

voice fun

Ook zin om je drukbezette analytische, rationele linkerhersen helft even te laten rusten en je rechterhersen helft aan het werk te zetten, om zo je creativiteit en intuïtie een impuls te geven? Of gewoon zin om met een groepje mensen een leuke middag te hebben? Geef je op voor de **voice fun workshop stemimprovisatie!**

wanneer:	zondagmiddag 8 maart van 13 tot 17 uur
waar:	bij humanage, arnhemsebovenweg 180 in Zeist
wie:	iedereen die wel of niet kan zingen
hoeveel:	€ 50,00 per persoon
hoe:	stuur een mail naar j.galle@humanage.nl

meer info

Stemimprovisaties laten zich niet indelen in een bepaald genre muziek. Het gekozen thema zal vanzelf naar een soort muziek leiden dat de lading dekt.

De manier van werken is eenvoudig, laagdrempelig en doeltreffend. Er wordt aan de hand van een thema geïmproviseerd met klanken. We starten met een stem warming up: oefeningen om beter in het lijf te komen en om de verbinding met de stem te versterken. Naast vocale klankimprovisaties worden ook vertrouwde manieren van stemgebruik en improvisatie gedaan. Vanuit de uitersten harmonie en chaos zoeken we alle tussenliggende nuances.

De traditionele bouwstenen zoals toonhoogte, samenklank, maat en ritme worden vrij gehanteerd. Het aanvankelijk globale thema wordt steeds meer verfijnd. Er vormt zich een beeld. We experimenteren naar aanleiding van voorstellen uit de groep. Gaandeweg komt de groep dichterbij het gestelde ideaalbeeld. Het klankbeeld dat improviserend ontstaat wordt steeds meer congruent aan het beeld. En op een gegeven moment is het er. Dan vindt de ontmoeting plaats, in het (klank)beeld. Meestal is dit een gemeenschappelijke beleving. Iedereen herkent het beeld. Dit kan een spirituele ervaring zijn.

Het gaat om de ervaring op het moment zelf en niet in de eerste plaats om het klinkende resultaat. Beginners kunnen hierbij probleemloos samenwerken met professionele musici. We werken met een groep van ongeveer 12 personen.

De workshop wordt gegeven door Paul de Ridder van Kobadji (www.kobadji.nl).