


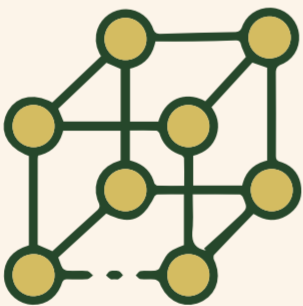



DIFERENCIAS EN LA MÚSICA DE CINE Y VIDEOJUEGOS

AUDIO

PARA CONSTRUIR UN LENGUAJE AL DESCRIBIR LA MÚSICA DE LOS VIDEOJUEGOS, ES IMPORTANTE ENTENDER ALGUNAS DE LAS CARACTERÍSTICAS ÚNICAS DE ESTE MEDIO. HAY MUCHAS DIFERENCIAS IMPORTANTES ENTRE EXPERIENCIAS LINEALES COMO EL CINE Y EXPERIENCIAS NO LINEALES COMO LOS VIDEOJUEGOS.

Estas diferencias afectan cómo se conceptualiza la música, composición y sincronización en este medio. Algunas de las destacadas diferencias incluyen las siguientes:

ATRIBUTO		EN EL CINE	EN VIDEOJUEGOS DE CONSOLA
TIPO DE EXPERIENCIA		Observación Pasiva	Interacción Activa
DURACIÓN PROMEDIO		2 Horas	10+ Horas
VECES QUE SE REPITE		Una vez	Muchas veces
ESTRUCTURA		Lineal: Un comienzo, un medio, un final	No lineal: Múltiples resultados e historias que evolucionan
TIEMPO DE MUSICA EN PROMEDIO		1 hora	2-3 horas

