

# **Tradition im Spiel**

## **Die musikalische Identität von “Ghost of Tsushima”**

vorgelegt von  
Reina Burkhalter

Bachelor-Analysearbeit im Fach “Reflexion Musik im Kontext”  
Mentorat: Prof. Johannes Schild

Zürcher Hochschule der Künste  
Departement Musik  
Komposition für Film, Theater und Medien

Frühlingssemester 2024  
17.05.2024

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
2. Ghost of Tsushima.....	3
2,1. Komponisten.....	4
2,2. Synopsis .....	7
3. Wurzel weltweiter Musiktraditionen .....	10
4. Japanische Tonalität.....	12
4,1. Quart-Trichorde.....	12
4,2. Fünftönige Skalen .....	14
4,3. Sechstönige Skalen .....	16
5. Leitmotive .....	19
5,1. Jin Sakai .....	19
5,2. Lord Shimura .....	21
5,3. Khotun Khan .....	24
5,4. The Way of the Ghost.....	26
6. Melodien und Klänge in der Umwelt.....	28
7. Einsatz in Szenen.....	32
8. Fazit .....	34
8. Quellenverzeichnis .....	35
9. Abbildungsverzeichnis .....	37
10. Selbständigkeitserklärung .....	39

# 1. Einleitung

Als Komponistin mit japanischen Wurzeln bin ich bisher oft darauf hingewiesen worden, dass meine Musik starke japanische Einflüsse aufweist, auch wenn ich das Stück nicht bewusst japanisch komponiert hatte. Diese persönliche Erfahrung hat mich dazu motiviert zu erforschen, was den japanischen Klang überhaupt ausmacht.

Ebenfalls untersuche ich, wie traditionell japanische Musik in modernen Videospiele eingesetzt werden kann und so Brücken zwischen Traditionellem und Modernem erschaffen werden können. Der kulturelle Einfluss in Videospiele ist eine immer wichtiger werdende Thematik, da dieses Medium eine globale Reichweite hat und das kulturelle Bewusstsein fördern kann.

Das Spiel "Ghost of Tsushima" liefert dabei bedeutende Einblicke in diese Themen. Dieses Werk wurde unter internationalen Einflüssen kreiert, durch ein amerikanisches Spieleentwicklungsstudio mit einem Englischen Komponist und einem Japanischen Komponist. Dadurch ist dieses Spiel ein exemplarisches Studienobjekt für die Erforschung der Authentizität und der kulturellen Kontraste der Musikkomposition.

Diese Arbeit widmet sich der Untersuchung, wie traditionell japanische Musik aufgebaut ist, wie es in diesem Spiel eingesetzt wird, und welche Auswirkungen es auf die narrative Gestaltung und Spielerfahrung hat.

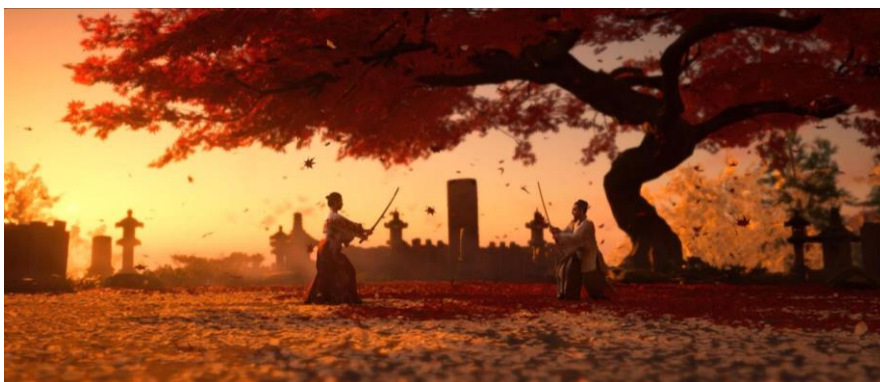


Abb. 1: Bildschirmfoto vom Spiel - Duell Jin gegen Shimura  
QUELLE: <https://rafalop.es/photo-mode-ghost-of-tsushima-ps5/index.html>

## 2. Ghost of Tsushima

Ghost of Tsushima ist ein von Sucker Punch Productions exklusiv für die PlayStation 4 entwickeltes Action-Adventure. Am 17. Juli 2020 wurde es durch Sony Interactive Entertainment veröffentlicht. Als Hintergrund nutzt das Spiel die historische Landung eines mongolischen Invasionsheeres auf der zu Japan gehörenden Insel Tsushima. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines der letzten überlebenden japanischen Samurais, der die Invasoren entgegen der Samurai-Tradition mit Guerilla-Taktiken versucht zu vertreiben.<sup>1</sup>

Dieses Game wirkt trotz filmischen Übertreibungen kulturell sehr authentisch. Nebst den architektonisch akkuraten Gebäuden, den nach echten geographischen Orten nachempfundenen Gebieten und der gelungenen Darstellung traditioneller Gebräuche, gibt es ausserdem den Kurosawa-mode, mit dem der legendäre japanische Regisseur Akira Kurosawa geehrt wird.



Abb. 2: Kurosawa-mode im Spiel Ghost of Tsushima

QUELLE: <https://www.ungeek.ph/2020/07/is-ghost-of-tsushima-worth-playing-in-kurosawa-mode-heres-what-the-devs-have-to-say/>

Abb. 3: Kurosawa's Film Yojimbo

QUELLE: <https://www.japannakama.co.uk/yojimbo/>

Die durchschnittliche Spielzeit für die Hauptgeschichte dieses Games liegt bei 25 Stunden.<sup>2</sup> Davon sind rund 4 Stunden Cutscenes, rein durchanimierte Filmsequenzen. Zusätzliche 2.5 Stunden sind Dialogszenen während des Spielens. Somit ist das Werk Ghost of Tsushima ein Spiel, das einen grossen Fokus auf das Filmische und Cinematische legt.

<sup>1</sup> Wikipedia, "Ghost of Tsushima" <[https://de.wikipedia.org/wiki/Ghost\\_of\\_Tsushima](https://de.wikipedia.org/wiki/Ghost_of_Tsushima)>

<sup>2</sup> How long to beat, "Ghost of Tsushima" <<https://howlongtobeat.com/game/51225>>

Da Ghost of Tsushima ein Open-World-Game ist, können die Spielenden ihren Weg selbst aussuchen und die Welt erkunden. Die Hauptgeschichte wird im eigenen Tempo verfolgt, während man frei anderen Nebengeschichten nachgehen kann. Dadurch liegt die durchschnittliche Spielzeit inklusiv den Nebengeschichten bei rund 47 Stunden.<sup>3</sup>

Weltweit wurden in den ersten drei Verkaufstagen mehr als 2,4 Millionen Exemplare des Spiels verkauft. Damit ist es das am schnellsten verkaufte First-Party-IP-Debüt für die PlayStation 4. Bis Juli 2022 wurden 9,73 Millionen Exemplare des Spiels verkauft. Es gewann Auszeichnungen wie «The Game Awards 2020 - Beste künstlerische Gestaltung» und «The Game Awards 2020 - Wahl der Spielenden»<sup>4</sup>

## 2,1. Komponisten

Der Soundtrack des Werkes «Ghost of Tsushima» wurde von zwei Komponisten, Ilan Eshkeri und Shigeru Umebayashi, komponiert.

### Ilan Eshkeri

Eshkeri wurde am 7. April 1977 in London geboren und lernte in seiner Kindheit Geige und Gitarre zu spielen, später spielte er in einer Rockband. Eshkeri besuchte die Universität Leeds, wo er Musik und englische Literatur studierte.<sup>5</sup> Er ist sowohl Legastheniker als auch Synästhetiker. Farben, Musik und Muster verschmelzen in seinem Kopf, was ihm erlaubt, sich auf unkonventionellen Wegen der Musik anzunähern und seiner Kreativität freien Lauf zu lassen.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> How long to beat, "Ghost of Tsushima" <<https://howlongtobeat.com/game/51225>>

<sup>4</sup> Wikipedia, "Ghost of Tsushima" <[https://de.wikipedia.org/wiki/Ghost\\_of\\_Tsushima](https://de.wikipedia.org/wiki/Ghost_of_Tsushima)>

<sup>5</sup> Ultimate Pop Culture Wiki, "Ilan Eshkeri" <[https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Ilan\\_Eshkeri](https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Ilan_Eshkeri)>

<sup>6</sup> IMDb, "Ilan Eshkeri" <[https://www.imdb.com/name/nm1011065/bio/?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm1011065/bio/?ref=nm_ov_bio_sm)>

Zum Kompositionsprozess für das Game Ghost of Tsushima kommentierte er:  
*«From the first moment of the first meeting, I realised that Ghost was about a very powerful emotional journey.*

*What really fascinated me about Jin is the contrast of what is going on inside him. In order to save his home and the people he loves he must go against everything he was taught to believe in and break the code of the Samurai.*

*Throughout the game, Jin is a character in deep emotional conflict and this, above all else, is what drew me to Ghost.*

*The historical setting is fascinating. I began to study ancient Japanese music, folk songs, court music, sacred music and taiko, as well as the different pentatonic scales used in Japanese music. It is a very rich world full of a lifetime's worth of exploration.» - Ilan Eshkeri<sup>7</sup>*

### Shigeru Umebayashi

Der japanische Komponist Shigeru Umebayashi wurde am 19. Februar 1951 in Fukuoka, Japan, geboren. Er war einst Leiter und Bassist der japanischen New-Wave-Rockband EX. Als sich die Band auflöste, begann er 1985 mit der Vertonung von Filmen. Er hat mehr als 30 japanische und chinesische Filmmusiken komponiert und ist im Westen vielleicht am besten für "Yumeji's Theme" bekannt, das in Regisseur Wong Kar-wai's *In the Mood for Love* (2000) zu hören ist. Umebayashi komponierte den grössten Teil von Wong Kar-wai's Nachfolgefilmen *2046* (2004) und *House of Flying Daggers* (2004). Er ist auch der Komponist der Musik für das erste serbische Spektakel *Charleston & Vendetta* (2008).<sup>8</sup> Er versuchte schon immer möglichst verschiedene Arten von Musik zu hören und sie so gut es geht miteinander zu verbinden. Unterschiedliche Stile und unterschiedliche Texturen von Musik ziehen ihn dabei besonders an.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Meyer, B. (2020, 02. Juli), "Score of Tsushima: The soundtrack of Ghost of Tsushima" <<https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima/>>

<sup>8</sup> Ultimate Pop Culture Wiki, "Shigeru Umebayashi" <[https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Shigeru\\_Umebayashi](https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Shigeru_Umebayashi)>

<sup>9</sup> MUBI, "Shigeru Umebayashi" <<https://mubi.com/en/cast/shigeru-umebayashi>>

Umebayashi kommentierte zu seinen Inspirationen und Beziehungen zu den Musizierenden:

*«When I was composing music for the game, I was inspired by Japan's nature, climate, traditional lifestyle, and classical Japanese music. My compositions feature various Japanese instruments, including shakuhachi, koto, and Japanese taiko. But the instruments are nothing without the players. For me, I view musicians as crucial avatars of myself. They materialize the music that I envision and want to tell, delivering it to the listeners. Without this collaboration, I would merely be a street musician who nobody listens to.*

*When listeners hear the music for the game, I hope that they feel the hearts of the people of Tsushima – those who love the land, living and plowing with the natural bounties it offers, and those of the warriors who take their katanas and follow the way of the samurai.» - Shigeru Umebayashi<sup>10</sup>*



Abb. 4: Taiko ensemble

QUELLE: <https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima>

---

<sup>10</sup> Meyer, B. (2020, 02.Juli), "Score of Tsushima: The soundtrack of Ghost of Tsushima" <<https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima/>>

## 2,2. Synopsis

Im Jahr 1274 überfiel ein Heer des Mongolenreiches unter der Führung von Khotun Khan die japanische Insel Tsushima. Der örtliche Samurai Jin Sakai und sein Onkel Shimura führten die Samurai der Insel an und versuchten, die Eindringlinge zurückzuschlagen.

Die Schlacht endete jedoch in einer Katastrophe; Die Samurai wurden durch Waffen und Kampfmethoden, die sie noch nie zuvor gesehen hatten, fast komplett vernichtet.

Lord Shimura wurde gefangen genommen und Jin schwer verwundet seinem bevorstehenden Tod überlassen. Er überlebte jedoch mit Hilfe eines Banditen namens Yuna, und beschloss als "kurodo", einem Geist, der aus der Unterwelt zurückgekehrt ist, zu kämpfen.

Um die mongolische Armee unter dem Befehl des gerissenen Generals Khotun Khan zu besiegen, die Bewohner Tsushimas von der Fremdherrschaft zu befreien und ein Übersetzen der Invasoren auf die japanischen Hauptinseln verhindern zu können, musste Jin die traditionellen Pfade der Samurai verlassen und mit dem Weg des Geistes einen neuen, unkonventionellen Kampfstil finden.

Während seiner Reise durch Tsushima wurde Jin von Gewissensbissen geplagt und hinterfragte ständig, ob seine Handlungen richtig oder falsch sind und was es für ihn selbst bedeutet, Beschützer der Insel und ihrer Bewohner zu sein.

Da er erkannte, dass er die Mongolen weder allein noch mit traditionellen Samurai-Taktiken besiegen konnte, beschloss Jin, den Mongolen heimlich Gift einzuflößen, um sie zu töten. Mit vereinter Kraft wurde Jin's Onkel Shimura sicher aus den Händen von Khotun Khan gerettet.

Aber Shimura erfuhr, dass Jin gegen den Ehrenkodex der Samurai verstossen hatte, und drängte ihn, Yuna als Sündenbock hinzustellen, da der Shogun (Titel japanischer kaiserlicher Feldherren) sonst Jin wegen Verrats hinrichten lassen würde. Aber Jin weigerte sich und nahm seine Rolle "Der Geist" an.



Mit dem Besiegen von Khotun Khan verlor die mongolische Invasion an Schwung und die Situation wendete sich zugunsten der Samurai. Shimura teilte Jin mit, dass der Shogun in ihm eine Bedrohung für die Stabilität der Insel und Gehorsamkeit der Menschen gegenüber ihren Führern sah und erklärte ihm, dass der Shogun deshalb Jin's Clan auflöst und Shimura befohlen hat, Jin zu töten.

Jin und Shimura erinnerten sich daran, was sie beide verloren hatten, und duellierten sich widerwillig, wobei Jin als Sieger hervorging.

Jin hatte die Wahl, entweder Shimura zu töten, um ihm einen angemessenen Kriegertod zu bescheren, wie es dessen Wunsch war, oder den Samurai-Kodex vollständig aufzugeben und Shimuras Leben zu verschonen. Unabhängig von seiner Entscheidung wurde Jin zum Feind des Shoguns erklärt und verstossen.

11 12 13



Abb. 5: Bildschirmfoto vom Spiel – Titelszene

QUELLE: <https://www.mobygames.com/game/146988/ghost-of-tsushima/screenshots/playstation-4/1018693/>

---

<sup>11</sup> Dornbush, J. (2017, 30. Oktober), "Sucker punch announces ghost of Tsushima" <<https://web.archive.org/web/20180224115808/http://www.ign.com/articles/2017/10/30/sucker-punch-announces-ghost-of-tshushima>>

<sup>12</sup> Wikipedia, "Ghost of Tsushima" <[https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost\\_of\\_Tsushima](https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_of_Tsushima)>

<sup>13</sup> Tak103g3 (2023, 20. Februar), "ゴースト・オブ・ツシマとは (Ghost of Tsushima)" <<https://renote.net/articles/17691>>

Zu dieser Hauptgeschichte gibt es noch insgesamt 68 Sidequests. 61 Geschichten zu “Tales of Tsushima” und 7 “Mythic Tales”, welche ihre eigenen, in sich abgeschlossenen Geschichten sind. Durch Gespräche mit den Insel-Bewohnenden bekommt man Gerüchte von Orten mit, wo andere Charaktere Hilfe brauchen.<sup>14</sup>

Zusätzlich gibt es auch heisse Quellen, wo Jin seine eigenen Gedanken reflektiert, über seine Beziehungen zu anderen Charakteren nachdenkt, Haiku-Gedichte über Landschaften verfasst und seine Vorstellungen und Beobachtungen vertieft. Zudem gibt es auch erkundbare Shinto (ethnische Religion Japans) -Schreine und Füchse, welche die Spielenden zu Inari (Fuchsgöttin) -Schreinen begleiten.



Abb. 6: Bildschirmfoto vom Spiel - Inari-Schrein  
QUELLE: [https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Inari\\_shrine](https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Inari_shrine)

---

<sup>14</sup> Fandom, “Tales of Tsushima” <[https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Tales\\_of\\_Tsushima](https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Tales_of_Tsushima)>

### 3. Wurzel weltweiter Musiktraditionen

Der Musiktheoretiker und Komponist Lajos Bárdos äussert in seiner Studie "Natürliche Tonsysteme - Methode ihrer Messung" (1957) folgendes: «Im Laufe von Untersuchungen der primitiven Erscheinungsformen verschiedener Volksmusiken, ist die Forschung schon seit lange darauf aufmerksam geworden, dass wir in den verschiedensten Gegenden der Erde – von Rasse, Raum und Zeit anscheinend unabhängig – überall dieselben oder einander nahe verwandte melodische Elemente finden.»<sup>15</sup>

Die ersten Melodien traditioneller Musikkulturen entsprangen aus dem für Menschen wohlklingenden stabileren Intervallen. Dabei spielt die Quintenschichtung eine wichtige Rolle, da die Quinte und die Quarte zu den konsonantesten Intervallen gehören.

Dies liegt am Frequenzverhältnis (Frequenz des höheren Tones geteilt durch Frequenz des tieferen Tones); je einfacher das Zahlenverhältnis zweier Intervalle sind, desto konsonanter sind sie zueinander. Bei einem Frequenzverhältnis von 3:2 kann man sagen, dass 3 Wellen des höheren Tons in der gleichen Zeit erzeugt werden wie 2 Wellen des tieferen Tons. Das Frequenzverhältnis der Oktave ist 2:1, der Quinte 3:2 und der Quarte 4:3. Zum Vergleich hat die kleine Sekunde das Frequenzverhältnis von 16:15, und ist dementsprechend sehr dissonant.<sup>16</sup>

Da das Singen die ursprünglichste Art von menschlicher Melodie ist, fing unsere Musik mit einfach singbaren Tonmaterial in geringem Ambitus an. Das heisst, dass das Tonmaterial einerseits stark auf den konsonanten Quinten und Quartan aufgebaut ist, und die Töne andererseits auch im singbaren Stimmumfang liegen müssen. Dementsprechend schlägt Bárdos eine Methode vor, um die Komplexität einer Melodie zu berechnen: Es wird gezählt, wie viele Quintensprünge gemacht werden müssen, um das ganze Tonmaterial zu

---

<sup>15</sup> Bárdos, L. (1957), "Natürliche Tonsysteme - Methode ihrer Messung "

<sup>16</sup> Brefeld, W. (2005), "Zweiklang, Konsonanz, Dissonanz, Oktave, Quinte, Quarte und Terz" <<https://brefeld.hier-im-netz.de/konsonanz.html>>

erhalten. Hinzu wird der Ambitus der Halbtöne (Semitonia), der bezeichnet, wie weit der höchste Ton und der tiefste Ton in der Melodie voneinander entfernt sind, addiert. Infolgedessen kann berechnet werden, dass zum Beispiel die Notenreihe F, G, Bb 3 Quintensprünge benötigt und einen Semitonia-Ambitus 5 besitzt, und somit die Komplexitätszahl 8 erhält. Zum Vergleich werden für die drei Noten F#, G, Ab 10 Quintensprünge benötigt und der Ambitus ist 2 Halbtöne weit, wodurch die Komplexitätszahl mit 12 viel höher wäre.

Diese tiefe Komplexitätszahl der Notenreihe F, G, Bb ist nach Lajos Bárdos der Grund dafür, dass deren Intervallstruktur weltweit in traditionellen Melodien und Kinderliedern benutzt wird; er nennt sie "Kinderliedterno". Davon ableitend kann festgestellt werden, dass das pentatonische Material mit seinen 5 aufeinander geschichteten Quinten ebenfalls als einfach, stabil und damit wohlklingend wahrgenommen wird.

Die traditionell japanischen Skalen sind ebenfalls auf diesen Quarten- und Quinten-Konstrukten aufgebaut. Eine spezielle Eigenschaft ist jedoch, dass ihre fünftönigen Skalen hemitonisch sind, also nach der vorherigen Regel dissonant bzw. komplex klingende Halbton-Schritte enthalten. Somit würden sie nicht mehr in das konsonante Quinten-Muster passen.

Dies kann damit begründet werden, dass die japanische Musik ihren Fokus hauptsächlich auf die Melodien legt, und dabei deren Verzierungsnoten eine sehr wichtige Rolle in ihrem musikalischen Ausdruck spielen. Oft wurden diese Verzierungen, die Glissando- oder Vibrato-artigen absichtlich unsauberer Intonationsweisen, den Musizierenden frei überlassen. Mit der Zeit verfestigten sich dann diese umintonierten Noten in der Melodie, und entwickelten sich zu einem klaren Teil der Skala selbst.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Mizusato, M. (2024, 01.Januar), "日本の音階 - いろいろな種類と理論を研究史から整理する (Scales of Japanese music)" <<https://acua-piece.com/ethnomusicology/scales-of-japanese-music/>>

## 4. Japanische Tonalität

«I kept thinking, ‘How am I going to make Japanese instruments fit with an orchestra?’ Then I thought, ‘What if the Western orchestra only played within the confines of Japanese scales and tonality?’ Traditional Japanese music is sort of homophonic; they don’t really have chords and harmony in the way Western music does. So I devised a system of chords that were built out of 5-note scales.» - *Ilan Eshkeri*<sup>18</sup>

Um in die japanische Tonalität und die Mittel, die zu dieser Tonmaterial-Analyse verwendet wurden, einzuführen, werden in diesem Abschnitt die Grundbausteine des traditionell japanischen Skalensystems erklärt.

### 4,1. Quart-Trichorde

Die Basis japanischer Skalen sind die Quart-Trichorde. Diese bestehen aus drei Noten, welche mit einem Quartintervall und einer zusätzlichen Note, die sich innerhalb dieses Quartintervalls befindet, gebildet werden. Folgende vier Trichorde sind alle Beispiele, die diese Bedingungen erfüllen:

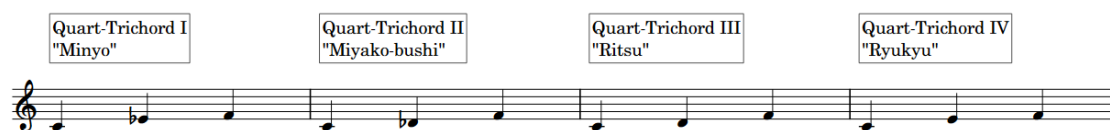


Abb. 7: Quart-Trichorde

<sup>18</sup> Host, V. (2021, 28.Januar), "Ilan Eshkeri dissects his scores for Ghost of Tsushima and A Perfect Planet" <<https://blog.native-instruments.com/ilan-eshkeri/>>

Diese vier Quart-Trichorde wurden traditionell nach ihrem Charakter und ihrer Einsatzweise benannt, und vom Musiktheoretiker Fumio Koizumi († 1983) nummeriert.

### I Minyo

Dieses Wort bedeutet "Volkslied", da dieses Trichord oft in solchen traditionellen Liedern und Kinderliedern vorkommt. Es ist identisch mit dem Kinderlied-Terno bei Lajos Bárdos.

### II Miyako-bushi

Dieser Klang kommt häufig in den Melodien von Koto (traditionelles Zupf-Saiteninstrument) und Shamisen (traditionelle Langhalslaute) -Musik vor. In der Meiji-Ära (1868-1912) wurde dann die Skala, die mit diesem Trichord gebildet werden kann, durch den Musiktheoretiker Rokushiro Uehara "Miyako-bushi" genannt, was sich bis heute durchgesetzt hat.<sup>19</sup>

### III Ritsu

Seit der Heian-Ära (7. Jahrhundert) wird am japanischen Kaiserhaus der kammermusikalische höfische Musikstil «Gagaku» gespielt.<sup>20</sup> Er basiert auf dem dritten Quart-Trichord. Lajos Bárdos würde es mit Blick auf die Gregorianik "psalmodierendes Terno" nennen.

### IV Ryukyu

Ryukyu ist der Name des südlichsten Gebiets Japans und wurde dem vierten Trichord als Name gegeben, da sein einzigartiger Klang hauptsächlich dort benutzt wird. Nebst dem südlichsten Teil Japans ist er auch in Taiwan, Indonesien, Indien, Tibet und weiten Teilen Asiens verbreitet.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Koizumi, F. (1994, 01.Januar), "日本の音 - 世界の中の日本音楽 (Sounds of Japan - Japanische Musik in der Welt)"

<sup>20</sup> Wikipedia, "Gagaku" <<https://de.wikipedia.org/wiki/Gagaku>>

<sup>21</sup> Koizumi, F. (1994, 01.Januar), "日本の音 - 世界の中の日本音楽 (Sounds of Japan - Japanische Musik in der Welt)"

## 4.2. Fünftönige Skalen

### Aneinanderreihen zweier Quart-Trichorde

Aus der Kombination zweier Quart-Trichorde werden Skalen gebildet.

Eine Möglichkeit eine fünftönige Skala zu bilden, ist, das zweite Trichord eine Quint höher als den Grundton des ersten Trichords zu beginnen. Das heisst, dass zwischen der letzten Note des ersten Trichords und der ersten Note des zweiten Trichords eine grosse Sekunde eingebaut wird.

Durch das Zusammensetzen zweier Quart-Trichorde I entsteht das, was als La-Pentatonik bekannt ist. Die So-Pentatonik wiederum entsteht durch das Kombinieren zweier Quart-Trichorde III.

Zwei Quart-Trichorde IV ergeben eine Skala, die auch "Ionische Pentatonik" genannt wird. Sie ergibt, ebenso wie die Kombination zweier Quart-Trichorde II, eine Skala, die keiner Quinten-geschichteten Pentatonik gleicht, wie aus der Abbildung 8 hervorgeht.



Abb. 8: Aneinandergereihte Quart-Trichorde

### Verbinden zweier Quart-Trichorde

Die zweite Möglichkeit, wie Trichorde zusammengesetzt werden können, ist, dass sie mit einer gemeinsamen Note verbunden werden. Das zweite Trichord beginnt mit dem Ton, auf dem das erste Trichord geendet hat.

Zwei Quart-Trichorde I ergeben durch diese Zusammensetzungsart die Mi-Pentatonik, zwei Quart-Trichorde III resultieren in der Re-Pentatonik. Diese Kombination zweier Quart-Trichorde III wird in der traditionell japanischen Musik

“Yo” genannt. Yo besitzt noch eine weitere spezielle Eigenschaft, auf die später im Kapitel Bezug genommen wird.

Zwei Quart-Trichorde II ergeben die in der japanischen Musik oft zu hörende Skala “Iwato”.



Abb. 9: Verbundene Quart-Trichorde

### Zwei verschiedene Quart-Trichorde

Bisher wurden nur zwei gleiche Quart-Trichorde zusammengesetzt, jedoch gibt es in der traditionell japanischen Musik auch Skalen, die aus zwei verschiedenen Quart-Trichordarten bestehen. Durch solche Kombinationen kann der fünftönige Rahmen einzigartig weiterentwickelt werden.

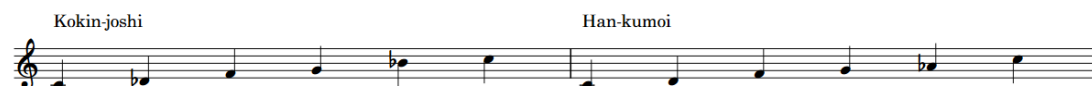


Abb. 10: Verschiedene Quart-Trichorde kombiniert



### 4.3. Sechstönige Skalen

#### Veränderte Aufwärts- und Abwärtsbewegung

In der japanischen Musik können pentatonische Skalen bei einer Aufwärts- und einer Abwärtsbewegung andere Noten enthalten.<sup>22</sup> Die sich verändernden Noten sind im Notenbeispiel mit dreieckigen Notenköpfen markiert. Die hinaufzeigenden symbolisieren, dass die Note bei der Aufwärtsbewegung benutzt wird, und die hinunterzeigenden symbolisieren die Noten der Abwärtsbewegung.

Die Skala “Yo”, was «Licht und hell» bedeutet, wird bei der Aufwärtsbewegung durch das Aneinanderreihen eines Quart-Trichords III und eines Quart-Trichords I gebildet. So entsteht die uns bereits bekannte Re-Pentatonik “Yo”. Bei der Abwärtsbewegung wird das Quart-Trichord I mit einem Quart-Trichord III ausgewechselt. Dadurch entsteht die bereits bekannte So-Pentatonik “Ritsu”. Somit ändert sich in diesem Fall die Note Bb zu einem A.

Bei der Skala “In”, was so viel wie Schatten und dunkel bedeutet, wird ebenfalls das zweite Quart-Trichord gewechselt. Es fängt mit einem Quart-Trichord II an, woran ein Quart-Trichord I gereiht wird. So bildet sich die Skala “Kokin-joshi”. Dieses Quart-Trichord I wird bei der Abwärtsbewegung mit einem Quart-Trichord II ausgewechselt, wodurch die Abwärtsskala “Miyako-bushi” entsteht. Hier ändert sich auch die Note Bb, dieses Mal zu einem Ab.

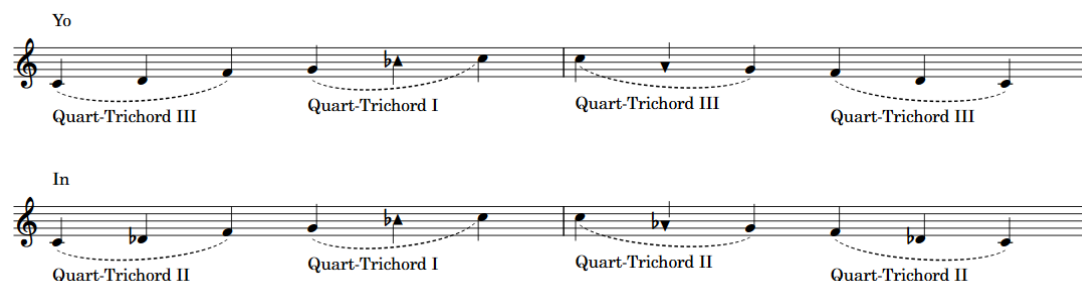


Abb. 11: Aufbau Yo und In

<sup>22</sup> Labochou, (2003-2007), “もっと音階 (More Modes)”  
<<https://hp.vector.co.jp/authors/VA028660/mt/exscale.htm>>

## Hexachord-Klangsphäre

Die Skala, welche aus dem gesamten Notenmaterial des Yo entsteht, ist eine Art mixolydisches Hexachord, d.h. es entspricht den Tönen eines Dur-Hexachords, allerdings als Skala vom Quintton aus gespielt. Dabei befinden sich die beiden sich abwechselnden Noten (A und Bb) am Rand der Quintenschichtung. So bleibt der Klang bei den separaten Aufwärts- und Abwärtsbewegungen jeweils eine klassische Pentatonik. Also A, D, G, C, F - Pentatonik bei der Aufwärtsbewegung, D, G, C, F, Bb -Pentatonik bei der Abwärtsbewegung.

Aus dem In entsteht eine Skala, welche kein klassisches Hexachord darstellt, da die Quinten nicht direkt aneinandergereiht sind. Dieses Tonmaterial hat den Charakter einer Moll-Tonleiter, allerdings wieder vom Quintton c aus gespielt, so dass es einem Ausschnitt der phrygischen Skala entspricht. In der japanischen Musik wird diese Skala auch "Honchoshi" genannt.

Dieses Yo und In sind ein Paar des Lichts und des Schattens. Wie aufgezeigt werden sie aus den Grundbausteinen der traditionell japanischen Musik zusammengesetzt, und trotz ihrer Ähnlichkeit zum Dur-Moll System besitzen sie ihre eigene japanische Tonalität.

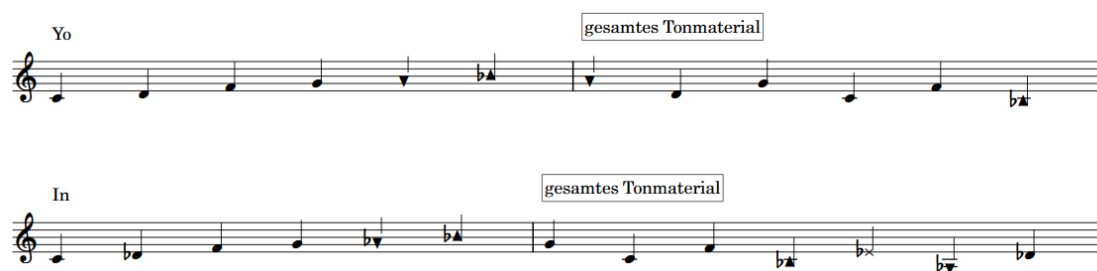


Abb. 12: Yo und In als hexachordales Tonmaterial

#### 4.4. Begleitharmonien in der japanischen Musik

Die traditionell japanische Musik basiert stark auf Melodien. Im Gegensatz zur klassischen westlichen Musik liegt der Fokus nicht auf den Beziehungen zwischen den Begleitharmonien, sondern es ist ein Zusammensetzen verschiedener Melodien, die oft heterophon eingesetzt werden.

Das bedeutet, dass die jeweiligen Musizierenden eine ähnliche Melodie mit dem gleichen Tonmaterial spielen, wobei diese Melodien versetzt, in der Länge variiert oder verschieden verziert sind. Somit bleiben sie als ganzes Orchester in der gleichen Klangsphäre, obwohl sich die einzelnen Melodien voneinander unterscheiden können. Ein Beispiel dieser Art des Zusammenspiels ist das Gagaku, der traditionell kammermusikalische höfische Musikstil.<sup>23</sup>

Eine andere Art der Harmonie beinhaltet das Instrument "Sho". Es ist eine Mundorgel, gebaut aus Bambus, und kann gleichzeitig mehrere Noten spielen. Es unterstützt die Melodie, wobei die Akkorde stets abhängig von den einzelnen Melodienoten zugeteilt werden.

Dadurch ist in der japanischen Musik die Analyse der Melodie am aussagkräftigsten.

---

<sup>23</sup> Rose/Kapuscinski, (2010-2020), "雅楽のオーケストレーション (Orchestration in Gagaku)"  
<<https://gagaku.stanford.edu/jp/orchestration/woodwinds/>>

## 5. Leitmotive

Jin Sakai und sein Onkel Lord Shimura sind zwar beide Samurais, die für ihre Insel Tsushima kämpfen, jedoch stellen sie Gegensätze in der Geschichte dar. Während sein Onkel auf dem traditionellen Weg als Samurai sein Volk beschützen möchte, will Jin neue, unkonventionelle Strategien finden, um niemanden durch den herkömmlichen Kampfstil opfern zu müssen. Dieser Kontrast ist in den Leitmotiven beider Charaktere gut zu erkennen. Demgegenüber bietet die Melodie von Khotun Khan, dem Anführer der mongolischen Armee, einen grossen Kontrast zur ganzen japanischen Tonalität.

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Leitmotive im Spiel Ghost of Tsushima und ihr Verhältnis zueinander anhand deren Melodieaufbau und Tonmaterial analysiert. Da, wie im letzten Abschnitt erläutert, die Melodien in der Analyse traditionell japanischer Musik relevant sind, und die Musik im Spiel laut dem Komponisten Ilan Eshkeri dieser Regel folgt<sup>24</sup>, liegt der Fokus der Analyse auf dem Tonmaterial und den verwendeten Skalen.

### 5,1. Jin Sakai

Zu Beginn des Spiels ist Jin ein Samurai, er lernt im Laufe des Spiels aber Fähigkeiten und wendet Taktiken an, die nicht mit den Geboten der Samurai im Einklang stehen, und beginnt so, seine neue Identität zu formen: den Geist. Während des Spiels erfährt man mehr über Jin, die Bedrohungen, denen er gegenübersteht, die Verbündeten, die ihm auf seiner Reise helfen, und was er opfern muss, um zu dieser neuen Art von Krieger zu werden.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Host, V. (2021, 28.Januar), "Ilan Eshkeri dissects his scores for Ghost of Tsushima and A Perfect Planet" <<https://blog.native-instruments.com/ilan-eshkeri/>>

<sup>25</sup> PlayStation, "Ghost of Tsushima Director's Cut" <<https://www.playstation.com/de-ch/games/ghost-of-tsushima/>>



## 5.2. Lord Shimura

Shimura ist der Jitō (Fürst) von Tsushima. Er ist ein Samurai und als sein Onkel eine Vaterfigur für Jin. Seit Jins Kindheit hat er ihn in den Traditionen der Samurai ausgebildet und macht sich nun Sorgen wegen der Taktiken, die Jin einsetzt, als er sich von seiner Ausbildung abwendet und zum Geist wird.<sup>26</sup>

Lord Shimuras Leitmotiv ist strukturell sehr strikt aufgebaut. In der ersten Zeile im Notenbeispiel befindet sich eine Phrase und deren Gegenphrase. In der zweiten Zeile ist der Nachsatz, mit der Phrasenwiederholung und der Schlussphrase, woraus eine Periode gebildet wird.

Die Phrase A der ersten Zeile und die Phrase A' auf der zweiten Zeile können wiederum als Vordersatz, Phrase und Phrasenwiederholung, interpretiert werden. Es wird danach durch eine Fortspinnung, bestehend aus der Phrase B und Phrase B', zu einer grösseren Satzform ergänzt.

Die Melodie beginnt schon mit einem Quart-Trichord und weitere werden im Verlauf der Melodie eingesetzt.

The image displays a musical score for the leitmotif of Lord Shimura, consisting of four staves of music in 4/4 time with a tempo of 100. The score is annotated with various musical terms and structures:

- Staff 1 (Measures 1-4):** Labeled "phrase" and "Phrase A". It begins with a "Quart-Trichord I" (a four-note chord: G4, Bb4, D5, F5) and is followed by a "gegenphrase" (counterphrase).
- Staff 2 (Measures 5-8):** Labeled "phrasenwiederholung" and "Phrase A'". It starts with a "Quart-Trichord I" (G4, Bb4, D5, F5) and ends with a "schlussphrase" (closing phrase). A "Quart-Trichord II" (a four-note chord: G4, Bb4, D5, F5) is also indicated.
- Staff 3 (Measures 9-12):** Labeled "phrase" and "Phrase B". It begins with a "gegenphrase" and concludes with a "Quart-Trichord I" (G4, Bb4, D5, F5).
- Staff 4 (Measures 13-16):** Labeled "phrasenwiederholung" and "Phrase B' mit teilweise Verschiebung". It features a "schlussphrase" (closing phrase) and continues the melodic development.

Abb. 15: Notentranskription aus Soundtrack "Lord Shimura", selbst erstellt

<sup>26</sup> PlayStation, "Ghost of Tsushima Director's Cut" <<https://www.playstation.com/de-ch/games/ghost-of-tsushima/>>

Die Skala ist eindeutig als traditionell japanisch bestimmbar, da durch die Kombination eines Quart-Trichords I und eines Quart-Trichords II die japanische Skala “Kokin-joshi” entsteht, welches das ganze Tonmaterial für diese Melodie darstellt. Diese Trichorde werden nach jeder Phrase nach oben weitergeführt, was ihre Signifikanz als Skala stärkt.

The image shows a musical score in G major with a 4/4 time signature. The first staff contains four phrases: 'Phrase A', 'Phrase A'', 'Phrase B', and 'Phrase B''. Below the notes, dashed lines group them into trichords: 'Quart-Trichord I' under the first two notes of Phrase A, 'Quart-Trichord I' under the first two notes of Phrase A', 'Quart-Trichord II' under the first three notes of Phrase B, and 'Quart-Trichord I' under the first two notes of Phrase B'. The second staff, starting with a measure rest and a '5' below the first note, shows the 'gesamtes Tonmaterial' (entire tonal material) as a sequence of notes: G, B, D, F#, G, A, B, C, D, E, F#, G. A bracket labeled 'Skala' spans from the G to the final G. Below this staff, two trichords are identified: 'Quart-Trichord I "Minyo"' (G, B, D) and 'Quart-Trichord II "Miyako-bushi"' (G, B, D).

Abb. 16: Tonmaterialanalyse zu Soundtrack “Lord Shimura”

Die Melodie kann mit einem traditionellen Stück “Nasuno Yoichi” verglichen werden. Die ersten Noten ergeben das Quart-Trichord I. Darauf folgt die charakteristische kleine Sekunde zum Ab, was in das G zurückgeführt wird. Die zweite Zeile wird mit einem ähnlichen Tonmaterial wie in der ersten Zeile weitergeführt, wobei der Tonumfang nach oben erweitert wird.

In “Nasuno Yoichi” ist, anders als in Shimuras Melodie, eine Verschiebung und eine weniger strikte Struktur vorhanden. In der dritten Zeile ist eine grosse Gemeinsamkeit in den Gesten, sowie den melodischen Schwerpunkten zu sehen. Es fängt mit einem kurzen hinaufspringenden C an, und hat sein melodisches Gewicht auf dem D, später auf dem G.

Allgemein sind die zwei Melodien nicht identisch, jedoch ist zu sehen, dass die Melodie von Lord Shimura charakteristische Merkmale der traditionell japanischen Musik enthält.





### 5,3. Khotun Khan

Khotun Khan ist ein mongolischer General und Anführer der Armee, die in Tsushima einfällt. Khan ist ein skrupelloser und grausamer Gegner, der all sein Wissen über die Samurai einsetzt, um sie zu zerstören. Jin wird schnell lernen, ihn nicht zu unterschätzen.<sup>27</sup>

Khotun Khans Leitmotiv ist verglichen mit den zwei bisherigen Charakteren nicht durch eine klare Melodie bestimmt. Im Notenbeispiel in Abbildung 18 kann man eine motivische Bewegung in der oberen Stimme erkennen, jedoch wird diese in seinen Szenen nicht als klarer Kern weitergeführt. Stattdessen wird die chromatische Bewegung in der Begleitung betont. Somit erhält dieser Antagonist eine Wirkung als ungewisser Schwarm, statt einer klar dargestellten Persönlichkeit, was seine Rolle in der Geschichte gut widerspiegelt.

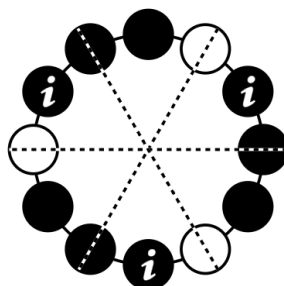


Das gesamte Tonmaterial besteht aus 9 Noten. Sie sind im Quinten- bzw. Halbtonzirkel so aufgereiht, dass jeder vierte Ton ausgelassen wird. Diese Skala ist eine von Messiaen's sieben symmetrischen Skalen, bekannt als "Messiaen dritter Modus".<sup>28</sup> Dieses Tonmaterial besitzt viel mehr kleine Sekunden, als die von Jin und Lord Shimura. Es klingt damit komplett anders und erinnert auch nicht den traditionell japanischen Klängen. Durch diese moderne Klangsphäre, die nicht wirklich mit einer traditionellen Kultur assoziierbar ist und eine unheimliche Instabilität in sich trägt, entspricht sie dem Bild von Khan und seiner Armee aus der Perspektive von Jin und den Spielenden.



Abb. 19: Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "Khotun Khan"

Bracelet Diagram



The bracelet shows tones that are in this scale, starting from the top (12 o'clock), going clockwise in ascending semitones. The "i" icon marks *imperfect* tones that do not have a tone a fifth above. Dotted lines indicate axes of symmetry.

Abb. 20: Symmetrie - Bracelet Diagram "Messiaen Mode 3"  
 QUELLE : <https://ianring.com/musictheory/scales/3549>

<sup>28</sup> Larsen, J., "The 3rd Messiaen mode" <<https://jenslarsen.nl/3rd-messiaen-mode/>>

## 5.4. The Way of the Ghost

Diese Melodie ist das Hauptthema des Spiels. Sie vertont die Verwandlung von Jin in "den Geist", und begleitet die Veränderungen in seinem Wesen als Samurai und als Mensch. Dieses Hauptthema greift Jin's Leitmotiv durch den ähnlichen Aufbau des Tonmaterials und der Melodie auf, und beschreibt gleichzeitig durch die ergänzten Merkmale seine Entwicklung.

Die Melodieführung hat zunächst Ähnlichkeiten mit dem Leitmotiv "Jin Sakai". Sie enthält die Bewegung G-A-Bb, wobei der Schwerpunkt auf dem längeren Bb liegt. Die Sprünge zwischen den Noten sind hier grösser, mit dem charakteristischen Intervall der grossen Septime, und spiegeln seine immer gewagteren und dynamischeren Kämpfe als "Geist" wider.

The image shows a musical score for 'The Way of the Ghost' in 4/4 time, with a tempo marking of quarter note = 80. The score is written in a single treble clef staff with a key signature of two flats (Bb and Eb). It is divided into three systems. The first system, labeled 'Phrase A', contains measures 1 through 4. The second system, labeled 'Gegenphrase A', contains measures 5 through 8. The third system, labeled 'Phrase B' and 'Phrase B' mit teilweise Verschiebung', contains measures 9 through 12. A bracket under measures 10 and 11 is labeled 'Quart-Trichord II'. The notation includes various note values, rests, and dynamic markings.

Abb. 21: Notentranskription aus Soundtrack "The Way of the Ghost", selbst erstellt

Wie in Jin's Leitmotiv wird nur eine einzige Art von Quart-Trichorden in der Melodie eingesetzt. Das Tonmaterial besteht aus zwei Quart-Trichorden II und kann in die traditionelle Skala "Miyako-bushi" eingeteilt werden.

The image shows two staves of musical notation. The top staff contains four phrases labeled 'Phrase A', 'Gegenphrase A', 'Phrase B', and 'Phrase B'. The bottom staff starts with a measure labeled '5' and contains 'gesamtes Tonmaterial' (entire tonal material), followed by a 'Skala' (scale) section. Below the scale, two 'Quart-Trichord II' structures are identified as 'Miyako-bushi'.

Abb. 22: Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "The Way of the Ghost"

Die Begleitung der Melodie durch das Orchester besteht aus langen Liegetönen und darüber schrittweise sich bewegenden Linien, welche alle im Tonmaterial der Melodie bleiben. Ausnahme ist das C, wodurch die Fünfftönigkeit aus D, Eb, G, A, Bb um einen Ton erweitert wird. Dadurch entsteht dieselbe septlose Mollhexachord-Struktur wie das In vom Leitmotiv "Jin Sakai", womit ein Hauptmerkmal von Jins Melodie wiederaufgegriffen wird.

The image shows three systems of piano accompaniment notation. The first system starts with a tempo marking of quarter note = 80. The notation consists of a treble clef staff with a melodic line and a bass clef staff with sustained chords and moving lines. The second system begins at measure 5, and the third system begins at measure 9.

Abb. 23: Notentranskription der Melodie-Begleitung aus Soundtrack "The Way of the Ghost"

## 6. Melodien und Klänge in der Umwelt

### Haikus

Auf der Reise kann man an spezifischen Orten auf der Insel Haikus komponieren. Haiku ist eine japanische Gedichtform, die aus drei Phrasen mit der Silbenanzahl 5-7-5 besteht.

Im Spiel können die Spielenden in die Landschaft von Tsushima blicken und daraus die Phrasen für ihr Haiku auswählen. Das selbst zusammengesetzte Haiku wird danach von Jin vorgelesen. Diese ganze Szene wird von einem einzigartigen Soundtrack begleitet.

### Biwa Hoshi

Verteilt auf der Insel Tsushima befinden sich Mönche, welche "Biwa Hoshi" genannt werden. Sie sind reisende Mönche, die Geschichten und Legenden vorsingen und gleichzeitig ihren Gesang auf dem Instrument "Biwa" (traditionelle Kurzhalslaute) begleiten.



Abb. 24: Bildschirmfoto vom Spiel – Haiku

QUELLE: <https://kotaku.com/i-asked-an-expert-to-read-my-ghost-of-tsushima-haiku-h-1844458633>

Abb. 25: Bildschirmfoto vom Spiel - Biwa Hoshi

QUELLE: <https://gametokka.com/ghostoftsushimabiwahousi/>



### Shakuhachi Melodien

Die Spielenden haben als Jin auf ihrer Reise eine Shakuhachi (traditionelle Bambuslängsflöte) dabei, auf der sie jederzeit spielen können. Sie wurde ihm von seiner verstorbenen Mutter geschenkt. Legenden sagen, dass ihre Musik das Wetter ändern könne.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Fandom, "Flute" < [https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Flute#cite\\_note-Flute\\_ref.\\_1-1](https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Flute#cite_note-Flute_ref._1-1)>



Die Skala der Melodie "The Sun's Warm Embrace" wird durch das ornamentierenden F zur Skala Yo (siehe Kapitel 4,3.) erweitert.

Die weiteren drei Melodien, welche Jin ebenfalls auf der Shakuhachi spielt (Lament of Storm, Shadows in the Fog, A Chorus of Raindrops), sind ebenfalls aus dem Yo komponiert und sind dadurch sechstönig und klingen wie septlose Durtonleitern.

Wie durch die bisherige Analyse festgestellt, entsteht Jins charakteristische Tonalität aus dem In. Das In wird in Jins Leitmotiv sowie in seinem Motiv des Geistes eingesetzt. Das In und Yo sind ein Paar, wobei In das dunkle und Yo das helle repräsentiert. Infolgedessen kann gedeutet werden, dass bewusst ein Kontrastverhältnis zwischen seinem Leitmotiv und den Melodien, die er auf der Shakuhachi spielt, kreierte wird.

Diese Verbindung kann ebenfalls durch die Bedeutung der Shakuhachi für Jin selbst, und durch die Einsatzweise der Shakuhachi in der Geschichte gedeutet werden. Die Shakuhachi ist ein Instrument, das er von seiner verstorbenen Mutter erhalten hat. Das Duell gegen seinen Onkel Shimura, seine Vaterfigur, findet an dem Ort statt, wo Jin mit Shimura zusammen trainiert hat und wo er aufgewachsen ist - als er auf Shimuras Ankunft wartet, spielt er dort eine Melodie auf der Shakuhachi. So symbolisiert dieses Instrument seine Erinnerungen an friedliche Zeiten und an seine Kindheit und Familie, und erhält den hellen Klang Yo. Gleichzeitig ertönt in Jins Motiven das dunkle In, das seine Rolle als Kämpfer in einer schwierigen Lage repräsentiert.

### “Lament of the Storm” - ändert das Wetter zu Donner

Musical score for "Lament of the Storm" in 4/4 time, tempo 120. The score consists of three staves. The first staff starts at measure 1 and ends at measure 8. The second staff starts at measure 10 and ends at measure 18. The third staff, labeled "gesamtes Tonmaterial" (measures 19-28) and "Skala" (measures 19-28), shows the complete tonal material and scale used in the piece.

Abb. 28: Notentranskription und Tonmaterialanalyse zu Soundtrack “Lament of the Storm”, selbst erstellt

### “Shadows in the Fog” - ändert das Wetter zu neblig

Musical score for "Shadows in the Fog" in 4/4 time, tempo 120. The score consists of three staves. The first staff starts at measure 1 and ends at measure 8. The second staff starts at measure 10 and ends at measure 18. The third staff, labeled "gesamtes Tonmaterial" (measures 19-28) and "Skala" (measures 19-28), shows the complete tonal material and scale used in the piece.

Abb. 29: Notentranskription und Tonmaterialanalyse zu Soundtrack “Shadow in the Fog”, selbst erstellt

### “A Chorus of Raindrops” - ändert das Wetter zu Regen oder Schnee

Musical score for "A Chorus of Raindrops" in 4/4 time, tempo 120. The score consists of four staves. The first staff starts at measure 1 and ends at measure 8. The second staff starts at measure 9 and ends at measure 14. The third staff starts at measure 15 and ends at measure 18. The fourth staff, labeled "gesamtes Tonmaterial" (measures 19-28) and "Skala" (measures 19-28), shows the complete tonal material and scale used in the piece.

Abb. 30: Notentranskription und Tonmaterialanalyse zu Soundtrack “A chorus of raindrops”, selbst erstellt



## 7. Einsatz in Szenen



Abb. 31: Bildschirmfoto vom Spiel – Anfangsszene auf der Komoda Beach

QUELLE: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/08/14/like-ghost-tsushima-heres-what-you-may-not-know-about-samurai/>

Diese Anfangsszene wird direkt nach Spielstart abgespielt, und dient als Eröffnung und Exposition des Werkes. Es zeigt, wie die mongolische Armee zur Insel Tsushima ankommt, und wie Jin Sakai, Lord Shimura und ihre Samurai den Kampf auf der Komoda Beach antreten.

Die Szene fängt damit an, dass Jin Sakai und Shimura sich für den Kampf gefasst machen. Sie betonen in ihrem Gespräch ihre Ehre und Mut als Samurai, und ihre Rolle als traditioneller Beschützer der Insel. Dies wird mit Lord Shimuras Thema, gespielt auf der Shakuhachi und danach vom Cello, eher solistisch begleitet. Shimuras Thema repräsentiert die Ehre als traditioneller Kämpfer, und somit ebenfalls die Gedanken beider Charaktere in dieser Szene.

Zur nächsten Szene wird mit einem perkussiven Klang übergeleitet, während die Schiffe der mongolischen Armee gezeigt werden. Mit Khotun Khan im Bild erklingt sein chromatisches Motiv, gemeinsam mit dem tiefen Kehlkopfgesang, der durch das ganze Spiel für die mongolische Kämpfer eingesetzt wird. Gefolgt wird dies von akzentsetzenden kurzen Musikausschnitten, welche keine erkennbaren Motive beinhalten.

Das nächste erkennbare Motiv ist das Hauptthema "The Way of the Ghost", als Jin auf dem Kriegsfeld von seiner Ohnmacht wiederaufwacht. Er sieht seinen verletzten Onkel, und probiert mit letzter Kraft, zu ihm zu kriechen - jedoch vergeblich. Dieser Kampf ist der erste Schritt von Jins Entwicklung in den Geist, weshalb dieses Thema hier eingesetzt wird.

Khans Monolog gegenüber Shimura wird nochmals mit seinem chromatischen Motiv begleitet. Als Shimura durch Khotun ohnmächtig geschlagen wird und das Bild wieder zum verletzten und unbeweglichen Jin zurückgeht, ist ein kurzer Ausschnitt von Jins Melodie, gespielt auf einer Shakuhachi, zu hören.

An diesem Beispiel ist es gut erkennbar, wie die Komponisten punktgenau Motive und Melodien einführen und wiederaufgreifen. So erschaffen sie in diesem Spiel einen filmischen dramaturgischen Bogen, und die Charaktere erhalten ihre wiedererkennbaren Atmosphären. Gleichzeitig verleihen sie der Geschichte des Spieles Tiefe, indem Bedeutungen der Melodien nebst den Charakteren auch Szenen gegeben werden. In dieser Szene wird diese Ebene deutlich durch Shimuras Thema, das nicht nur seinen sondern auch Jins traditionellen Weg des Samurais repräsentiert. "The Way of the Ghost" wiederum wird dort eingesetzt, wo Jins Entwicklung zum Geist anfängt, und deutet dies musikalisch an.

## 8. Fazit

Die Analyse der Musik in "Ghost of Tsushima" zeigt, dass unterschiedlichste Aspekte in differenzierter Weise von der traditionell japanischen Musik abgeleitet wurden. Der Unterschied zwischen Tradition und Progressivität wird durch die bewusste Befolgung bzw. Vermeidung traditioneller Strukturen vertont. Die Dualität innerhalb Jin Sakai – hier die friedlichen Erinnerungen, dort die dunkle Realität – spiegelt sich im Kontrast seiner Leitmotive zu seinen Melodien auf der Shakuhachi. Schliesslich manifestiert sich der Unterschied zwischen den japanischen Protagonisten und der gegnerischen Seite direkt im entsprechenden Tonmaterial.

Ilan Eshkeri und Shigeru Umebayashi haben die filmischen und leitmotivischen Techniken hervorragend eingesetzt, um eine Geschichte musikalisch zu erzählen und der Spielwelt eine zusätzliche Tiefe zu verleihen. Sie haben die traditionelle Musik mit dem modernen Medium Videospiele authentisch verbunden.

Persönlich konnte ich meinen eigenen musikalischen Horizont erweitern, indem ich in dieser Arbeit auf den Grund der japanischer Musikkultur gegangen bin. Bisher basierte ein grosser Teil meiner Wahrnehmung der japanischen Musik auf Intuition und Emotionen, da ich sie gewissermassen im Heranwachsen aufgenommen hatte. Die theoretische Auseinandersetzung und die Analyse, wie man durch die bewusste Anwendung, Vermeidung oder Erweiterung der traditionellen Strukturen neue Klanglichkeiten und Kontraste erzeugen kann, haben mir neue Wege eröffnet.

## 8. Quellenverzeichnis

Wikipedia, "Ghost of Tsushima"

<[https://de.wikipedia.org/wiki/Ghost\\_of\\_Tsushima](https://de.wikipedia.org/wiki/Ghost_of_Tsushima)>

How long to beat, "Ghost of Tsushima"

<<https://howlongtobeat.com/game/51225>>

Ultimate Pop Culture Wiki, "Ilan Eshkeri"

<[https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Ilan\\_Eshkeri](https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Ilan_Eshkeri)>

IMDb, "Ilan Eshkeri"

<[https://www.imdb.com/name/nm1011065/bio/?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm1011065/bio/?ref=nm_ov_bio_sm)>

Meyer, B. (2020, 02.Juli), "Score of Tsushima: The soundtrack of Ghost of Tsushima"

<<https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima/>>

Ultimate Pop Culture Wiki, "Shigeru Umebayashi"

<[https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Shigeru\\_Umebayashi](https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Shigeru_Umebayashi)>

MUBI, "Shigeru Umebayashi"

<<https://mubi.com/en/cast/shigeru-umebayashi>>

Meyer, B. (2020, 02.Juli), "Score of Tsushima: The soundtrack of Ghost of Tsushima"

<<https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima/>>

Dornbush, J. (2017, 30.Oktober), "Sucker punch announces ghost of Tsushima"

<<https://web.archive.org/web/20180224115808/http://www.ign.com/articles/2017/10/30/sucker-punch-announces-ghost-of-tshushima>>

Tak103g3 (2023, 20.Februar), "ゴースト・オブ・ツシマとは (Ghost of Tsushima)"

<<https://renote.net/articles/17691>>

Fandom, "Tales of Tsushima"

<[https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Tales\\_of\\_Tsushima](https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Tales_of_Tsushima)>

Bárdos, L. (1957), "Natürliche Tonsysteme - Methode ihrer Messung "

Brefeld, W. (2005), "Zweiklang, Konsonanz, Dissonanz, Oktave, Quinte, Quarte und Terz"

<<https://brefeld.hier-im-netz.de/konsonanz.html>>

Mizusato, M. (2024, 01.Januar), "日本の音階 - いろいろな種類と理論を研究史から整理する (Scales of Japanese music)"

<<https://acua-piece.com/ethnomusicology/scales-of-japanese-music/>>

Host, V. (2021, 28.Januar), "Ilan Eshkeri dissects his scores for Ghost of Tsushima and A Perfect Planet"

<<https://blog.native-instruments.com/ilan-eshkeri/>>

Koizumi, F. (1994, 01.Januar), "日本の音 - 世界の中の日本音楽 (Sounds of Japan - Japanische Musik in der Welt)"

Wikipedia, “Gagaku”  
<<https://de.wikipedia.org/wiki/Gagaku>>

Labochou, (2003-2007), “もっと音階 (More Modes)”  
<<https://hp.vector.co.jp/authors/VA028660/mt/exscale.htm>>

Rose/Kapuscinski, (2010-2020), “雅楽のオーケストレーション (Orchestration in Gagaku)”  
<<https://gagaku.stanford.edu/jp/orchestration/woodwinds/>>

PlayStation, “Ghost of Tsushima Director's Cut”  
<<https://www.playstation.com/de-ch/games/ghost-of-tsushima/>>

Larsen, J., “The 3rd Messiaen mode”  
<<https://jenslarsen.nl/3rd-messiaen-mode/>>

Fandom, “Flute”  
< [https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Flute#cite\\_note-Flute\\_ref.\\_1-1](https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Flute#cite_note-Flute_ref._1-1)>

Saner, H. (2000), “Der Schatten des Orpheus”

## 9. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Bildschirmfoto vom Spiel - Duell Jin gegen Shimura QUELLE: <a href="https://rafalop.es/photo-mode-ghost-of-tsushima-ps5/index.html">https://rafalop.es/photo-mode-ghost-of-tsushima-ps5/index.html</a> .....	2
Abb. 2: Kurosawa-mode im Spiel Ghost of Tsushima QUELLE: <a href="https://www.ungeek.ph/2020/07/is-ghost-of-tsushima-worth-playing-in-kurosawa-mode-heres-what-the-devs-have-to-say/">https://www.ungeek.ph/2020/07/is-ghost-of-tsushima-worth-playing-in-kurosawa-mode-heres-what-the-devs-have-to-say/</a>	
Abb. 3: Kurosawa's Film Yojimbo QUELLE: <a href="https://www.japannakama.co.uk/yojimbo/">https://www.japannakama.co.uk/yojimbo/</a> .....	3
Abb. 4: Taiko ensemble QUELLE: <a href="https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima">https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima</a> .....	6
Abb. 5: Bildschirmfoto vom Spiel – Titelszene QUELLE: <a href="https://www.mobgames.com/game/146988/ghost-of-tsushima/screenshots/playstation-4/1018693/">https://www.mobgames.com/game/146988/ghost-of-tsushima/screenshots/playstation-4/1018693/</a> .....	8
Abb. 6: Bildschirmfoto vom Spiel - Inari-Schrein QUELLE: <a href="https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Inari_shrine">https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Inari_shrine</a> .....	9
Abb. 7: Quart-Trichorde.....	12
Abb. 8: Aneinandergereihte Quart-Trichorde .....	14
Abb. 9: Verbundene Quart-Trichorde .....	15
Abb. 10: Verschiedene Quart-Trichorde kombiniert .....	15
Abb. 11: Aufbau Yo und In .....	16
Abb. 12: Yo und In als hexachordales Tonmaterial .....	17
Abb. 13: Notentranskription aus Soundtrack "Jin Sakai", selbst erstellt .....	20
Abb. 14: Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "Jin Sakai" .....	20
Abb. 15: Notentranskription aus Soundtrack "Lord Shimura", selbst erstellt .....	21
Abb. 16: Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "Lord Shimura" .....	22
Abb. 17: Notentranskription aus "Nasuno Yoichi" (Version Kumada Kahori, kleine Terz vertieft), selbst erstellt.....	23
Abb. 18 Notentranskription aus Soundtrack "Khotun Khan", selbst erstellt .....	24
Abb. 19: Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "Khotun Khan" .....	25
Abb. 20: Symmetrie - Bracelet Diagram "Messiaen Mode 3" .....	25
Abb. 21: Notentranskription aus Soundtrack "The Way of the Ghost", selbst erstellt.....	26
Abb. 22: Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "The Way of the Ghost" .....	27
Abb. 23: Notentranskription der Melodie-Begleitung aus Soundtrack "The Way oft he Ghost" ..	27
Abb. 24: Bildschirmfoto vom Spiel – Haiku QUELLE: <a href="https://kotaku.com/i-asked-an-expert-to-read-my-ghost-of-tsushima-haiku-h-1844458633">https://kotaku.com/i-asked-an-expert-to-read-my-ghost-of-tsushima-haiku-h-1844458633</a>	
Abb. 25: Bildschirmfoto vom Spiel - Biwa Hoshi QUELLE: <a href="https://gametokka.com/ghostoftsushimabiwahousi/">https://gametokka.com/ghostoftsushimabiwahousi/</a> .....	28

Abb. 26: Bildschirmfoto vom Spiel - Jin mit seiner Shakuhachi QUELLE: <a href="https://foreignpolicy.com/2020/08/20/the-half-real-world-of-ghost-of-tsushima/">https://foreignpolicy.com/2020/08/20/the-half-real-world-of-ghost-of-tsushima/</a> .....	29
Abb. 27: Notentranskription und Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "The Sun's Warm Embrace", selbst erstellt.....	29
Abb. 28: Notentranskription und Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "Lament of the Storm", selbst erstellt.....	31
Abb. 29: Notentranskription und Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "Shadow in the Fog", selbst erstellt .....	31
Abb. 30: Notentranskription und Tonmaterialanalyse zu Soundtrack "A chorus of raindrops", selbst erstellt.....	31
Abb. 31: Bildschirmfoto vom Spiel – Anfangsszene auf der Komoda Beach QUELLE: <a href="https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/08/14/like-ghost-tsushima-heres-what-you-may-not-know-about-samurai/">https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/08/14/like-ghost-tsushima-heres-what-you-may-not-know-about-samurai/</a> .....	32

# 10. Selbständigkeitserklärung

**Z**

—  
hdk  
—  
Zürcher Hochschule der Künste  
Zurich University of the Arts  
—  
—

Selbständigkeitserklärung BA

## Selbständigkeitserklärung Bachelor-Arbeit

Hiermit bestätige ich, dass ich die vorliegende Bachelor-Arbeit mit dem Titel "Tradition im Spiel - Die musikalische Identität von "Ghost of Tsushima" " eigenständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe.

Jegliche Inhalte, die aus anderen Quellen wie Texten, Bildern, Audio, Grafiken, Software usw. übernommen wurden, sei es wörtlich oder sinngemäss, sind unter vollständiger Nennung der Urheberschaft und Quelle korrekt zitiert. Darüber hinaus sind sämtliche Passagen, die mithilfe KI-gestützter Programme erstellt wurden, eindeutig gekennzeichnet und mit genauer Bezeichnung des verwendeten Programms und des angewendeten Prompts versehen. Es ist deklariert, wie KI-Tools für die Übersetzung des eigenen Textes, Ideenfindung, Brainstorming oder ähnliches genutzt wurden.

Des Weiteren versichere ich, dass die Arbeit bisher nicht veröffentlicht wurde und in keiner identischen oder ähnlichen Form als Prüfungs- oder Abschlussleistung an einer anderen Hochschule, Ausbildungseinrichtung oder in einem anderen Studiengang eingereicht wurde.

Ich nehme zur Kenntnis, dass eine Verletzung dieser Vorgaben rechtliche und disziplinarische Konsequenzen gemäss § 26 Rahmenordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge der Zürcher Hochschule der Künste i.V.m. §§ 8 ff. Verordnung zum Fachhochschulgesetz nach sich ziehen.

Mit meiner Unterschrift bestätige ich die Richtigkeit dieser Angaben:

Vorname: Reina

Nachname: Burkhalter

Schweizerische Matrikelnummer: 21-193-099

Datum: 17.05.2024

Unterschrift: 