

Erfahrungen mit Jamulus und Online-Musizieren

Mit Schwerpunkt auf Chorsingen; eigene Erfahrung sowie Zusammenfassungen und Schlussfolgerungen aus Erfahrungsberichten von anderen in der Jamulus-Community.

Paul Müller, 12.9.2020

Einleitung

Live-Musizieren über das Internet kämpft mit den extrem engen Toleranzen für die Verzögerung des Tons. Übliche Video-Conferencing-Systeme wie Zoom, Skype, Teams, Webex, Jitsi u.a. sind auf Sprachübertragung optimiert. Ihre Verzögerungen stören nicht für Gespräche, sind aber unbrauchbar für synchrones Live-Musizieren.

Abhilfe versprechen Programme, die den Ton über spezielle Techniken mit möglichst kurzer Verzögerung, genannt „Latenz“ übertragen. Bekannt sind etwa Sofasession, SoundJack, JackTrip, Jamkazam und eben Jamulus. Letzteres verwende ich seit einigen Monaten in einem internationalen Chor, und kann daher auf eigene Erfahrungen und den Austausch mit den anderen Musikern zurückgreifen.

„Es ist nicht dasselbe wie echt - anders, aber nicht schlechter“

Es wäre eine Illusion zu glauben, virtuelles Singen über das Internet ist ein vollwertiger Ersatz für echte Chorproben und Konzerte. Es ist aber auch voreilig, zu meinen, das ist daher nicht so viel wert oder kann nicht so viel Spaß machen. Es ist das „Nächstbeste“ nach der realen Probe, besonders in Kombination mit verzögertem Video über ein Video-Conferencing-System (Zoom, Skype, Teams, Webex, Jitsi, ...). Reines Video-Conferencing (z.B. „Zoom-Proben“) kommt weit abgeschlagen dahinter, weil wegen der Verzögerung jede und jeder nur stummgeschaltet für sich selbst zu einer einzigen Tonquelle dazusingen kann. Der Versuch, das Mikro dabei offen zu lassen, endet im Chaos oder funktioniert nur für spezielle Übungen, wo die Verzögerung keine Rolle spielt (z.B. „Klangteppich“ aus einem stehenden Akkord, über den jeweils ein/e Solist/in drübersingt).

Soziale Komponente

Häufig hörte ich das Argument, virtuelle Proben seien unbefriedigend, weil die soziale Komponente fehlt; man „spürt“ einander nicht, was doch bei Musik so grundlegend dazugehört. Auch die immer noch vorhandene Latenz, die geringe Verzögerung des Tonsignals wirke verstörend, das macht keinen Spaß.

Socializing findet auch online statt, über Videobilder und Gespräche. Bindungsgefühle entstehen genauso. Man entwickelt den „sechsten Sinn“, verstärkt Empathie, und beginnt einander zu spüren, obwohl man nicht physisch zusammen ist. Nicht in derselben Weise wie im „echten“ Leben, aber nicht minder intensiv. Eher wie ein Blinder die anderen Sinne sensibler benutzt, nimmt man die Zwischentöne in der Kommunikation über das Internet nach und nach besser wahr und setzt sie selber automatisch und unbewusst ein. Wir Menschen sind erstaunlich anpassungs- und lernfähig. Ab ca. der vierten Probe hat man die

soziale Bindung weiterentwickelt, sich daran gewöhnt, mit den Latenzen umzugehen, und es macht wieder ganz natürlich Spaß und hinterlässt ein erfüllendes Gefühl.

Wenn man sich schon vorher gekannt hat, fällt vielleicht das Einlassen auf die „andere“ Art des Miteinander schwerer, wenn man mit den Erwartungen der Vergangenheit hineingeht. Mit etwas Offenheit und Verabschiedung von der Vorstellung, dass es so wie bisher sein muss, sollte auch eine bestehende Gruppe positiv überrascht werden. Ähnliches erlebe ich übrigens auch im beruflichen Umfeld, wo nach einigen Tagen Online-Seminar von den Teilnehmern meist die Aussage kommt, dass es überraschend angenehm war und sie sich zu guter Letzt unerwartet gut fühlten.

Es ist nicht dasselbe wie echt, aber keineswegs minderwertiger. Die soziale Komponente verändert sich, und geht dabei absolut nicht verloren.

„Jamily“ - die Jamulus-Familie

Nach einigen Wochen hatte ich das Gefühl, einige der Musikerinnen und Musiker „schon ewig“ persönlich zu kennen. Man kennt bereits die eine oder andere Eigenheit, ja, erkennt einander bereits an der Stimme, hatte schon im Video Einblick in das eine oder andere Studio oder Wohnzimmer, und hat auch schon mal im Hintergrund Kinder, den Hund oder einfach den Regen ans Fenster prasseln gehört. In der Facebook-Community ist bald der Begriff „Jamily“ entstanden, weil wir uns ähnlich wie im großen „echten“ Chor als eine Art Familie fühlen – aus der gemeinsamen Zielsetzung heraus, Musik zu machen, die uns gefällt, und einander dabei als Menschen zu respektieren. Das ist insbesondere auch wegen der Internationalität wichtig. Es gibt Unterschiede in der Mentalität, der Art des Humors zwischen beispielsweise Briten, Finnen, Schweden, Holländern, Österreichern, Ungarn und Russen (das sind einige der realen Nationalitäten im Jamulus Chor), die nur über gegenseitige Wertschätzung wahrgenommen und konstruktiv zum gemeinsamen Hobby genutzt werden können.

Technische Komponente

„Wir kämpfen um jede Millisekunde“

Hintergrund: warum und ab wann stört eine Latenz (Verzögerung)

Unsere akustische Wahrnehmung ist darauf ausgerichtet, Schallquellen gut zu erkennen. Natürliche Reflexionen und Streuungen der Schallwellen an Objekten in ca. 10m Umkreis können wir gut als ein einziges Schallereignis zur direkten Schallwelle zuordnen. Das entspricht bei der Schallausbreitung in normaler Luft in etwa einer Toleranzzeit von 30ms für die Erkennung eines Schallereignisses (ms = Millisekunden = 1/1000 Sekunden). Längere Verzögerungen nehmen wir als eine Art Echo wahr.

Man kann auch sagen, eine Latenz (Verzögerung) von 30ms entspricht in etwa unplugged live singen auf einer großen Bühne mit 10m Abstand. Dennoch hätte man live noch einen ohne Verzögerung sichtbaren Dirigenten oder man signalisiert sich gegenseitig körpersprachlich die Synchronisation der Einsätze. Das fällt online leider weg.

Insgesamt werden Latenzen unter 30ms häufig in der Musik als „Echtzeit“ oder de-facto „latenzfrei“ bezeichnet, obwohl das streng genommen nicht stimmt.

Technische Einflussfaktoren

Die Verzögerungen beim Online-Musizieren haben im Wesentlichen zwei große Ursachen:

1. Die Dauer der Signalverarbeitung in der Software (und Hardware)
2. Die Übertragungszeit über das Internet

Kurzfassung Internetverbindung

Die unausweichlichste Hürde dabei ist die Internetverbindung, da sie üblicherweise vom Anwender nicht oder nur sehr gering beeinflusst werden kann. Hier ist man vom Internet-Anbieter abhängig. Eventuell hilft bei Problemen ein Tarifwechsel zu einem qualitativ höherwertigen Produkt oder ein Wechsel des Anbieters. In der Praxis teilen sich die Anbieter aber oft die Leitungsressourcen hinter dem Anschluss und es ändert sich kaum etwas.

Was man aber vermeiden kann, sind zusätzliche Verzögerungen und Unregelmäßigkeiten, die in Funktechnologien begründet sind. Daher: bevorzugt LAN-Kabel statt WLAN. Kabel- oder Glasfaseranschluss statt Mobilfunk. Außerdem kann man Sorge tragen, dass während einer Online-Chorprobe niemand am selben Internetanschluss „Netflix schaut“ oder sonst das Internet belastet. Die Bandbreite reicht meist problemlos, es unterbricht aber einen gleichmäßigen Fluss unseres echtzeitkritischen Datentransports.

Hintergründe zur Internetverbindung

Das Dilemma am Internet ist, dass es eher für Streamingdienste in eine Richtung optimiert ist als für Echtzeitanwendungen in beide Richtungen. Verkauft werden hohe Bandbreiten, aber man erfährt selten etwas über die Verzögerung und die Gleichmäßigkeit der Verzögerungen. Wir benötigen keine außergewöhnlichen Bandbreiten (ca. 1 Mbit/s reicht für einen Teilnehmer, wenn er nicht den Server hostet). Es hilft uns aber nichts, wenn fehlende Audiodaten in 100ms rasch nachgeliefert werden, wenn wir sie 100ms vorher gebraucht hätten. Je ungleichmäßiger die Übertragung ist desto längere Zeiten müssen wir „puffern“, d.h. die Daten zwischenspeichern und absichtlich verzögert weiterverarbeiten. Tun wir das nicht oder zu kurz, gibt es „Aussetzer“, „Knackser“, „Blubbern“ und Ähnliches. Je länger wir puffern, desto mehr erhöht sich die Gesamtlatenz, die wir aber so gering wie nur möglich halten wollen. Je länger die Übertragung sowieso dauert, weil das Signal über viele Schaltstellen (Router, Adapter zwischen verschiedenen Technologien oder Anbietern) läuft, desto höher ist die Latenz schon ohne Puffer.

Letzteres kann man einfach messen mit einem sogenannten „Ping“. Da wird ein Testsignal an den Server geschickt, der das einfach retourniert, und man die „Ping“-Zeit misst, die angibt, wie lange ein Signal einmal hin- und retour braucht. Das hängt aber auch stark vom Internet-Betreiber und der Technologie ab. Mit Mobilfunk sind ausreichend kurze Zeiten derzeit nicht leicht erreichbar (versprochen werden schnellere Übertragungen erst mit 5G und dem Satellitensystem SpaceX). Daher die Empfehlung: Kabel- oder glasfasergebundene Anschlüsse, keine Mobilfunkanschlüsse wie „4G-Sticks“, „Cubes“ oder Hotspot vom Handy.

Software, bes. Audiotreiber

Der Computer braucht auch etwas Zeit, um das Mikrofonsignal zu verarbeiten und an den Server zu schicken, und umgekehrt das abgemischte Signal vom Server zu verarbeiten und zu den Kopfhörern zu schicken. Neben der minimalen Zeit, die das Programm Jamulus selbst braucht, ist vor allem die Steuerung der Audiogeräte mit den sogenannten Treibern zeitkritisch.

Meine Erfahrungen beziehen sich auf Windows-Computer. Zu Mac und Linux kann ich nur ein paar theoretische Aussagen ohne eigene Erfahrung machen.

In Windows benötigen so ziemlich alle professionellen Musikprogramme eigene Treiber, die sogenannten ASIO-Treiber. Diese zu konfigurieren kann sich als wahre Herausforderung herausstellen. Verwendet man die Standardgeräte, z.B. ein einfaches Headset an der Klinkenbuche des Rechners und damit die eingebaute Soundkarte, gibt es meist keine speziellen ASIO-Treiber für diese Soundkarte. In diesem Fall muss man auf ASIO4ALL zurückgreifen, das zwar in den meisten Fällen funktioniert, aber viel manuelles Herumprobieren in den Einstellungen erfordert, bis es funktioniert. Von einem zwischenzeitlichen Rechnerabsturz darf man sich dabei nicht schrecken lassen.

Ist man im Besitz eines professionellen Audio-Interfaces (ein Kästchen, an dem Mikrofon und Kopfhörer angeschlossen werden, und das selbst über USB am Rechner angesteckt wird), kann man die herstellereigenen ASIO-Treiber für dieses Interface benutzen. Diese sind meist viel einfacher und viel weniger zu konfigurieren oder man kennt sich schon damit aus, weil man es ja auch sonst verwendet.

Ein solcher spezifischer Treiber reduziert bei meiner Ausrüstung die Latenz um 15 bis 20ms verglichen mit ASIO4ALL.

Apple-Computer mit einem Mac Betriebssystem verwenden das Mac Core-Audio. Dort sollte kaum etwas notwendig sein, einzustellen.

Für Linux-Rechner muss das Jack-Audio verwendet werden.

Hintergrund zu Windows Audiotreibern

Es mag Vieles – auch viel Schlechtes – über Windows gesagt werden, jedenfalls ist Windows sehr stark auf Benutzbarkeit durch nichttechnische Anwender und Kompatibilität mit so ziemlich allem, was man installiert oder anschließt, ausgerichtet. Viele sind z.B. verwöhnt von Programmen, wo man das Installationsprogramm doppelklickt und dann ein paar Mal mit „OK“ die vorgeschlagene, meist tatsächlich passende Auswahl bestätigt.

Bei Apples Mac ist das noch bedienungsfreundlicher, allerdings nur, solange man sich auf hauseigene Produkte beschränkt. Die Installation einer nicht von Apple freigegebenen Software oder eines solchen Gerätes kann sich dort als sehr mühsam herausstellen.

Linux hat sich zwar sehr gemauert was die grafische Oberfläche betrifft, ist im Grunde aber nach wie vor eher nur für Technikspezialisten das Betriebssystem erster Wahl.

Diese Bequemlichkeit in Windows hat in unserem Kontext den hohen Preis, dass die Audiosignalverarbeitung sehr langsam ist. Zu viele logische Ebenen durchläuft das Signal, um

mit vielen anderen Programmen kompatibel zu sein, zu viele Prüfungen laufen ständig im Hintergrund, um sofort zu erkennen, wenn ein neues Gerät angeschlossen wurde. Die systemeigenen Windows-Audiotreiber erzeugen bei mir Latenzen innerhalb eines einfachen Programmes (Audacity) zwischen 60 (über WSAPI) und 220ms (über MME).

Die eigens von Steinberg, einem namhaften Hersteller in der Musikbranche, zu diesem Zweck geschaffenen ASIO-Treiber umgehen einen Großteil der windows-eigenen Signalverarbeitung. Fast alle professionellen Audio-Interfaces, wie sie z.B. Gitarristen und Profisänger verwenden, liefern ihre eigenen maßgeschneiderten ASIO-Treiber mit. Für andere Geräte wie die eingebaute Soundkarte oder einfache USB-Adapter für Mikrofon oder Lautsprecher gibt es den ASIO4ALL-Treiber, der dann auch nur auf die unterste Ebene der Windows-Signalverarbeitung zurückgreifen kann, und daher ein gutes Stück langsamer ist. Da das ein Universaltreiber für alle Geräte ist, gibt es leider (zu) viel zu konfigurieren und man muss von Fall zu Fall herausfinden, mit welchen Einstellungen der eigene Computer am besten funktioniert.

Grenzen mit Jamulus

Im Gegensatz zu anderen erlaubt Jamulus eine Verbindung zu einem Jamulus-Server auch bei hohen Latenzen und funktioniert mit den meisten Audio-Interfaces oder Soundkarten (Jamkazam z.B. ist da viel heikler). Jamulus erfordert jedenfalls eine Abtastrate von 48000 Samples pro Sekunde (geht nicht mit 44100, was sehr häufig die Voreinstellung ist).

Es sollte unbedingt jede und jeder Kopfhörer verwenden, keine offenen Lautsprecher. Es entsteht sonst ein Echo für alle oder gar eine quietschende Rückkopplung. Eine Echo-Kompensation und Hintergrundgeräuschunterdrückung, wie sie die Video-Conferencing-Systeme allesamt verdammt gut aufweisen, kostet uns wieder zu viel Zeit und verzerrt den Klang. Bei einer Sprachverbindung kein Problem, bei Musik unerwünscht.

Relevanz für Chöre hat die praktische Obergrenze der Teilnehmer. Die Praxis zeigt, dass auch optimal konfigurierte Server kaum mehr als 25 Teilnehmer schaffen. Darüber gibt es vermehrt Aussetzer und erhöhte Latenzen für alle bis zur Unerträglichkeit.

Abhilfe schafft eine bereits minimal getestete Konfiguration, in der mehrere Server verknüpft werden, wieder um den Preis einer erhöhten Latenz für alle. Damit sollten auch über 100 Teilnehmer problemlos gehen. An einer anderen Lösung arbeitet die Jamulus-Entwicklung noch, nämlich an der Multi-Threading-Fähigkeit des Servers, womit die Leistungsfähigkeit moderner Prozessoren besser ausgereizt wird.

Für einen seriösen Einsatz von Jamulus in Chören ist es dringend zu empfehlen, eigene Server von professionellen Anbietern hosten zu lassen. Der Jamulus Chor benutzt beispielsweise einen Server in der Google-Cloud, den ein technikbegabter Idealist zahlt und wartet (z.B. Updates der Server-Software einspielt).

Zusammengefasste Empfehlungen für die Technik

- „Kein Funk“
 - Empfohlen wird eine kabelgebundene Verbindung zu einem Internetanschluss, der dahinter wieder über Kabel oder Glasfaser läuft. Keine Mobilfunkanschlüsse („4G-Sticks“, „Cubes“, etc).
 - Kein WLAN, sondern LAN-Kabel zum Router/Modem, notfalls quer durchs ganze Haus.
 - Keine Bluetooth-Kopfhörer (Bluetooth hat per se eine für unsere Zwecke unerträgliche Latenz)
- Kopfhörer und Mikrofon/Headset, keine offenen Lautsprecher
- Geduld mit ASIO4ALL
- Bevorzugt ein eigenes Interface („Kastel“) mit eigenen ASIO-Treibern

Ausblick

Da die viele Technik in der Praxis für viele ein schier unüberwindbares Hindernis darstellt, wurden Rufe nach einer „fertigen“ Plug&Play-Hardware laut. Einfach anstecken, mit Server verbinden und lossingen.

So etwas gibt es für die Plattform „SoundJack“ und bald auch für „JackTrip“, und war auch im Entwurf für „Jamkazam“. SoundJack und zum Teil auch JackTrip verfolgen eine technische Strategie, die für Chöre ungeeignet ist: das sind „Peer-to-Peer“-Netzwerke ohne Server, wo jede und jeder allen sein Signal schickt und auch von allen zurückbekommt und am eigenen Rechner mischt. Das funktioniert für durchschnittliche Geräte und Internetverbindungen maximal bis ca. 5 Teilnehmer gut, darüber kann es schnell kritisch werden.

Für Jamulus entwickelt wieder ein Enthusiast eine Variante für Raspberry Pi (ein Minicomputer), auf den Jamulus und die notwendigen Konfigurationen und Treiber in der Art einer Firmware fix aufgespielt sind.

Der Preis für jede der genannten Plug&Play-Kästchen liegt allerdings um die €250. Daher auch nicht für jede und jeden eine Option (abgesehen davon, dass es das für Jamulus noch nicht fertig gibt)

Musikalische Komponente

Erinnern wir uns an die Grenze von 30ms, ab wo eine Latenz wahrgenommen wird. Bis dahin können wir getrost von Singen praktisch ohne Latenz sprechen. Dennoch geschieht sehr häufig, besonders bei A-cappella-Gesang ein Verschleppen auch ohne Latenz, einfach durch das fehlende Dirigat und die fehlende visuelle Abstimmung im Chor. Ein paralleles Video ist zu sehr verzögert, um Taktschläge und Einsätze anzuzeigen. Zugeschaltetes Video kann gut verwendet werden, um Formen, Dynamik und Ausdruck anzuzeigen, aber nichts Zeitkritisches. Es wird jeder Sängerin und jedem Sänger abverlangt, selber genau im Takt zu bleiben und bei Einsätzen nicht auf andere, auch nicht auf ein Atemgeräusch oder sonst einen Indikator zu warten. Es gilt nur der Takt im Audiosignal, so wie eingezählt wurde oder ein Metronom dazugeschaltet wird oder ein Begleitinstrument den Takt einspielt.

Bis zu Latenzen von ca. 50ms kann man relativ „normal“ miteinander singen. Den Effekt des Verschleppens und das „Nicht-auf-andere-Warten-Dürfen“ wohl im Auge, oder besser: im Ohr. Die überzogene Erwartung, dass man bei kleinen Latenzen wie sonst auch ganz normal singen kann, führt unweigerlich zu Enttäuschungen und Motivationsverlust. Wie eingangs formuliert: es ist nicht dasselbe.

Bei höheren Latenzen wird in nicht allzu langsamen Stücken bereits auffallen, dass immer jemand nicht im Takt ist. Die Betroffenen mit Latenzen über 50ms werden nun angehalten, eine Nuance „voraus“ zu singen und besonders auf ihr eigenes „Echo“ im Gesamtsignal zu hören und nicht auf ihre Stimme „von innen“. Der eigene Tonkanal sollte im Mix eher laut eingestellt werden, sodass das vom Server zurückkommende Signal im Kopfhörer die innere Stimme übertönt. Ziel ist, dass ich mich im Kopfhörer synchron mit den anderen höre, zu dessen Behufe ich eben konsequent eine Nuance zu früh singe. Das klingt furchtbar schwierig, das Gehirn stellt sich aber rasch darauf ein, und nach spätestens drei Proben denkt man gar nicht mehr bewusst daran. Diese geringe Latenzkompensation kann man intuitiv lernen.

Bei Latenzen über 100ms braucht es eine eigene Musik- bzw. Gesangstechnik. Im Grunde macht man dasselbe wie vorhin, allerdings ist die Differenz schon so stark, dass das meist nicht mehr intuitiv geht. Hier muss man schon gezielt und länger üben, und vor allem erst wieder Spaß am Musizieren finden nach all der Konzentration. Nichtsdestotrotz wird das in den wöchentlichen Jamulus World Jam Nights gemacht. Da sind auch Musiker aus den USA mit Latenzen um die 130ms dabei, die eben schon ordentlich „vorausspielen“ müssen. Diese Fähigkeiten wird man im „normalen“ Musikerleben kaum brauchen, außer man ist Organist auf einer Orgel mit pneumatischem System. Dort ist diese Art zu spielen ganz normal, weil die Pneumatik die Orgelpfeifen auch mit einer ordentlichen Latenz ansteuert.

Durch das fehlende Dirigat und den fehlenden Echtzeit-Blickkontakt zu anderen Chormitgliedern und das oft bemängelte fehlende „Spüren“ entwickeln sich nach Überwindung der ersten Hürden neue Fähigkeiten ganz intuitiv. Sobald man gelernt hat, selbst exakt im Takt bleiben zu müssen, folgt erfahrungsgemäß die Entwicklung eines feineren Zusammenhörens. Sei es auf ein Rhythmusinstrument, das für alle die einzig verbindliche Zeitbasis ist, oder auf die Stimme, die im Arrangement die Taktschläge gerade am stärksten betont. Diese rhythmische Lead-Stimme darf sich nicht von anderen bremsen lassen, sondern muss strikt im eigenen Takt bleiben. Mit zunehmender Sozialisierung entwickeln sich auch empathische Fähigkeiten: man „spürt“ trotz räumlicher Trennung die Interpretation der anderen und entwickelt ein gemeinsames Gefühl für die Dauer einer Zäsur oder ein Ritardando. Vielleicht stärkt man aber auch die unbewusste Wahrnehmung leisester Atem- oder Bewegungsgeräusche der anderen. Es ist ab der ca. vierten Chorprobe möglich, wieder an Dingen wie einheitlichem Chorsound, Details der Dynamik und Feinheiten der Interpretation zu arbeiten.

Wie viel Zeit man dem Latenzausgleich widmet (z.B. mit Klatschübungen, bis wirklich alle zeitgleich im Kopfhörer sind), und wie viel Ungenauigkeiten in der Synchronisation akzeptabel sind, hängt auch vom eigenen musikalischen Anspruch, dem Genre und dem generellen Niveau des Chors ab. Manche tolerieren 70ms ohne besondere Maßnahmen, und

der intuitive Latenzausgleich – so er denn überhaupt angeregt wird – reicht. Andere meinten schon bei 40ms, die Verzögerungen seien unerträglich.

Balance zwischen sozialer und musikalischer Komponente

Es gibt einen alten Witz, woran man erkennt, dass einen jemand aus dem hohen Norden mag: Wenn er auf deine statt auf seine Schuhspitzen starrt.

Tatsächlich ist die Gewichtung, wie wichtig das gesellige Beisammensein, das Soziale im Vergleich zum musikalischen Weiterkommen ist, in Nordeuropa anders als in Mitteleuropa. Ich glaube nicht, dass es ein Zufall ist, dass der Jamulus Chor hauptsächlich aus Briten, Iren, Schweden, und Holländern besteht. Dort freut man sich, dass man so tatsächlich online zusammen singen kann, und es geht ganz stark ums Singen per se. Bei uns haben mir schon Mitglieder eines großen Chores gesagt, eigentlich geht es darum, sich mit den Menschen zu treffen. Dass wir dabei singen, ist zwar nett, aber nicht die Hauptmotivation. Ich denke, es gibt starke Unterschiede in der Wichtigkeit der sozialen gegenüber der musikalischen Komponente im Chor.

Ein Kriterium habe ich schon verdeutlicht: der kulturelle Unterschied in der Mentalität, in Europa mit einem starken Nord-Süd-Gefälle. Die Schweden sind ganz begeistert, dass sie ihre Chorproben online machen können, bei uns höre ich: „Das macht ja keinen Spaß, da warte ich lieber, bis wir wieder richtig proben.“

Ein anderer Aspekt könnte die Stilrichtung sein. Ich vermute, dass ein Klassikchor eher online proben würde als ein Gospelchor. Oder eigentlich geht es um die „Strenge“ oder wie intensiv und frei Emotionen dargestellt werden.

Auch der empfundene Wert der rein musikalischen Weiterentwicklung dürfte ein Kriterium sein. Vermutlich würden Profimusiker eher eine Online-Probe nützen, wenn es gerade anders nicht geht, als ein Laienchor, wo es mehr um den Spaß und nicht so sehr darum geht, die Musik zu perfektionieren.

In diesem Zusammenhang orte ich eine massive Unterschätzung der sozialen Komponente bei regelmäßigen virtuellen Kontakten. Anders, aber nicht minderwertiger. Dafür ist es notwendig, aus starren Erwartungshaltungen herauszugehen, und sich auf das Abenteuer einzulassen und durch die Eingewöhnungszeit durchzuhalten – in der Praxis sind die ersten drei Proben möglicherweise die emotional enttäuschendsten. Auch die Bereitschaft und Geduld, technische Probleme außerhalb der Chorproben zu lösen, kann ein Prüfstein werden. Spaß macht es erst, wenn bei der Probe wirklich gesungen werden kann und man völlig weg von „Tech-talk“ kommt („Hört ihr mich, ich hör nix“, „bei mir knattert es dauernd so“, „du warst jetzt total abgehackt“, „was ist das für ein Geräusch?“, „Hast du auch so ein Echo?“, ...)

Fazit

Online-Chorproben - hier betrachtet mit Jamulus - sind eine gute Ergänzung auch für Chöre, die das ursprünglich nicht in Betracht gezogen haben. Zumindest eine Kombination aus Video-Conferencing, realer Probe und Jamulus für einen guten Bruchteil der Chorsängerinnen und Chorsänger.

Die Einstiegshürden sind nicht zu unterschätzen und müssen überwunden werden. Das erfordert Bereitschaft, Geduld, Offenheit und Loslassen unrealistischer Erwartungen, und mitunter auch Investitionen in Geräte. Für manche liegt eine Lösung außerhalb des Möglichen, z.B. wegen einer unzureichenden Internetverbindung beim Anbieter, die nicht beeinflussbar ist, oder wegen einer notwendigen Investition, die aber zu teuer ist.

Wenn es einmal technisch klappt, entsteht nach einer erstaunlich kurzen Eingewöhnungszeit soziale Bindung, Spaß und Erfüllung bei produktiven Chorproben.

Es ist nicht dasselbe, doch das „Nächstbeste“ nach realer Probe, weit vor allen anderen Techniken.