

Info / Kontakt:

Maike & Dietrich Linhart
Beim Schlossgarten 32
68549 Ilvesheim
Tel./Fax: 0621 - 43 27 69 62
Mail: passepourtout@t-online.de

Marcus Krimmer
Zeppelinstr. 200
69121 Heidelberg
Tel. 06221 - 45 10 19
Mail: marcuskrimmer@yahoo.de

Homepage:
www.balfolk-festnoz.de

VIERNHEIM
JAM

DANSE-MUSIQUE-SURPRISE



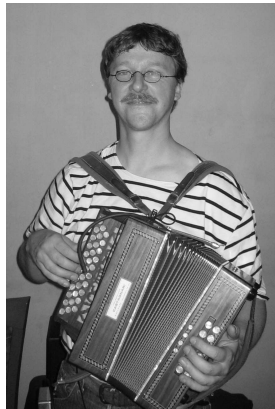
Maike Linhart
Geige, Nyckelharpa



Dietrich Linhart:
E-Bass



Marcus Krimmer:
Holzsaxophon



Andreas Neumann:
Diatonisches Akkordeon

Sowie:



Frank Dieckmann:
Perkussion



Jutta Weber:
Gesang, Flöten

Viernheim Jam ist als Sessionprojekt von Musikern aus verschiedenen Folkbands (Aller Hopp, AOK!) bei der wohl bekanntesten regelmäßigen Folk Tanz-Veranstaltung im südwestdeutschen Raum in Viernheim entstanden. Im Vordergrund steht dabei der Spaß an der mitteleuropäischen Folk Tanzmusik (Bal Folk / Fest Noz). Schwerpunkte sind dabei Frankreich und die Bretagne, aber auch deutsche, englische & schwedische Tänze sind im Repertoire.

Während in Viernheim selbst durchaus die verschiedensten Musikerkombinationen auf der Bühne stehen, hat sich für die Auftritte außerhalb eine Besetzung mit 4 (manchmal auch 5 bis 6 Musikern) herauskristallisiert.

Die allesamt erfahrenen Musiker sind dabei souverän genug, die Vorzüge einer Session - viel Raum für Spontanes und intensives Zusammenspiel - auch in dieser 'festen' Besetzung zu wahren.

Der so entstehende Sound überzeugte u. a. schon bei den Folkfestivals in Lißberg und im elsässischen Lautenbach sowie bei anderen regelmäßigen Tanzevents (so z. B. in Strasbourg, Erlangen, Freiburg, Stuttgart, Marburg) oder auch privaten Festen.

„ ... Unverwechselbar ist auch der Sound der Band mit einem starken rhythmischen Fundament aus Bass, Perkussion und diatonischem Knopfakkordeon, das - ob druckvoll oder filigran - garantiert in die Beine geht und in Deutschland seinesgleichen sucht. Das stark bretonisch gefärbte Repertoire kriegt so seinen ‚Jam‘-typischen Swing, der melodisch mit Geige und Sopransax (aus Holz!) garniert wird ...“ (KFZ Marburg)