



Stilles Proben

JamHub **BedRoom**, **GreenRoom** & **TourBus**

Der letzte Schrei, der auf der Musikmesse 2010 für Aufsehen sorgte, kommt aus Massachusetts: Der JamHub bietet in drei Varianten je nach Situation und Größenordnung die passende Mix-Zentrale für stilles Proben mit Kopfhörern. Keine genervten Nachbarn mehr, keine Proberaumprobleme.

Von Nicolay Ketterer

Der Zusammenhang ist evident: „Jam“ (Jammen) bedeutet das Zusammenspiel mehrerer Musiker, ein „Hub“ verbindet – und genau das machen die drei JamHubs. Sie verbinden mehrere Instrumentalisten für eine „leise“ Probe per Kopfhörer. Ein bisher eher seltenes Szenario, für das Mischpulte und Kopfhörerverstärker mit mehreren Ausgängen notwendig waren. Was im ersten Moment nach einer Spaßbremse klingt, ermöglicht in einigen Situationen das Musizieren überhaupt erst: Wenn Proberaum oder PA fehlt, die Akustik ungünstig oder die Nachbarschaft eher

feindselig, die Proberaummiete zu teuer ist oder einfach zu nächtlicher Stunde geprobt werden muss. Oder wenn man gezielt Feinheiten ausarbeiten will, die im lauten Bandkontext untergehen.

Aufbau

Jede der drei JamHub-Varianten besteht aus mehreren Einzelsektionen für die unterschiedlichen Musiker. Eine Einzelsektion ist mit einem Eingangskanal vergleichbar: Hier kann jeweils ein Stereo-Line-Signal und ein Mikrofon

angeschlossen werden, dazu kommt je ein Kopfhörerausgang. Jede Sektion bietet je einen Lautstärkereglers aller Einzelsektionen (inklusive der eigenen) und einen „Stage“-Regler, der die Position des angeschlossenen Instruments für alle Zuhörer im Stereo-Panorama regelt. Dazu kommen zwei doppelachsig ausgeführte Regler sowohl für die Eingangslautstärke von Instrument bzw. Mikrofon und Balance der beiden parallel nutzbaren Eingänge als auch für die Lautstärke des Effektsignals und des Kopfhörers. Als Effektsignal stehen 16 fest eingestellte Effektsettings (darunter verschiedene Raum- und Hallklänge, Echo, Chorus, Flanger, Phaser, Slap-Back & Ping Pong Delay, Spring Reverb und ein Rückwärtshall) zur Verfügung, bei denen nur der Effektanteil für jeden Kanal geregelt werden kann. Neben den Einzelkanälen bietet jeder JamHub noch eine „R“-Sektion, die für „Recording“ steht und einen Mix für einen Mitschnitt ermöglicht. Der dort vorhandene Line-Eingang kann als Playback-Kanal beispielsweise für Backings vom MP3-Player oder zum Mitspielen zu CD verwendet werden. Die „R“-Sektion bietet darüber hinaus auch einen Mikrofon-Eingang und ist genauso aufgebaut wie alle anderen Sektionen: Sie kann alternativ auch als Eingangs-/Kopfhörersektion für einen weiteren Musiker eingesetzt werden.

Bis auf wenige Features unterscheiden sich die drei JamHubs hauptsächlich durch die Anzahl der Eingangssektionen: Die BedRoom-Variante bietet vier Sektionen plus zusätzlicher Recording-Sektion, GreenRoom und TourBus kommen auf sechs Einzelsektionen plus Recording-Sektion. Die letzten beiden haben im Vergleich zum BedRoom-Modell auch Phantomspeisung und einen USB-Ausgang an Bord, der das Signal der Recording-Abteilung digital anliefern. Die TourBus-Version bietet zusätzlich einen integrierten WAV-Rekorder samt Metronom, der direkte Mitschnitte ermöglicht.

Für Schlagzeuger oder Keyboarder, die hinter ihrem Equipment „gefangen“ sind und nicht die Möglichkeit haben mal eben zum JamHub zu eilen, um ihren Kopfhörer-Mix zu verändern, können an alle JamHubs sogenannte „Solemix Remote Controller“ angeschlossen werden: Die kabelgebundenen Module sind auf den ersten Blick „losgelöste“ Eingangssektionen, die einfach an Ort und Stelle vom JamHub entfernt bedient werden können – beispielsweise bequem zwischen Keyboard-Racks oder neben der Stand-Tom. Als zusätzliche „Fernsteuerung“ bietet das Modul keine eigenen Eingänge, aber jeweils Lautstärkereglers aller Einzelsektionen und der Recording-Sektion sowie einen Effektanteil- und einen Kopfhörer-Lautstärkereglers. Verglichen mit einem herkömmlichen Mischpult bietet der Solemix Controller den Vorteil, durch seine Schnittstelle bereits mit allen Eingangssignalen der anderen Musiker versorgt zu sein – umständliches Routing und einzelnes Abgreifen der Signale der Mitmusiker entfällt. Außerdem ist der Controller in die Arbeitsweise des JamHubs eingebunden und kann auch den Effektklang nach Wunsch steuern.

An das BedRoom kann ein Solemix-Modul angeschlossen werden, welches optional erhältlich ist. GreenRoom und TourBus verfügen jeweils über vier Remote-Anschlüsse an – im GreenRoom-Paket ist bereits ein Solemix-Modul enthalten, TourBus liefert derer gar zwei. Durch den Einsatz der Solemix Remote Controller erhält der Musiker nicht nur die „entfernte“ Kontrolle über seinen Kopfhörermix, sondern verschafft dem JamHub zudem einen zusätzlichen Kopfhörerkanal. Die normalen Kopfhörer-Mixe können weiterhin unabhängig davon geregelt werden. So werden beispielsweise aus dem GreenRoom- und TourBus-JamHub bei maximaler Erweiterung durch vier Solemix Remotes elf verschiedene Kopfhörermischungen möglich.

Analytisch und kreativ

Schon beim Auspacken fällt das durchdachte Konzept auf: Ein übersichtliches Handbuch, das gleichermaßen für alle drei Hubs gilt und die modulare, intuitive Herangehensweise unterstreicht. Hier hat man sich wirklich Gedanken gemacht. Die Beschreibung richtet sich separat an die linke und rechte Hirnhälfte, um den analytischen und den kreativen Teil des Gehirns anzusprechen – damit wollen die Entwickler sicherstellen, dass die Botschaft auch wirklich ankommt, verbunden mit dem Hinweis, das Handbuch am Besten zweimal zu lesen, damit alles hängen bleibt. Das fällt – dank des praxisrelevant knapp und anschaulich gehaltenen Inhalts – dann auch Handbuch-muffeln leicht. Optisch machen die JamHubs allesamt trotz der vielen Regler einen recht aufgeräumten, übersichtlichen Eindruck, lediglich in halbdunklen Räumen sind die Beschriftungen auf der mattschwarzen Gummi-Oberfläche nur mit etwas Übung zu erkennen. Die Hub-Form erinnert lediglich optisch an Bass-Amp-Simulatoren wie das Line 6



DETAILS

Hersteller: Jam Hub **Modelle:** BedRoom, GreenRoom, TourBus **Typ:** Silent Rehearsal Studio (Mixer mit Kopfhörer-Sektionen) **Ausstattung:** BedRoom: 5 Einzelsektionen (4 + Recording-Kanalzug) GreenRoom: 7 Einzelsektionen (6 + Recording-Kanalzug), Phantomspeisung, USB-Ausgang TourBus: 7 Einzelsektionen (6 + Recording-Kanalzug), Phantomspeisung, digitale WAV-Recording-Sektion, Metronom, USB-Ausgang **Regler:** Je Einzelsektion: Lautstärkeregler aller Einzelsektionen/Recording-Sektion, „Stage“-Pan-Regler, Regler für Lautstärke (Instrumenteneingang & Mikrophon)/Mischverhältnis und Lautstärke Effektanteil/Kopfhörersignal Effekte: Drehregler mit 16 Settings (verschiedene Raum- und Hallklänge, Echo, Chorus, Flanger, Phaser, Slap-Back & Ping Pong Delay). GreenRoom & TourBus: Schalter f. Phantomspeisung TourBus: Steuerung WAV-Rekorder Solemix Remote: Lautstärkeregler aller Einzelsektionen und Recording-Sektion, Regler für Effektanteil und Kopfhörer-Lautstärkeregler **Anschlüsse:** Einzelsektion/Recording-Sektion: 1x Instrumenten-Eingang Line-Level (6,3 mm Klinke, stereo), 1x Mikrophon (XLR), 1x Kopfhörer (Recording-Sektion: Output) (6,3 mm Klinke, stereo) BedRoom: 1x Remote, Netzteil GreenRoom: 4x Remote, Netzteil, USB TourBus: 4x Remote, Netzteil, USB, SD-Ram-Speicherkarten-Einschub Solemix Remote: 1x Kopfhörer (6,3 mm Klinke, stereo) **Stromversorgung:** Externes Netzteil f. 100-240 Volt, (mitgeliefert) **Zubehör:** BedRoom: 1x Stereo-Adapter 6,3 mm GreenRoom: 1x Solemix Remote, 2x Stereo-Adapter 6,3 mm TourBus: 2x Solemix Remote, 2x Stereo-Adapter 6,3 mm, 1x SD-Ram-Speicherkarte (4 GB) **Preis:** BedRoom: 333 Euro GreenRoom: 555 Euro TourBus: 777 Euro Zusätzlicher Solemix Remote-Controller: 84,90 Euro **Vertrieb:** Roland Meinl Musikinstrumente GmbH & Co. KG www.jamhub.com www.meindistribution.com

Bass Pod. Das JamHub versteht sich aber eher als „Verteiler“ mit einem eigenen Monitorweg pro Kanal, ohne eigene Soundgestaltung im Sinne von Amp-Modelern oder EQ. So ist jeder für den eigenen Grundsound seines Instruments verantwortlich – der Sound soll vorher entstehen. Folglich sind dann auch die Instrumenten-Eingänge als Stereo-Eingänge mit Line-Pegel ausgeführt, um einen Amp-Modeler oder den Line-Ausgang eines Preamps anzuschließen. Dabei bietet der Eingang trotzdem genug Gain, um beispielsweise einen Bass auch direkt anzuschließen, was präsent und rund klingt. Die typischen „Hifi“-Höhen einer Bass-Direkteinspeisung sind vorhanden, klingen aber recht geschmeidig. Mit Gitarren funktioniert eine direkte Lösung entsprechend ähnlich, macht aber naturgemäß weniger Spaß – hier empfiehlt sich definitiv der Einsatz eines Preamps oder einer Modeling-Kiste für den eigenen Sound. Übrigens: Wer ein Mono-Klinkenkabel verwendet, landet unweigerlich nur auf dem linken Kanal des Stereo-Kanals – hierfür hat der Hersteller Stereo-Adapterstecker beigelegt, die ein Mono-Klinkenkabel auf beide Kanäle verteilen.

Gefühl von Raum

Der Hersteller empfiehlt, jeden Musiker (ob gesanglich beteiligt oder nicht) mit einem Mikrophon auszustatten, damit auch unter den Kopfhörern die Kommunikation reibungslos läuft. Tatsächlich schirmt sich die JamHub-Kopfhörer-Gemeinde recht gut gegen äußere Einflüsse ab, insofern freut sich, wer sich per Mikro Gehör verschaffen kann. Wie schon der Instrumenteneingang klingt auch der Mikrofoneingang musikalisch geschmeidig, allerdings rauscht er bei entsprechendem Gain deutlich, was sicherlich nicht jedem Anspruch gerecht wird, im Sinne einer praxisorientierten Proberaumlösung nicht weiter stört, aber nicht Recording-tauglich ist und angesichts des Preises der beiden größeren Hubs negativ auffällt. Bei allen drei Modulen ist der Mikrofonvorverstärker mitunter auch recht einstreueempfindlich – je nachdem, wo das JamHub aufgestellt ist, macht sich beispielsweise in der Nähe von Netzteilen ein Brummen bemerkbar. Sowohl das Rauschen als auch ein Brummen durch Einstreuungen summieren sich, wenn mehrere Mikrofonkanäle (auch ohne angeschlossene Mikros) offen sind. Davon abgesehen, transportiert der Klang des JamHub Spielspaß: das Hören des eigenen Instruments und Mikrofons über den Kopfhörer macht richtig Laune, wenn die eigene Soundkette stimmt. Sowohl die verschiedenen Hall- und Raumklänge machen allesamt einen guten Eindruck und vermitteln tatsächlich das Gefühl von „Raum“, was bei der Unmittelbarkeit einer reinen Kopfhörer-Umgebung nicht schaden kann. Die ausgewählten Effekte lassen sich nur in ihrer Intensität regeln, was der Effizienz dient, aber dem nutzerorientierten Gesamtkonzept keinen Abbruch tut: Alle 16 Effektsettings sind wirklich gelungen und bilden mit ihren Einstellungen einen guten Kompromiss für allerlei Anwendung als Master-Effekt. Für den gesamten JamHub-Signalweg ist insgesamt nur ein Effekt für alle einstellbar. Die Effektsektion wird nur auf die Mikrofonkanäle angewendet – für die Instrumentensignale muss der Effekt-sound vom eigenen Soundsetup her kommen.

Für einen Mitschnitt über den Recording-Kanalzug wurde auch gleich ein verantwortlicher Tontechniker benannt: Der Musiker im ersten Kanal kann die Aufnahme betreuen, indem er mit einem Umschalter zwischen seinem und dem Recording-Mix als Kopfhörersignal hin- und herschalten kann. Bei den beiden größeren JamHubs bietet sich der USB-Digitalausgang für einen Mitschnitt am PC an: Nach



Verbindung des USB-Anschlusses mit dem PC wird „on the fly“ der Audiotreiber des JamHubs installiert. Für die Dauer der Verbindung steht das JamHub als primäres Audio-Interface zur Verfügung, an dem das Ausgangssignal der „Recording“-Sektion direkt anliegt. Über den USB-Anschluss wird allerdings nur das Audiosignal geliefert. Ein direkter Zugriff beim TourBus auf mit dem integrierten WAV-Rekorder aufgenommene Daten der Speicherkarte ist nicht möglich. Der WAV-Rekorder speichert entsprechend auch nur WAV-Dateien (16 Bit/44,1 kHz). Auf MP3 wurde zugunsten einer unkomprimierten Ausgangsbasis verzichtet. Das Metronom des WAV-Rekorders ist in der TourBus-Version ein willkommenes Zusatzfeature. Es liegt an der Recording-Sektion an und wird nur dann mit aufgenommen, wenn der Mix der Recording-Sektion das eigene Signal beinhaltet. Dabei kann sich jeder Musiker nach Bedarf das Metronom auf den eigenen Kopfhörer-Mix legen.

Wofür gut?

Im Praxistest zeigt sich, dass das Proben per Kopfhörer – neben seinen Vorteilen – einige Umstellungen erfordert: Um eine wirklich leise Umgebung zu schaffen, muss logischerweise mit E-Drums statt einem Akustik-Set geprobt werden, was dem Drummer in den meisten Fällen weniger Spaß macht und auch das Spielgefühl deutlich verändert. Auch bedarf es einiger Gewöhnung, sein Instrument die ganze Zeit über direkt auf dem Ohr zu hören, anstatt in einer echten Raumakustik, wo man durch die akustische Distanz die Dynamik im eigenen Spiel anders dosiert: Über den Kopfhörer neigt man dazu, gerade wirklich laute Passagen leiser zu spielen, weil man sich unmittelbarer hört. Dafür bereitet sich die Band damit schon auf eine Studio-Situation vor, wo in der Regel über Kopfhörer aufgenommen wird – wer das veränderte Spielgefühl kennt und sich darauf einstellen kann, ist mitunter deutlich im Vorteil. Das JamHub selbst ist binnen wenigen Minuten komplett erklärt und einsatzbereit: Die Eingangskanäle bieten genügend Gain-Reserven und auch die Kopfhörer werden mehr als ausreichend versorgt. Durch den individuellen Mix nimmt jeder sich und die anderen im Kontext besser wahr, und der Kompromiss einer allgemeinen Proberaumbeschallung fällt hier weg: Spielfehler oder einfach komplett falsch gegriffene Passagen, die im allgemeinen Proberaumsound untergehen, werden schonungslos aufgedeckt.

Neben dem „stillen“ Einsatz, bei dem die Musiker stattdessen über Preamps oder Amp-Modeler und E-Drums direkt in den JamHub spielen, eignet sich der JamHub auch in „lauten“ Settings mit akustischen Drums und aufgedrehten Amps, um In-Ear-Monitoring-Setups oder aktive Monitorboxen der verschiedenen Musiker mit unterschiedlichen, an die eigenen Bedürfnisse angepassten Mischungen zu versorgen. Ansonsten ist der JamHub gerade auch bei konstruktivem Jammen im kleinen Rahmen prädestiniert, wo sonst (aufgrund des Aufwands oder der Umstände) keine Gesangsanlage oder ein Mischpult zum Einsatz kommen.



Welcher der drei Varianten am Ehesten zu den eigenen Bedürfnissen passt, ergibt sich zunächst durch die Anzahl der Mitmusiker: Während der „BedRoom“ gerade durch seinen vergleichsweise günstigen Preis als spontane Allround-Lösung zum „mal eben“-Jammen bei jeder Gelegenheit Einzug halten dürfte, richten sich „GreenRoom“ und „TourBus“ dagegen vor allem an größere Bands auf der Suche nach einer festen Kopfhörer-Lösung zum Proben. Die „TourBus“-Version zeichnet sich zudem als Allround-Paket aus, wenn Mitschnitte und Metronom gefragt sind. Ob die Solemix-Controller wirklich benötigt werden, hängt davon ab, wie groß der Bedarf zum eigenen „Nachregeln“ der Kopfhörermischung (entfernt vom JamHub) ist: Besonders bei einer fest eingerichteten Proberaumsituation erübrigen sich die Module, falls Schlagzeuger und Keyboarder nach einmaligem Einstellen mit ihrem Kopfhörermix gut klar kommen und die Controller nicht benötigt werden, um JamHub-Kanäle freizuschaukeln.

Finale

Die drei JamHubs setzen die Kopfhörer-Mix-Lösung praxisgerecht und in einem runden Komplettpaket äußerst funktional und komfortabel um. Die dynamische Erfahrung und den Spielspaß „echter“ Verstärker und Drums kann das JamHub naturgemäß nicht ersetzen, aber dafür ergeben sich einige Vorteile: Das Proben per Kopfhörer macht Gesang und Instrumente deutlich und strukturiert hörbar, was das Feilen am Zusammenspiel optimiert. Für eine Kopfhörlösung transportiert der JamHub trotzdem ausreichend Spielspaß. Lediglich die Mikrofonvorverstärker trüben aufgrund ihres Rauschens und der Einstreuempfindlichkeit den Gesamteindruck. Davon abgesehen überzeugt der JamHub durch seine „Plug & Play“-orientierte Umsetzung und den sehr guten Kompromiss zwischen notwendigen Features und einfacher, intuitiver Bedienbarkeit. ■

