn betrokken bij de beleavingswereld van ons publiek. We delen de kennis die we in huis hebben en halen creatieve verbeeldingskracht op. We plaatsen onze collectie in een maatschappelijke context en koppelen deze aan actuele ontwikkelingen.

Samenwerking met Universiteit Utrecht, VMBO, verzorgingshuizen en buurthuizen in de stad Utrecht en de regio.

3. Uitdaging: We zetten onze bezoekers aan het denken en dagen ze uit om hun verbeeldingskracht te gebruiken en zelf aan de slag te gaan. We stimuleren hen om de techniek te leren kennen en toe te passen om muziek te maken en muziekmachines te bedenken, zowel in het museum als in een virtuele omgeving.

Samenwerking met de game-industrie en de jonge makers in de stad Utrecht.

4. Verbindend: We zijn gastvrij en willen op een laagdrempelige manier mensen de muziek en techniek van het verleden en het heden laten ervaren. We willen hen inspireren om de muziekmachines van de toekomst te ontwikkelen. Samenwerken en ideeën uitwisselen brengen je verder; we faciliteren dit in het museum zelf en in communities online.

Samenwerking met podiumkunstenaars, festivals, musea in de stad Utrecht en met de regionale en landelijke media.

Nieuwe doelgroepen

Sinds 2023 gebruiken we het Culturele Doelgroepenmodel dat Utrecht Marketing samen met culturele partners heeft ontwikkeld. Naast ons bestaande publiek (zie Terugblik: stand van zaken 2021-2024) willen we drie nieuwe publieksgroepen bereiken. Hieronder lichten we toe waarom we voor deze groepen hebben gekozen en welke impact we willen hebben.

1. Actieve Vermaakvangers en Flanerende Plezierzoekers met oudere kinderen – stad en provincie Utrecht en landelijk

De nieuwe kerndoelgroep die we met de herinrichting van de bovenverdieping en de online wereld van Museum Speelklok willen bereiken zijn kinderen van 8 tot en met 14, in familie- en schoolverband.

- **Waarom:** Deze leeftijdscategorie moet nog keuzes maken voor een studierichting. Wij willen graag de keuze voor een technische richting stimuleren.
- **Impact:** vertrouwd maken met techniek, verbeeldingskracht stimuleren, samen dingen doen en beleven, creativiteit en muziek maken stimuleren. Samenwerken met bestaande communities en het vormen en stimuleren van communities.

2. Startende Cultuurspeurders en Nieuwsgierige Toekomstgrijpers – stad Utrecht met uitbreiding op termijn naar (inter)nationaal

Deze doelgroepen vallen binnen Gen Z (ook: digital natives van 15-28 jaar). In Utrecht is 37% van de inwoners jonger dan 27 jaar; zij blijven steeds vaker en langer in de stad wonen en zijn belangrijke cultuurgebruikers nu en in de toekomst.

- **Waarom:** We willen deze groep een plek bieden waar ze zich met elkaar kunnen verbinden, inspiratie kunnen opdoen en kunnen co-creëren. De jonge makers uit deze groep willen we een podium bieden. Bovendien zijn zij belangrijk voor de herpositionering van Museum Speelklok: zij zijn de bedenkers van onze collectie van de toekomst (zie onder 4), de aanjagers om communities te vormen en helpen ons een grotere groep jongeren te bereiken.
- **Impact:** mee vormgeven aan onze collectie van de toekomst, het maken stimuleren aan de hand van onze collectie en nieuwe mogelijkheden ontdekken en tonen, door (muziek)evenementen i.s.m. partners in de stad hotspot creëren, verbinding tussen groepen maken. Creatieve kracht gebruiken die er al in de stad is.

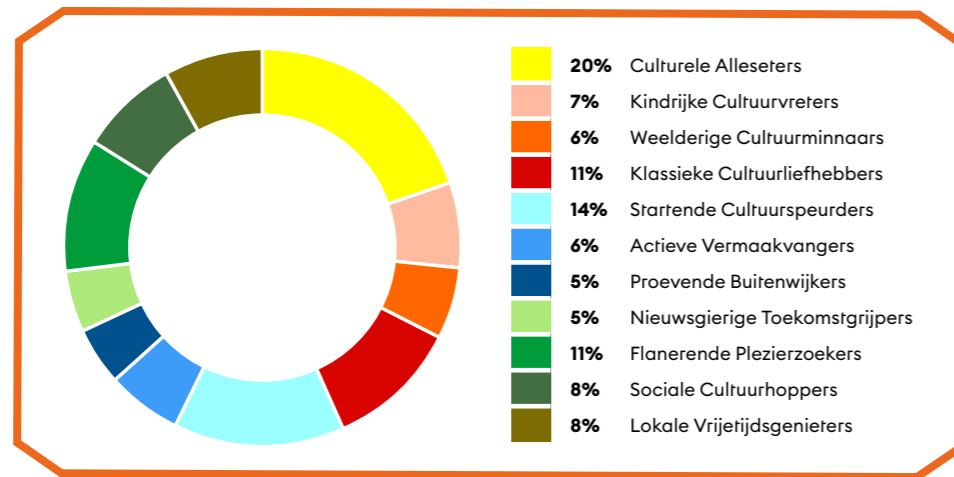
Uit onze gesprekken met deze groep blijkt dat ze vooral warmlopen voor bijzondere locaties en evenementen. Daarom zullen we twee keer per jaar een evenement organiseren, in samenwerking met huidige en nieuwe partners in de stad Utrecht, zoals Le Guess Who? en broedplaatsen zoals De Nijverheid en andere creatieve hotspots.

3. Bovenbouw PO-onderbouw VMBO – stad en regio Utrecht, landelijk

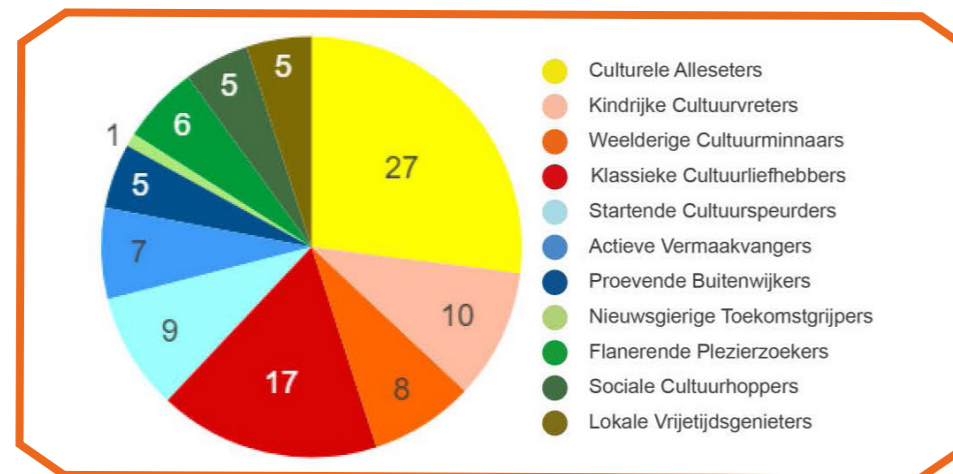
De Techniekpactmonitor laat zien dat jongeren, na een aanvankelijke stijging, de laatste jaren steeds minder belangstelling hebben voor technologie. In de afgelopen 5 jaar is het aantal leerlingen dat een natuurprofiel kiest met 12% gedaald. De dalende trend die een aantal jaren geleden in het bètatechnisch onderwijs is ingezet zet zich verder voort.

Volgens een recente SEO-rapportage uit 2022 vinden jongeren de opleiding “niet interessant, te moeilijk, te theoretisch” en “toekomstig werk niet interessant”.

- Waarom: Museum Speelklok wil graag bijdragen aan een meer positieve beeldvorming van techniek.
- Impact: Museum Speelklok wil graag een duurzame samenwerking met scholen opbouwen. Naast het aantrekken van PO-groepen via Cultuur & School zetten we in op nauwe samenwerking en convenanten met het VMBO-onderwijs in de stad en provincie Utrecht. We stellen ons ten doel om structureel zichtbaar te zijn in het curriculum. Bovendien gaan we inzetten op een landelijke educatiecampagne om schoolgroepen te bereiken voor fysiek en virtueel museumbezoek.



Grafiek 1: Aanwezigheid doelgroepen in Utrecht



Grafiek 2: Verdeling bezoekers van Museum Speelklok in 2022

Kernactiviteiten vanaf 2025

1. Het complete verhaal: aanvullen met de niet-Westerse geschiedenis
2. Inclusieve presentatie: aanbod voor en door onze bezoekers
3. Een museum voor makers in 2025: Music, Motion & Me, verweven online en offline.
4. Collectie van de toekomst: samenwerken met jonge makers in de stad en de regio Utrecht
5. Metaverse Museum in 2027
6. Landelijk onderwijsprogramma
7. Digitale strategie: het delen van kennis, het meten van impact
8. Duurzaamheid: een totaalplan
9. Organisatie: groei bezoekersaantal, uitbreiding staf en Culturele codes



Op initiatief van Residenties in Utrecht zal Neo Muyanga een Afrikaans instrument mechaniseren, in samenwerking met de restauratoren van Museum Speelklok.

1. Het complete verhaal: aanvullen met de niet-Westerse geschiedenis

Op dit moment vertelt Museum Speelklok vooral het verhaal van de Westerse geschiedenis van mechanische muziekinstrumenten tot 1950. Met het project Swing is in 2020/21 een begin gemaakt met het presenteren van de zichtbare en hoorbare sporen van de koloniale geschiedenis van onze objecten. In de komende periode zullen we een structurele plaats geven aan deze geschiedenis.

Bovendien zullen we, na onderzoek, onze collectie uitbreiden met niet-Westerse mechanische muziekinstrumenten. Zo zal het verhaal van de Arabische roots van mechanische muziek aan de hand van het geschrift uit 1206 van de geleerde Al Jazari, worden toegevoegd aan onze vaste presentatie. In 2026 zullen we een tentoonstelling maken waarin onder andere de eerste programmeerbare mechanische fluit van de drie broers Banu Musa uit de 9de eeuw een rol speelt.



Project Swing met Shailesh Bahoran

In alle presentatieprojecten zijn de historische instrumenten uitgangspunt om maatschappelijke en actuele onderwerpen aan te kaarten. In de huidige periode zijn nieuwe vormen van presentatie gebruikt. Zo werden in 2021, in het project Swing, instrumenten met sporen van het koloniaal verleden letterlijk op het podium gezet tijdens een reeks concertavonden. In

2022 werd in *Toeval bestaat niet* rondom een componeermachine uit 1822 het thema 'toeval' uitgewerkt en in 2023 worden onder de titel *Maak 't even* ontwerpers en kunstenaars uitgedaagd om te reflecteren op het duurzame maakproces van de historische instrumenten.

Ook in de periode 2025-28 zal jaarlijks een presentatie worden georganiseerd (zie bijlage). Iedere 3 à 4 jaar zal een groot project worden gerealiseerd: voor de periode 2025-2028 zijn dat *Music, Motion & Me* in 2025 (zie onder 3) en een grote internationale presentatie van de Clay-klokken in 2028 (zie onder 4).

2. Inclusieve presentatie: aanbod voor en door onze bezoekers

In de afgelopen beleidsperiode zijn we erin geslaagd om de diversiteit van publiek en partners te vergroten en hebben we een begin gemaakt met diverse programmering. In 2023 hebben we een interne 'werkgroep Diversiteit, Inclusie en Gelijkwaardigheid' ingericht. Een eerste stap was het onderzoek naar de presentatie van collectie met een koloniaal verleden, in samenwerking met de Universiteiten van Utrecht en Amsterdam. Voor het monitoren van de ontwikkelingen binnen Museum Speelklok zullen we een aangepaste versie ontwikkelen van de landelijke 'scan diversiteit en inclusie'. In de komende beleidsperiode zal alles erop gericht zijn om de ingezette koers verder uit te bouwen en de resultaten goed zichtbaar te maken.

Programma

Aan ons bestaande speciale aanbod voor blinden en slechtzienden en voor dementerende ouderen hebben we in 2022 een project voor een prikkelarm museum toegevoegd. In 2023 is bovendien onderzoek gedaan naar aanbod voor mensen met een verstandelijke beperking. Wij zullen de resultaten gebruiken voor het ontwikkelen van speciaal aanbod voor deze groep. Bij het ontwikkelen van tentoonstellingen richten wij ons op het complete verhaal.

Dat betekent dat we bewust aandacht zullen geven aan andere perspectieven.

Partners

Minstens zo belangrijk is de vraag in hoeverre diverse groepen mogen meebeslissen over de inhoud van het museum. In de afgelopen periode hebben we samengewerkt met gastconservatoren om een geheel andere blik op onze collectie te krijgen. Ook werkten we samen met artiesten en makers uit diverse culturen.

In de komende periode zullen we nauw samenwerken met studenten aan het VMBO voor de inrichting van onze bovenverdieping. Deze groep is niet alleen jonger dan de huidige beslissers in het museum, veel van deze studenten hebben een migratie-achtergrond. Als wij hen willen laten meebeslissen, betekent dat dat ons verhaal en het repertoire dat wij laten horen aangevuld zal worden met informatie en muziek waarin zij zich herkennen. Ook zullen we MBO studenten werven om als begeleiders te functioneren voor de bezoekers van de interactieve bovenverdieping.

Publiek

Museum Speelklok wil graag dat iedereen zich welkom voelt in het museum. Bij iedere beleidsbeslissing vragen we ons af welke groepen we echt welkom heten en welke groepen zich misschien nog niet welkom voelen. Zo beseffen we dat sommige objecten sterke emoties kunnen oproepen bij bezoekers met een andere culturele achtergrond. We hebben daarom QR-codes met toelichting geplaatst bij dergelijke objecten. Dit onderzoek zal worden voortgezet.

Wat betreft de toegankelijkheid hebben we, naar aanleiding van onderzoek door De Zonnebloem, onze faciliteiten en website aangepast voor bezoekers met een fysieke beperking. Ook hebben we speciaal aanbod ontwikkeld voor dementerende ouderen en mensen met autisme. We zullen dit

in de komende periode verder verbeteren. Met de Roadshow, ons rijdende museum, bereiken we sinds 2020 ook de mensen in de wijken die niet vanzelf naar het museum komen. In de komende periode zullen we houders van een U-pas gratis toegang geven.



Utrecht Museumdag

Personeel

Museum Speelklok gelooft dat meer divers personeel belangrijk is voor een evenwichtig team dat kan inspelen op maatschappelijke veranderingen. Het werven van divers personeel via gespecialiseerde organisaties heeft tot nu toe weinig resultaat opgeleverd. Door het volgen van bijeenkomsten van onder andere de Museumvereniging en de VSC zijn we tot het inzicht gekomen dat we in de komende beleidsperiode eerst moeten investeren in programmering en samenwerking met partners die herkenbaar zijn voor de doelgroep die we graag bij het museum willen betrekken.

3. Een museum voor makers in 2025: Music, Motion & Me, verweven online en offline

Muziek is de verbindende kracht in Museum Speelklok en de koppeling met techniek is uniek. Alles is in beweging: er zit muziek in techniek. Die ijzersterke verbinding zetten we in voor het project *Music, Motion & Me*. We zijn ervan overtuigd dat we daarmee een waardevolle bijdrage kunnen leveren aan maatschappelijke ontwikkelingen. Het project wordt samen met VMBO en het bedrijfsleven opgezet vanuit

het gezamenlijk belang om meer mensen te interesseren voor technische beroepen. Muziek is daarbij de verbindende kracht; muziek maakt techniek aantrekkelijk.



Music, Motion & Me

Met onze historische collectie als stevig fundament richten we daarom in 2025 de gehele bovenverdieping opnieuw in om zo bezoekers uit te dagen om samen een spelende muziekmachine te maken. Diverse werken van kunstenaars zullen inspireren om zelf creatief te zijn en buiten de gebaande paden naar (technische) oplossingen te zoeken. Objecten uit het dagelijks leven waarin dezelfde technieken zitten, onderstrepen het belang van mechanische techniek in de huidige digitale wereld.

Begane grond

Op de begane grond van het museum speelt de historische collectie de hoofdrol. Daar worden als vanouds de verhalen verteld over de makers, uitvinders en de sociale context waarin de zelfspelende instrumenten functioneerden. De instrumenten worden gedemonstreerd en maken live muziek in de gratis rondleidingen. Vanaf 2025 wordt op de begane grond ook een immersieve surround film getoond. In een magische filmische reis dwars dóór technieken heen, geeft deze film jong en oud een introductie op de technieken in onze collectie. In deze meeslepende experience, die overal om je heen wordt geprojecteerd, ervaar je de mechanieken van de stad, thuis en van de zelf spelende muziekinstrumenten zoals nooit te voren. Nog nooit

was techniek zo dichtbij!

Bovenverdieping

Met het grootse herinrichtingsproject *Music, Motion & Me* bieden we vanaf het najaar van 2025 op de gehele bovenverdieping een interactieve presentatie waarin bezoekers zelf een muziekmachine bouwen.



Om de begane grond met de heringerichte 1ste verdieping te verbinden, realiseren we in 2025 een spectaculaire brede podiumtrap, die een toegang naar *Music, Motion & Me* biedt.

Bezoekers maken eerst kennis met muziek uit verschillende culturen en kunnen dan kiezen welke instrumenten ze willen gebruiken voor hun eigen muziekmachine. Vervolgens gaan ze zelf aan de slag bij verschillende exhibits. Ze experimenteren met verschillende mechanische basistechnieken. We verbinden steeds de techniek uit onze historische collectie met herkenbare voorwerpen uit het dagelijks leven en kunstwerken. Tot slot kiezen de bezoekers welke technieken ze willen gebruiken om hun eigen (werkende!) muziekmachine te maken. Net als de makers van de historische instrumenten en onze eigen restauratoren worden de bezoekers zelf ook maker.

In de Digital Makerspace kunnen bezoekers op de muziektafel – samen met andere bezoekers – een digitale muziekmachine maken en die vervolgens online delen (of er lekker thuis aan verder bouwen). In de Makerspace bouwen bezoekers daadwerkelijk fysiek een muziekmachine. De Makerspace wordt ontwikkeld in samenwerking met het VMBO en is de uitgelezen plek om te tinkeren!

4. Collectie van de toekomst; samenwerken met jonge makers

Voor het onderzoek naar verwerving van objecten na 1950 is in 2022/23 een pilot voor klankinstallaties opgezet. Daaruit bleek dat het moeilijk is om kwalitatief goede klankinstallaties te vinden die bovendien voldoen aan criteria rond interactie, onderhoud en veiligheid. De meeste kans op succes is gelegen in het bruiklenen van objecten met bewezen kwaliteit enerzijds en het ontwikkelen van nieuwe objecten in een nauwe samenwerking tussen Museum Speelklok en de makers anderzijds. In de nieuwe interactieve presentatie op de bovenverdieping zijn vaste plekken opgenomen voor expositie van kinetische kunstwerken die een relatie hebben met onze historische collectie.



Klankinstallatie Aircilla van Gemma Luz Bosch

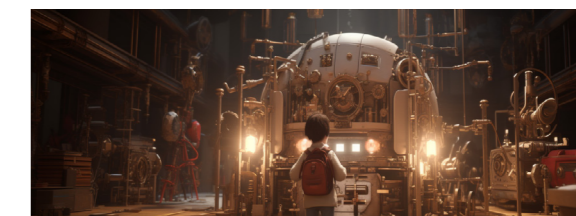
In de digitale wereld kan volop worden geëxperimenteerd zonder hoge kosten. Bovendien kan de hele wereld meekijken en mee helpen bouwen, testen en verbeteren. Een metaverse museum kan als podium dienen voor het online presenteren van de nieuwste ontwerpen. Bezoekers worden uitgedaagd om nieuwe collectiestukken voor Museum Speelklok te bouwen die wellicht fysiek niet mogelijk zijn maar wel makers kunnen inspireren! De mooiste nieuwe objecten zullen zowel in het Metaversemuseum als in het fysieke museum in de Digital Gallery worden getoond op grote schermen. Via het online platform kunnen makers contact hebben met andere uitvinders. Zo bouwen we samen met nieuwe makers – en dat kan dus iedereen

zijn – aan de 'Collectie van de Toekomst'.

5. Metaverse Museum

Museum Speelklok opent in 2027 het eerste metaverse museum van Nederland! Met het Metaverse Museum wil Museum Speelklok de grenzen van de traditionele museumervaring verbreden door het fysieke met het digitale te verbinden. Door de tastbare historische objecten zichtbaar te maken in de grenzeloze digitale wereld, kunnen bezoekers zich er wereldwijd mee verbinden. Zo kunnen we onze collectie op innovatieve en aantrekkelijke manieren presenteren en toegankelijk maken voor nieuwe doelgroepen en generaties. We verwachten in het eerste jaar 58.290 bezoekers.

Het Metaverse Museum biedt bezoekers een meeslepende virtuele ervaring vanuit elke plek ter wereld en met het comfort van hun eigen huis. Wat in het fysieke museum niet kan of mag, is nu wel mogelijk: bezoekers mogen de virtuele historische instrumenten aanraken, aanzetten en van binnen bekijken. Bovendien mogen ze zelf kiezen welke muziek ze willen horen. Er zijn – net als in het fysieke museum – verschillende zalen die je kunt bezoeken. De topstukken van de collectie van Museum Speelklok zullen van alle kanten (ook de binnenkant) te zien en te ontdekken zijn. Ook zullen fysieke tentoonstellingen die in het echte museum staan een online variant krijgen in het Metaverse museum.



Metaverse museum

6. Landelijk onderwijsprogramma

Het groeiende tekort aan leraren heeft ons nog meer doen realiseren dat de onderwijsprogramma's die wij bieden naadloos moeten aansluiten bij het curriculum en

dat we de docent meer moeten ontzorgen. Samen met bureau Wismon wordt een educatief programma ontwikkeld voor groep 7 en 8 van het Primair Onderwijs en voor de eerste twee jaren van het Voortgezet Onderwijs, met name het VMBO.

Het onderwijsprogramma bestaat onder andere uit een game in ROBLOX, een bijbehorend lesprogramma voor scholen en Science Snacks die je thuis kunt doen. Het project wordt samen met een aantal VMBO-scholen waaronder X11, Sterk Techniek Onderwijs en het bedrijfsleven opgezet vanuit het gezamenlijk belang om meer mensen te interesseren voor technische beroepen. Muziek is daarbij de verbindende kracht; muziek maakt techniek aantrekkelijk. Naast de al bestaande samenwerking met X11 hopen we een samenwerking aan te gaan met het Broeckland College en met het Globe College voor de totstandkoming van onderwijsaanbod waar de docenten daadwerkelijk mee ontzorgd worden.

In de online game in ROBLOX die Museum Speelklok al in 2024 zal lanceren kan iedereen wereldwijd op een speelse, vrolijke manier over techniek leren. Spelers bouwen hun eigen muziekmachine en gaan in verschillende werelden op zoek naar verborgen technieken om punten te scoren. Je kunt in contact komen met andere spelers en ze uitdagen voor een muziekmachine shake-off. Uiteindelijk kun je je eigen muziekmachine delen op social media. Door de game in Roblox te bouwen, kan Museum Speelklok zijn naamsbekendheid en aantrekkingskracht vergroten. Roblox is vooral populair onder de groep van 8 tot 18 jaar en is daarmee zeer geschikt voor de game van Museum Speelklok die als educatieve tool zal worden ingezet. We verwachten 961.957 bezoeken per jaar.

7. Digitale strategie: het delen van kennis, het meten van impact

Digitale middelen bieden ons als museum de mogelijkheid om onze kennis wereld-

wijd beschikbaar te stellen, onze impact op publieksgroepen (inter)nationaal te vergroten en te monitoren wie we bereiken. Het betekent dat er een wisselwerking ontstaat tussen museum, publiek en kenners en tussen publiek onderling in communities.

Museum Speelklok heeft door zijn unieke koppeling van muziek, techniek, geschiedenis en kunst vele netwerken die elkaar deels overlappen. Bovendien bestaan er binnen die netwerken samenwerkingen met zowel de wetenschappers als de uitvoerders. Museum Speelklok zit als een spin in het web en is in staat om de verschillende groepen met elkaar te verbinden. Dat gebeurt in toenemende mate via de digitale kanalen. Omdat we bovendien willen kunnen monitoren welke impact onze activiteiten hebben op de doelgroepen die we graag willen bereiken, willen we in de komende beleidsperiode investeren in een CRM-systeem dat het mogelijk maakt om data te koppelen.

Koppeling van internationale wetenschappelijke netwerken

Via het lidmaatschap van de Vereniging voor Science Centres is Museum Speelklok deel van een netwerk van centra voor wetenschap en techniek. Met name voor het nadenken over wetenschapscommunicatie en leer-ecosystemen is dit netwerk van onschatbare waarde.

Daarnaast hebben we in de afgelopen periode een nieuwe thesaurus ontwikkeld voor de omschrijving van mechanische muziekinstrumenten, die is gebaseerd op de indeling van Hornsborstel-Sachs die door muzikwetenschappers wordt gebruikt, uitgebreid met termen die geschikt zijn voor de mechanische muziekinstrumenten. We onderzoeken samen met collega-musea in België of onze thesaurus leidend kan worden voor de omschrijvingen wereldwijd.

Onze online collectie maken we toegan-

kelijker voor ons doelgroepen door verhalen rond collectiestukken uit te lichten in samenhang met presentaties en tentoonstellingen die in het museum te zien zijn. Dit willen we doen met bijvoorbeeld het gebruik van AI. We delen dit via de nieuwe website en social media.

Het organiseren van presentatieprojecten kost veel tijd. Het risico bestaat dat daarvoor het wetenschappelijk onderzoek naar de collectie, een belangrijke pijler van het museum, buiten beeld raakt. Daarom zijn we in 2023 gestart met de voorbereidingen van een groot internationaal wetenschappelijk onderzoek naar de muziekklokken van Charles Clay, de bouwer van een van de meest bijzondere topstukken van de verzameling van Museum Speelklok met originele muziek van Georg Friedrich Händel. Samen met de eigenaren uit Europa en China hebben we een projectgroep gevormd met internationale onderzoekers onder leiding van onze conservator. Het project zal culmineren in een tentoonstelling, een expertmeeting en een wetenschappelijke publicatie in 2028. De klokken zijn niet alleen interessant vanwege de uitzonderlijke kwaliteit van de makers en de muziek maar ook vanwege de geschiedenis die is verbonden met de klokken: de handelsbetrekkingen in Europa, de opkomst van de burgerij en de eerste tekenen van industrialisatie.



Clay Klok in de Koninklijke Kamer

Creëren en verbinden van communities

In toenemende mate worden mensen verbonden door de inhoud; opleiding, afkomst, gender, nationaliteit spelen daarbij een ondergeschikte rol. Dat geldt zeker voor jonge makers. Museum Speelklok zal in de komende jaren onderzoeken welke communities er zijn – zoals bijvoorbeeld de community rond Wintergatan, de maker van de Marble Machine, en hoe wij deze kunnen verbinden met het museum. We zullen starten met een kleine community en deze gedurende de komende jaren uitbreiden.

Ook zullen we samen met de experts van Broken Egg, het ontwerpbureau waarmee we de game en metaverse bouwen, zorgen voor een levendige community waarin spelers en bezoekers met elkaar kunnen communiceren, oplossingen kunnen bedenken en muzikale en technische kennis kunnen uitwisselen.

8. Duurzaamheid: een totaalplan

Museum Speelklok maakt al zoveel mogelijk duurzame keuzes. Zo gebruiken wij vrijwel overal LED verlichting, worden tijdelijke tentoonstellingen modulair gebouwd zodat de onderdelen hergebruikt kunnen worden en worden materialen gebruikt die eenvoudig gerecycled kunnen worden.

In 2023 is de Buurkerk/Museum Speelklok door de gemeente voorgedragen om deel te nemen aan het 'duurzaamheid ontzorgingsprogramma' van de Provincie Utrecht waaraan nog 28 andere panden in de Provincie deelnemen. Deze kans hebben wij met beide handen aangegrepen om praktisch invulling te geven aan ons beleid.

Voor zowel het gebouw als de bedrijfsvoering wordt een scan uitgevoerd. In 2023 is de scan bedrijfsvoering gedaan, de scan verduurzaming van het gebouw zal in 2024 worden uitgevoerd door een extern energiebureau. In een werkgroep is een strategisch kader vastgesteld waarin een vijftal doelstellingen is opgenomen dat is ge-

koppeld aan de Sustainable Development Goals Nederland.

De vijf pijlers die zijn vastgesteld zijn: De Buurkerk, Energie, Eten & Drinken, Recycling en Toegankelijkheid. Elke pijler heeft z'n eigen focus.



Installatie van Jelle Mastenbroek in de tentoonstelling Maak 't Even

Buurkerk

Met de verduurzaming van het pand staan we meteen voor een grote uitdaging aangezien de kerk een rijksmonument is. Toch denken wij hier de grootste slag te kunnen slaan. Wanneer wij alle monumentale kerkraden kunnen voorzien van voorzetsels (aan de binnenzijde) zal dit leiden tot een forse energiebesparende maatregel. Daarnaast zouden wij graag het dak voorzien van zonnepanelen.

Energie

Het verminderen van onze CO2 uitstoot door het verminderen en vergroenen van ons energieverbruik is de hoofddoelstelling. Naast stadsverwarming kopen wij Europese wind energie in.

Bij dit alles is de door de overheid opgestelde EML (Erkende Maatregelen Lijst) de leidraad. Daarnaast willen we meer bewustzijn creëren bij medewerkers.

Eten & Drinken

Naast dat het museumcafé in 2023 vegetarisch is geworden (ook bij verhuringen is

het aanbod standaard vegetarisch) willen wij het aanbod voortdurend vernieuwen en meer verantwoorde alternatieven bieden die ook verspilling van voedsel tegen gaan. De focus is het duurzame inkoopbeleid borgen en de inkooprijzen op niveau houden.

Recycling

We willen graag het horeca gerelateerde afval verminderen. We gebruiken in het café al zo min wegwerpplastics maar zouden het liefst zien dat plastic afval gescheiden wordt opgehaald. Hierover willen we graag in overleg met de Gemeente. Daarnaast ligt de focus bij het voorkomen en beter scheiden van kantoorafval, minder gebruik van papier en meer digitale uitwisseling tussen de afdelingen.

Ook bij de bouw van tentoonstellingen zoeken we naar duurzame oplossingen. Het materiaal van *Robots love Music* (2018/9) hebben we al hergebruikt, voor de tentoonstelling *Maak 't Even* (2023) gingen we nog een stap verder: we bouwden modulair, leenden vitrines en beeldschermen van andere musea in Utrecht en maakten een afspraak met een recyclingbedrijf in Utrecht om materiaal in te nemen voor hergebruik.

Toegankelijkheid

De toegankelijkheid van het museum voor blinden en slechtzienden willen we verder vergroten door de informatie op de website te verbeteren en de presentatie aan te passen. Bij de verbouwing van de promenades in 2025 zullen we daar direct rekening mee houden. Voor groepen die behoefte hebben aan een prikkelarm museum zullen we speciaal aanbod ontwikkelen.

9. Organisatie: groei bezoekersaantal, uitbreiding staf en Culturele Codes

We hopen dat, na realisatie van *Music, Motion & Me*, het bezoekersaantal met 10% t.o.v. het gemiddelde van 100.000 pré-covid zal stijgen naar 110.000 bezoekers in

2028. Tegelijkertijd hechten we veel belang aan de bezoekers van ons online aanbod. De ontvangst en begeleiding van de bezoekers, het onderhouden en updaten van de interactieve onderdelen, het bereik van de nieuwe doelgroepen en het onderhouden van de relaties met de samenwerkingspartners vragen echter om een structurele uitbreiding van de staf:

- Om de continuïteit van de samenwerking met de scholen te garanderen, is structureel een full time educatief medewerker nodig. Deze educatorfunctie is, dankzij een bijdrage vanuit het Mondriaanfonds, in 2021 toegevoegd aan onze staf en wordt inmiddels uit eigen middelen gefinancierd.
- Voor onderhoud van *Music, Motion & Me* zal structureel een part time extra technicus nodig zijn. Omdat in 2025 een medewerker met pensioen gaat, is er ruimte ontstaan voor financiering van deze functie.
- Voor onderhoud en actualisatie van alle online onderdelen en de onderwijsmarketing zal structureel een part time extra (marketing)medewerker nodig zijn, plus een budget voor uitvoeringskosten. Deze kosten kunnen niet uit eigen inkomsten worden gedekt.

Voor de huidige rondleidingen in het museum worden al studenten geworven bij HBO en Universiteit. Voor het begeleiden van de bezoekers van *Music, Motion & Me* zullen we MBO studenten werven. Alle studenten krijgen een interne opleiding.

Financieel: risico- en beheerstrategie

Museum Speelklok kent financiële risico's ten aanzien van de inkomstenbronnen; het museum is deels afhankelijk van subsidies en het aantal bezoekers is wisselend per jaar. De subsidies zijn deels structureel, zoals de subsidie van de Gemeente Utrecht en de VriendenLoterij, en deels incidenteel voor projecten. Museum Speelklok probeert zoveel mogelijk eigen inkomsten te genereren om daardoor minder afhankelijk

te zijn van subsidies. Er wordt geïnvesteerd in goede relaties met de subsidiegevers en projecten worden doorlopend gemonitord en tussentijds geëvalueerd. Daarnaast wordt er een buffer aangehouden in het eigen vermogen voor het geval de eigen inkomsten of subsidies tegenvallen. Hiervoor wil het museum liefst een vrij besteedbare reserve (algemene reserve) aanhouden ter hoogte van 15% van de jaarinkomsten.

Het risico van oninbare debiteuren wordt afgedekt door een adequate debiteuren bewaking. De project-ambities voor de beleidsperiode zullen worden gerealiseerd met extern subsidiegeld (zie hiervoor de toelichting bij de meerjarenbegroting). Het museum sluit geen korte of langlopende leningen af.

Culturele codes

Het museum onderschrijft de codes Governance Code Cultuur, Code Diversiteit en inclusie en de Fair Practice Code. Hieronder volgt per code een samenvatting van wat wij (willen) doen.

Governance Code Cultuur

Museum Speelklok is een stichting met een raad-van-toezicht model. Het bestuur bestaat uit één statutaire bestuurder waarbij het toezicht ligt bij een onafhankelijke raad van toezicht. Museum Speelklok is een lijnorganisatie waarbij de directeur-bestuurder het restauratieatelier en de afdelingshoofden aanstuurt. Het managementteam wordt gevormd door de directeur-bestuurder en de afdelingshoofden. De taken en verantwoordelijkheden van de raad van toezicht en de bestuurder zijn vastgelegd in een 'reglement van raad van toezicht en een directiereglement'. De leden van de Raad van Toezicht ontvangen voor de uitoefening van hun functie geen beloning. Ieder jaar wordt in de Raad van Toezicht vergadering de stand van zaken besproken naar aanleiding van een checklist en een risicomatrix.

Code Diversiteit en inclusie

Museum Speelklok is ervan overtuigd dat het benutten van verschillende talenten, perspectieven en disciplines het museum beter maakt en zorgt voor een omgeving waar iedereen zich welkom en gewaardeerd voelt. Daarom gebruiken wij de Code Diversiteit & Inclusie als uitgangspunt voor het werven van nieuwe medewerkers. Helaas is het nog maar gedeeltelijk gelukt om in het personeelsbestand meer diversiteit aan te brengen. Het museum is lid geworden van PACT Utrecht, Critical Friends om nieuwe kennis te verkrijgen. Vanaf 2024 is in de begroting een structurele post van €3.000 opgenomen voor dekking van de kosten.

Het museum stelt zichzelf voor de komende beleidsperiode 2025-2028 de volgende 3 doelen:

1. Voor het monitoren van de ontwikkelingen binnen Museum Speelklok zullen we een aangepaste versie ontwikkelen van de landelijke 'scan diversiteit en inclusie'.
2. Samen met de medewerkers van Museum Speelklok en externe adviseurs zullen we een gedragscode opstellen, zowel voor de interne organisatie als voor de externe contacten.
3. Gebaseerd op de resultaten van de verschillende onderzoeken die in de afgelopen beleidsperiode zijn verricht, zullen we de toegankelijkheid voor bezoekers met een fysieke en/of een mentale beperking verder verbeteren.

Fair Practice Code

Het museum volgt voor de meeste functies de Museum Cao voor haar werknemers, inclusief de directie. Voor de schaalindeling wordt het functiehandboek *Musea* gebruikt. Jaarlijks vindt er een tredeverhoging plaats maar omdat het museum weinig verloop kent bij de vaste staf is er weinig tot geen financiële ruimte meer binnen de functieschalen. Persoonlijke groei wordt daardoor steeds belangrijker. Daarom investeert Museum Speelklok in opleiding en kansen voor het opdoen van nieuwe ervaringen en het bouwen aan een netwerk. Dit laatste geldt ook voor de oproepkrachten (hoofdzakelijk studenten): door hen mee te laten werken aan een project kunnen zij hun carrièrekansen vergroten.

Het museum wil een veilige werkomgeving bieden voor haar medewerkers. Hiervoor is o.a. een Integraal Veiligheidsplan opgesteld waarbij de uitvoering van de veiligheidstaken in de functieomschrijvingen is geborgd. Daarnaast heeft het museum voor onder andere de sociale veiligheid van haar personeel een vertrouwenspersoon aangesteld en is er een gekozen personeelsvertegenwoordiging (PVT) waar medewerkers terecht kunnen met onderwerpen die ze liever niet met hun directe leidinggevende bespreken.

Voor het inhuren van artiesten baseren we ons op de tarieven die jaarlijks worden vastgesteld door de Kunstenbond en de Nederlandse Toonkunstenaarsbond.

Overzicht presentaties en tentoonstellingen 2024-2028

| | Fysieke presentaties | Virtuele presentaties |
|------|--|---|
| 2024 | <p>T/m 3 sept.: tentoonstelling 'Maak 't Even. Muziekmachines en duurzaam design'</p> <p>Meerjaren podiumproject 'Het Lied van Verlangen' (werktitel) (najaar 2024)</p> | <p>Game in ROBLOX live najaar 2024 (inclusief onderwijsprogramma VO en PO)</p> |
| 2025 | <p>Nieuwe vaste interactieve presentatie Music Motion and Me (vanaf 9 okt.: incl: immersieve inspiratie, surround film, 2 makerspaces, podiumtrap, digital gallery)</p> | <p>Web 3 teasers</p> <ul style="list-style-type: none">- NFT van bijv. Violina Collectables (poap-proof of attendance) → korting- Exclusieve NFT pass (gratis toegang / privileges)- Digitale souvenir |
| 2026 | <p>Nieuwe vaste presentatie Speelklok in Vogelvlucht (links en rechts naast Transeptzaal, en kapel) (najaar 2026 - voorjaar 2027)</p> | <p>Online platform MMM</p> <p>MetaVerseMuseum Light (+ Al Jazari expo)</p> |
| 2027 | <p>Tentoonstelling Al Jazari – de Arabische oorsprong van muziekmachines (okt 2026 – april 2027, in techniekzaal)</p> <p>Muziektheater Al Jazari - in samenwerking met Tafelvan5 en het Andalusisch orkest</p> | <p>Opening Metaverse Museum (inclusief onderwijsprogramma VO en PO)</p> |
| 2028 | <p>Tentoonstelling Clayklokken (zomer 2028 in techniekzaal)</p> | |