

# Universidad Nacional de Quilmes

Escuela de Artes

LICENCIATURA EN MÚSICA Y TECNOLOGÍA

Director de Carrera: Esteban Calcagno

Programa de Investigación

CARTOGRAFÍAS ESPACIO-TEMPORALES Y ARTE SONORO

Director: Pablo Riera

Seminario de Investigación

REPRESENTACIÓN TEXTUAL DE ESTRUCTURAS  
MUSICALES Y ENTORNO DE SECUENCIACIÓN

Presentado por: Lisandro Fernández

## **Resumen**

Se propone un lenguaje formal basado en texto plano, descriptivo y serializado, capaz de representar información musical. Contextualiza, un conjunto de utilidades cuyo fin es producir secuencias musicales en el estándar MIDI.

Mayo 2019

Buenos Aires, Argentina

# Contendios

<b>1. Resumen</b>	<b>3</b>
<b>2. Introducción</b>	<b>4</b>
2.1. Justificación . . . . .	4
2.1.1. Texto Llano . . . . .	4
2.1.2. Interprete de Comandos . . . . .	5
2.1.3. Interface Digital para Instrumentos Musicales (MIDI) . . . . .	6
2.2. Motivación . . . . .	6
2.3. Antecedentes . . . . .	6
2.3.1. MuseData . . . . .	7
2.3.2. Humdrum . . . . .	8
2.3.3. MusicXML . . . . .	9
2.3.4. Music Markup Language . . . . .	10
2.3.5. Flocking . . . . .	10
<b>3. Metodología</b>	<b>12</b>
3.1. Preliminares . . . . .	13
3.1.1. Boceto de Gramática . . . . .	13
3.1.2. Prototipo . . . . .	13
3.2. Desarrollo . . . . .	14
3.2.1. Gramática . . . . .	14
3.2.2. Entorno . . . . .	15
<b>4. Resultados</b>	<b>18</b>
4.1. Gramática . . . . .	18
4.1.1. Sintaxis . . . . .	18
4.1.2. Léxico . . . . .	18
4.2. Implementación . . . . .	24
4.2.1. Diagrama de arquitectura . . . . .	25
4.2.2. Secciones de pricipales del desarrollo . . . . .	26
4.3. Demostraciones . . . . .	26
4.3.1. Melodia Simple . . . . .	26
4.3.2. Multiples Canales . . . . .	27
4.3.3. Polimetría . . . . .	27
<b>5. Conclusiones</b>	<b>28</b>
<b>6. Apéndice</b>	<b>28</b>
6.1. Secuencia . . . . .	28
6.2. Pista . . . . .	34
6.3. Elemento . . . . .	37
6.4. Sección . . . . .	38
6.5. Segmento . . . . .	39
6.6. Articulación . . . . .	46

6.7. Complementos . . . . .	49
<b>Bibliografía</b>	<b>51</b>

## 1. Resumen

El presente trabajo propone un contexto de producción musical puramente textual.

Son el producto de esta investigación un marco de patrones y relaciones gramaticales que posibilitan la representación sintáctica de información con significado musical; un léxico y una sintaxis que definen estructuras musicales contenidas en ficheros de texto serializado<sup>1</sup> y autodescriptivo.

Acompaña esta propuesta un entorno de herramientas, para interprete de línea de comandos.<sup>2</sup> Es otro aporte importante del actual desarrollo esta cadena de procesos que consume información suscrita a dicha representación; derivando esta manipulación en la producción de secuencias de mensajes en el formato MIDI estándar.

La primera parte de este escrito esta dedicada a justificar el objeto de estudio, presentar los motivos de las interrogantes, plantear la necesidad alternativas, también se discuten antecedentes en codificación textual de información musical.

En la segunda sección se describe el método de ejecución, detallando el procedimiento de desarrollo.

La parte central de este trabajo versa sobre el vocabulario y relaciones que conforman la gramática propuesta, se explica como dicha representación habilita que la semántica musical pueda ser materia prima de esta serie de procesos y se despliegan el resultado de algunos ejemplos a modo de demostración.

Para concluir se proyectan algunas aplicaciones posibles en diferentes escenarios (trabajo colaborativo en simultaneo y a distancia, programación en vivo) y varias disciplinas (Inteligencia artificial, modelo condicional restringido archivología).

Completando el aspecto técnico de este trabajo se incluyen el código de los módulos desarrollados para la implementación.

---

<sup>1</sup>Coombs, Renear y DeRose (1987)

<sup>2</sup>(n.d.) (2019b)

## 2. Introducción

En esta sección inaugural se enmarca la investigación, argumentando la construcción principal, la adopción de un sistema de escritura como contenedor instrucciones y medio de interacción.

Seguido se repasan las necesidades que denotan la pertinencia de este estudio, aludiendo a requerimientos externos a satisfacer.

Para concluir esta introducción se tratan trabajos semejantes de cierta relevancia a este proyecto.

### 2.1. Justificación

En este apartado se repasan las ventajas principales del registro de información con enunciados textuales y del empleo del lenguaje como medio de entrada de instrucciones en escenarios generales.

#### 2.1.1. Texto Llano

“...our base material isn’t wood or iron, it’s knowledge. [...]. And we believe that the best format for storing knowledge persistently is plain text. With plain text, we give ourselves the ability to manipulate knowledge, both manually and programmatically, using virtually every tool at our disposal.” (Hunt y Thomas 1999)

Se listan las virtudes del texto plano y legible en contraste a la codificación binaria de datos<sup>3</sup> o cualquier otro tipo de operación que opaque la relación con lo representado

**Mínimo Común Denominador.** Potencialmente cualquier herramienta de computo puede operar información almacenada en texto plano. Es soportado en múltiples plataformas, cada sistema operativo cuenta con al menos un editor de texto todos compatibles hasta la codificación de caracteres.

**Fácil de manipular.** Procesar cadenas de caracteres es de los trabajos mas rudimentales que pueden ser realizados por un sistema informático.

**Fácil de mantener.** El texto plano no presenta ninguna dificultad o impedimento ante la necesidad de actualizar información o de realizar cualquier tipo de cambio o ajuste.

**Fácil de comprobar.** Es sencillo agregar, actualizar o modificar datos de testeo sin la necesidad de emplear o desarrollar herramientas especiales para ello.

**Liviano.** Determinante cuando los recursos de sistema son limitados como por ejemplo almacenamiento escaso, velocidad de computo restringida o conexiones lentas.

---

<sup>3</sup>Hunt y Thomas (1999) Capítulo 3: Basic Tools (pp. 72-99).

**Seguro contra la obsolescencia, o compatible con el avance.** Los archivos de datos en formatos legibles y autodescriptivos perduran por sobre otros formatos aun cuando caduquen las aplicaciones con las hayan sido creados.<sup>4</sup>

### 2.1.2. Interprete de Comandos

Se argumenta la conveniencia de prescindir de representaciones gráficas como canal de interacción con herramientas informáticas.

**Estado operativo de un ordenador inicial.** Eventualmente todos los sistemas operativos permiten ser utilizados a través de este acceso previo al gerente de escritorio.

**Menor utilización de recursos.** No depender de un agente de ventanas interviniendo entre el usuario y el sistema libra una cantidad considerable de recursos.

**Una interfaz para diferentes aplicaciones.** La estructura esperada de las instrucciones en esta interfaz *aplicación* - *argumento* - *recurso* (su analogía *verbo* - *adverbio* - *sujeto*) persiste para cualquier pieza de software. Dicha recurrencia elimina el ejercicio que significa un operar distinto para cada aplicación, favoreciendo un accionar semejante en contextos y circunstancias diferentes.

**Tradición.** Perdura por décadas como estándar durante la historia de la informática remitiendo a los orígenes de los ordenadores basados en teletipo.

**Resultados reproducibles.** Si bien la operación de sistemas sin mas que la entrada de caracteres requiere conocimiento y entrenamiento específico, no considerar la capa que representa la posición del puntero como parámetros de instrucciones, permite que sean recopiladas en secuencias de acciones precisas, reutilizar estos guiones en diferentes escenarios y agentes diversos.

**Encadenado** La posibilidad de componer rutinas complejas de manipulación concatenando resultados con procesos.<sup>5</sup>

**Gestión remota.** Mas allá del protocolo en el que se base la negociación local/remoto la interfaz de linea de comandos es la herramienta de facto para administrar un sistema a distancia.

**Productividad.** Valerse de herramientas pulidas como editores de texto avanzados que gracias al uso de atajos (acciones complejas asignadas a combinaciones de teclas) evitan la alternancia entre mouse y teclado, lo cual promueve un flujo de trabajo ágil.<sup>6</sup>

Siendo estas razones de carácter general, las mismas aplican al propósito particular que implica este estudio.

---

<sup>4</sup>Leek (2017)

<sup>5</sup>Raymond (1999) Capítulo 1: Context, Apartado 1: Philosophy, Sub-apartado: Basics of the Unix Philosophy (pp. 34-50)

<sup>6</sup>Moolenaar (2000)

### 2.1.3. Interface Digital para Instrumentos Musicales (MIDI)

De carácter específico a la producción musical, en relación directa a este proyecto es menester acreditar la adopción de un formato en particular para codificar la capa que describe y gestiona la performance entre dispositivos.<sup>7</sup>

El ánimo por que las secuencias de control a producir satisfagan las condiciones requeridas para alcanzar compatibilidad con el formato MIDI estándar<sup>8</sup>, está fundamentado por sus virtudes de ser y proyectarse ampliamente adoptado, soportado en la mayoría de los entornos y apoyado por la industria.<sup>9</sup>

Si bien es ágil y se planea compatible a futuro, cualidades que comparte [con el formato de texto llano](#), es ineludible la desventaja que significa el empleo de cualquier sistema de codificación<sup>10</sup>, intrínseca a la dificultad que impone para interpretar a simple vista la información cifrada, ofuscación que resulta en la dependencia de herramientas específicas para cualquier manipulación.

## 2.2. Motivación

Este proyecto plantea la necesidad de establecer un contexto y proveer recursos para un procedimiento rudimental pero a la vez ágil y flexible de elaboración discursos musicales unificando la planificación de obra con la secuenciación MIDI.

Además pretende exponer las ventajas de la Interfaz de Línea de Comandos para operar herramientas informáticas a la comunidad de artistas, teóricos e investigadores.

Promover la adopción de prácticas consolidadas y formatos abiertos para representar, manipular y almacenar información digital.

Fomentar el trabajo colaborativo generando vínculos con y entre usuarios.<sup>1112</sup>

## 2.3. Antecedentes

A continuación se describen algunos desarrollos que vinculan representación y manipulación de información musical: MuseData, Humdrum, MusicXML y MML; como ejemplo de un marco de programación basada en una sintaxis declarativa se consideró Flocking.

---

<sup>7</sup>Haus y Ludovico (2007)

<sup>8</sup>(MMA) (1996)

<sup>9</sup>Penfold (1992)

<sup>10</sup>Cifrado condicionante para el transporte.

<sup>11</sup>Raymond (1997) Capítulo 11: The Social Context of Open-Source Software (p. 11)

<sup>12</sup>Yzaguirre (2016)

### 2.3.1. MuseData

La base de datos MuseData<sup>13</sup> es el sistema de codificación principal del Centro de Investigación Asistida por Computador en Humanidades (CCARH) de la Universidad de Stanford. La base de datos fue creado por Walter Hewlett.

Los archivos MuseData tienen el potencial de existir en múltiples formatos comunes de información. La mayoría de las codificaciones derivadas definen sólo algunas de las las características incluidas en el master MuseData de codificaciones. El archivo MuseData está diseñado para soportar aplicaciones de sonido, gráficos y análisis. Los formatos derivados de las codificaciones musicales de MuseData que se distribución son: MIDI1, MIDI+ y Humdrum.

#### 2.3.1.1. Organización de archivos MuseData

Los archivos MuseData están basados en ASCII y se pueden ver en cualquier editor de texto. Dentro del formato MuseData el número de archivos por movimiento y por trabajo puede variar de una edición a otra. Estos ficheros están organizados en base a las partes. Un movimiento de una composición es típicamente encontrado dividido en varios archivos agrupados en un directorio para ese movimiento.

#### 2.3.1.2. La representación MuseData de información musical

El propósito de la sintaxis MuseData es representar el contenido lógico de una pieza musical de una modo neutral. El código se utiliza actualmente en la construcción de bases de datos de texto completo de música de varios compositores, J.S. Bach, Beethoven, Corelli, Handel, Haydn, Mozart, Telemann y Vivaldi. Se pretende que estas bases de datos de texto completo se utilicen para la impresión de música, análisis musical y producción de archivos de sonido digitales.

Aunque el código MuseData está destinado a ser genérico, se han desarrollado piezas de software de diversos tipos con el fin de probar su eficacia. Las aplicaciones MuseData pueden imprimir resultados y partes para ser utilizadas por editores profesionales de música, así como también compilar archivos MIDI (que se pueden utilizar con secuenciadores estándar) y facilitar las búsquedas rápidas de los datos de patrones rítmicos, melódicos y armónicos específicos.

La sintaxis MuseData está diseñada para representar tanto información de notación como de sonido, pero en ambos casos no se pretende que la representación esté completa. Eso prevé que los registros MuseData servirían como archivos de origen para generar tanto documentos gráficos (específicamente de página) y archivos de performance MIDI, que podrían editarse como el usuario lo crea conveniente. Las razones de esta postura son dos:

- Cuando se codifica una obra musical, no es la partitura sino el contenido lógico de la partitura lo que codifica. Codificar la puntuación significaría

---

<sup>13</sup>Selfridge-Field (1997) Capítulo 27: MuseData: Multipurpose Representation



codificar la posición exacta de cada nota en la página; pero nuestra opinión es que tal codificación realmente contendría más información que la que el compositor pretende transmitir.

- No se puede anticipar todos los usos a los cuales podrían darse estos datos, pero se puede estar bastante seguro de que cada usuario tendrá sus propias necesidades especiales y preferencias. Por lo tanto, no tiene sentido tratar de codificar información acerca de cómo debe verse una realización gráfica de los datos o cómo sonido que estos datos representan debe sonar.

Por otro lado, a veces puede ser útil hacer sugerencias sobre cómo los gráficos y el sonido deben ser realizados. Lo importante es identificar las sugerencias como un tipo de datos independiente, que puede ser fácilmente ignorado por software de aplicación o despojado enteramente de los datos. MuseData usa estas sugerencias de impresión y sonido en el proceso de generación de documentos de partitura y archivos MIDI.

### 2.3.2. Humdrum

David Huron creó Humdrum<sup>14</sup> en los años 80, y se ha utilizado constantemente por décadas. Humdrum es un conjunto de herramientas de línea de comandos que facilita el análisis, así como una sintaxis generalizada para representar secuencias de datos. Debido a que el conjunto de herramientas es de lenguaje de agnóstico. Muchos han empleado herramientas de Humdrum en secuencias de comandos más grandes que utilizan PERL, Ruby, Python, Bash, LISP y C++.

#### 2.3.2.1. Representación

En primer lugar, Humdrum define una sintaxis para representar información discreta como una serie de registros en un archivo de computadora.

Esta definición permite que se codifiquen muchos tipos de información. El esquema esencial utilizado en la base de datos CCARH para la altura y la duración musical es sólo uno de un conjunto abierto. Algunos otros esquemas pueden ser aumentados por gramáticas definidas por el usuario para tareas de investigación.

#### 2.3.2.2. Manipulación

Segundo, está el conjunto de comandos, el Humdrum Toolkit, diseñado para manipular archivos que se ajusten a la sintaxis Humdrum en el campo de la investigación asistida por ordenador en la música.

El énfasis está en **asistido**:

- Humdrum no posee facultades analíticas de nivel superior per se.
- Más bien, *su poder deriva de la flexibilidad de su kit de elementos, utilizados en combinación* para explotar plenamente el potencial del sistema.

---

<sup>14</sup>Wild (1996)

### 2.3.2.3. De la experiencia a la apreciación

Apreciación de todo el potencial de Humdrum es definitivamente a partir de la experiencia. En palabras de David Huron:

Cualquier conjunto de herramientas requiere el desarrollo de una experiencia concomitante, y Humdrum Toolkit no es una excepción. Espero que la inversión de el tiempo requerido para aprender a usar Humdrum será más que compensado por ganancias académicas posteriores.

Los usuarios de Humdrum hasta ahora han tendido a trabajar en la percepción de la música o etnomusicología, mientras que los teóricos y los musicólogos historiadores han sido mas lentos para reconocer el potencial del sistema.

### 2.3.2.4. CLI vs GUI

Humdrum u otros sistemas como él ofrecen los recursos para una marcar un paradigma para la investigación musical.

El tedio de recopilar pruebas sólidas que apoyen las propias teorías pueden ser aliviadas por la automatización, y cuanto mayor sea la cantidad de música examinada mayor será el rigor de la prueba de las hipótesis.

Sin embargo, la desafortunada posibilidad es que muchos de los musicólogos y teóricos que se benefician de una pequeña intuición asistida por la máquina es probable que sean repelidos por la interfaz totalmente basada en texto de Humdrum.

Aunque en el análisis final los comandos estilo UNIX son seguramente más flexibles y eficientes que una interfaz gráfica “amigable”, pueden intimidar a principiantes, muchos de los cuales pueden resultar disuadidos de emplear herramientas de utilidad considerable.

Independientemente que teóricos de la música decidan o no aumentar su intuición musical con valiosas pruebas empíricas, los resultados basados en las cantidades máximas de datos pertinentes será un factor en la evolución de nuestra disciplina.

### 2.3.3. MusicXML

MusicXML<sup>15</sup> fue diseñado desde cero para compartir archivos de música entre aplicaciones y archivar registros de música para uso en el futuro. Se puede contar con archivos de MusicXML que son legibles y utilizables por una amplia gama de notaciones musicales, ahora y en el futuro. MusicXML complementa al los formatos de archivo utilizados por Finale y otros programas.

MusicXML se pretende un el estándar para compartir partituras interactivas, dado que facilita crear música en un programa y exportar sus resultados a otros

---

<sup>15</sup>Good (2001)

programas. Al momento más de 220 aplicaciones incluyen compatibilidad con MusicXML.

#### 2.3.4. Music Markup Language

El Lenguaje de Marcado de Música (MML)<sup>16</sup> es un intento de marcar objetos y eventos de música con un lenguaje basado en XML. La marcación de estos objetos debería permitir gestionar la música documentos para diversos fines, desde la teoría musical y la notación hasta rendimiento práctico. Este proyecto no está completo y está en progreso. El primer borrador de una posible DTD está disponible y se ofrecen algunos ejemplos de piezas de música marcadas con MML.

El enfoque es modular, varios módulos aún están incompletos y necesitan más investigación y atención. Una pieza musical serializada usando MML puede ser entregada en al menos los siguientes formatos:

- Texto: representación de notas como, por ejemplo, piano-roll (como el que se encuentra en el software del secuenciador de computadora).
- Common Western Notation: Notación musical occidental en pantalla o en papel
- MIDI-device: MML hace posible “secuenciar” una pieza de música sin tener que usar software especial. Así que cualquier persona con un editor de texto debe ser capaz de secuenciar la música de esta manera.

#### 2.3.5. Flocking

Flocking<sup>17</sup> es un framework, escrito en JavaScript, para la composición de música por computadora que aprovecha las tecnologías e ideas existentes para crear un sistema robusto, flexible y expresivo. Flocking combina el patrón generador de unidades de muchos idiomas de música de computadora con tecnologías Web Audio para permitir a los usuarios interactuar con sitios Web entre otras potenciales tecnologías, usando un estilo declarativo de programación.

El objetivo de Flocking es permitir el crecimiento de un ecosistema de herramientas que puedan analizar y entender fácilmente la lógica y la semántica de los instrumentos digitales representando de forma declarativa los pilares básicos de síntesis de audio. Esto es particularmente útil para soportar la composición generativa donde los programas generan nuevos instrumentos de forma algorítmica, herramientas gráficas para que programadores y no programadores colaboren, y nuevos modos de programación social que permiten a los músicos adaptar, ampliar y volver a trabajar fácilmente en instrumentos existentes.

---

<sup>16</sup>Steyn (2001)

<sup>17</sup>Clark y Tindale (2014)

### 2.3.5.1. Programación declarativa

Arriba, se describió Flocking como un marco **declarativo**. Esta característica es esencial para comprender su diseño. La programación declarativa se puede entender en el contexto de Flocking por dos aspectos esenciales:

1. Enfatiza una visión semántica de alto nivel de la lógica y estructura de un programa
2. Representa los programas como estructuras de datos que pueden ser entendido por otros programas.

El énfasis aquí es sobre los aspectos lógicos o semánticos de la computación, en vez de en la secuenciación de bajo nivel y el flujo de control. Tradicionalmente los estilos de programación imperativos suelen estar destinados solo para el compilador. Aunque el código es a menudo compartido entre varios desarrolladores, no suele ser comprendidos o manipulados por programas distintos a los compiladores.

Por el contrario, la programación declarativa implica la capacidad de escribir programas que están representados en un formato que pueden ser procesados por otros programas como datos ordinarios. La familia de lenguajes Lisp es un ejemplo bien conocido de este enfoque. Paul Graham describe la naturaleza declarativa de Lisp, expresando que “no tiene sintaxis. Escribes programas en árboles de análisis... [que] son totalmente accesibles a tus programas. Puedes escribir programas que los manipulen... programas que escriben programas”.<sup>18</sup> Aunque Flocking está escrito en JavaScript, comparte con Lisp el enfoque expresar programas dentro de estructuras de datos que estén disponibles para su manipulación por otros programas.

Si bien la recopilación expuesta no agota la lista de referentes pertinentes y surgirán otros que cobraran relevancia, provee un criterio para proceder.

---

<sup>18</sup>Graham (2001)

### 3. Metodología

En este capítulo se introduce el procedimiento de ejecución en el que se pueden distinguir tres etapas, una preparatoria, dedicada a investigación, experimentación y pruebas, deviene la fase de producción en si y culmina con un etapa de retoques, depuración de errores y defectos.

Se aprovecha para reseñar herramientas preexistentes elegidas, se mencionan aquellas que fueron consideradas pero descartadas luego de algunos ensayos y otras periféricas vinculadas a la tarea accesoria.

Antes de exponer el método de trabajo consecuente, con intensión de presentarlo abarcable y facilitar su comprensión, se gráfica el mismo.



### 3.1. Preliminares

Se explican las experiencias tempranas necesarias para evidenciar y comprobar que la hipótesis formulada fuese al menos abarcable y fundamentar los pasos siguientes.

A partir de las inquietudes presentadas, se propuso como objetivo inicial establecer una lista de parámetros que asocien valores a propiedades musicales elementales (altura, duración, intensidad, etc) necesarias para definir el conjunto articulaciones constituyentes de un discurso musical, en determinado sentido rudimental, austero y moderado.

Acorde a esto se hilvanó una rutina de procesos, compuesta por un interprete , un analizador sintáctico<sup>19</sup> y un codificador digital<sup>20</sup> entre otras herramientas, que a partir de valores emita un flujo de mensajes.

#### 3.1.1. Boceto de Gramática

El método para discretizar información, jerarquizar y distinguir propiedades de valores, se basa en el formato YAML.<sup>21</sup> Luego de considerar este estándar y enfrentarlo con alternativas, se concluye que cumple con las condiciones y que es idóneo para la actividad.

Múltiples implementaciones del mismo en la mayoría de los entornos vigentes<sup>22</sup>, aseguran la independencia de la información serializada en este sistema. Se le adjudica alta legibilidad<sup>23</sup>. Goza de cierta madurez, por lo que fue sujeto de ajustes y mejoras<sup>24</sup>.

#### 3.1.2. Prototipo

Se esbozó un guión de instrucciones acotado a componer cadenas de eventos a partir de la interpretación, análisis sintáctico, proyección (mapeo) y asignación de valores.

Este prototipo, que confirmó la viabilidad de la aplicación pretendida, fue desarrollado en Perl,<sup>25</sup> lenguaje que luego de algunas consideraciones se desestimó por Python<sup>26</sup> debido principalmente a mayor adopción en la producción académica.

---

<sup>19</sup>(n.d.) (2019a)

<sup>20</sup>(n.d.) (2019c)

<sup>21</sup>Ben-Kiki, Evans y Ingerson (2005)

<sup>22</sup>(n.d.) (2019e)

<sup>23</sup>Huntley (2019)

<sup>24</sup>Ben-Kiki Oren y Ingy (2009)

<sup>25</sup>Wall (1999)

<sup>26</sup>Rossum (2018)

## 3.2. Desarrollo

En las actividades posteriores a las comprobaciones, aunque influenciados entre si, se pueden distinguir dos agrupamientos:

- Establecer relaciones de sucesión y jerarquía, que gestionen herencia de propiedades entre segmentos musicales subordinados o consecutivos y extender el léxico admitido con el propósito de cubrir una cantidad mayor de propiedades musicales.
- Escalar el prototipo a una herramienta informática que: sea capaz de consumir recursos informáticos, interpretar series de registros, manipular valores, derivarlos en articulaciones, empaquetar y registrar secuencias, entre otras propiedades.

### 3.2.1. Gramática

Al establecer este lenguaje formal, el primer esfuerzo se concentró en definir la organización de las propiedades de cada parte musical, conseguir una estructura lógica que ordene un discurso multi-parte.

La discriminación de los datos comienza a nivel de archivo, cada fichero contiene los datos relativos a estratos individuales en la pieza. Obteniendo así recursos que canalizan la información de cada parte junto con determinadas propiedades globales (tempo, armadura de clave, metro, letras, etc), que si bien pueden alojarse en una definición de canal, son meta eventos<sup>27</sup> que afectaran a total de la pieza.<sup>28</sup>

Dicho esto se continua con la organización interna de los documentos y algunas consideraciones acerca de el léxico acuñado.

#### 3.2.1.1. Sintaxis YAML

Las definiciones de canal son regidas por YAML. Si bien el vocabulario aceptado es propio de este proyecto, todas las interpretaciones son gestionadas por dicho lenguaje. Se reseñan los principales indicadores reservados y estructuras básicas.

En el estilo de bloques de YAML, similar al de Python, la estructura esta determinada por la indentación. En términos generales indentación se define como los espacios en blanco al comienzo de la línea. Por fuera de la indentación y del contexto escalar, YAML destina los espacios en blanco para separar entre símbolos.

Los indicadores reservados pertinentes señalar son: los dos puntos “:” denotan la proyección de un valor, el guión “-” que indica un bloque de secuencia, *Ancla*

---

<sup>27</sup>Selfridge-Field (1997) Capitulo 3: MIDI Extensions for Musical Notation (1): NoTAMIDI Meta-Events

<sup>28</sup>La limitación en cantidad de canales y el carácter global de algunas propiedades son algunas de las imposiciones del el estándar MIDI.

el nodo para referencia futura el símbolo “&” ampersand, habilitado así subsecuentes como *alias* son invocados con el símbolo “\*” asterisco.

Quizás esta presentación austera aparenta intimidar, como se aprecia en los ejemplos desplegados en el capítulo siguiente, con algunas reglas sencillas este lenguaje de marcado consigue plena legibilidad, sin dejar de ser flexible ni expresivo. Para mas información acerca de otras estructuras y el tratamiento especial caracteres reservados, referirse a la especificación del formato<sup>29</sup>.

### 3.2.1.2. Vocabulario

Con intención de favorecer a la comunidad hispanoparlante el léxico que integra este lenguaje específico de dominio<sup>30</sup> esta compuesto, salvo contadas excepciones, por vocablos del diccionario español. De todos modos, son sencillas las modificaciones requeridas para habilitar la comprensión de términos equivalentes (en diferentes idiomas).

Para negociar con la noción inabarcable que significa dar soporte a cada aspecto musical esperado, siendo imposible anticipar todos las aplicaciones estipuladas en determinado sentido arbitrarias y/o circunstanciales, se propone un sistema de complementos de usuarios que habilita la salida y entrada de valores, para su manipulación externa a la rutina provista. Si bien en el uso este sistema se mostró prometedor, su naturaleza no excede el carácter experimental y es menesteroso promover mejoras y consideraciones adicionales.

Los componentes del léxico y el sistema de complementos son detallados en el primer apartado del capítulo siguiente.

### 3.2.2. Entorno

Tanto las abstracciones desarrolladas, así como también la rutina de instrucciones principales, esta escritas para el interprete *Python 3*<sup>31</sup>. Además de incorporar al entorno varios módulos de la “Librería Estándar”<sup>32</sup> esta pieza de software está apoyada en otros dos complementos, el marco de trabajo “PyYAML”<sup>33</sup> para asistir con el análisis sintáctico, en combinación con la librería “MIDIutil”<sup>34</sup> encargada de la codificación.

En el mismo ánimo [con el que se compuso el vocabulario](#), el guion de acciones hace uso intensivo de idioma español. Esta decisión es en cierto aspecto cuestionable siendo mayoritarias las sentencias predefinidas en inglés impuestas por el entorno.

---

<sup>29</sup>Ben-Kiki, Evans y Ingerson (2005) Apartado 5.3: Indicator Characters y Capítulo 6: Basic Structures.

<sup>30</sup>(n.d.) (2019d)

<sup>31</sup>Rossum (2018)

<sup>32</sup>(n.d.) (2018b)

<sup>33</sup>(n.d.) (2018a)

<sup>34</sup>Wirts (2016)



### 3.2.2.1. Analizador Sintáctico

El primer proceso en la rutina es el de consumir información subscrita, interpretarla y habilitarla para su manipulación posterior. Se confía esta tarea al analizador sintáctico *PyYAML*.

En la presentación oficial del entorno dice:

- Ser completamente capaz de analizar YAML en su version 1.1, comprendiendo todos los ejemplos de dicha especificación.
- Implementar un algoritmo referente gracias a su sencillez.
- Soportar la codificación de caracteres Unicode en la entrada y la salida.
- Analizar y emitir eventos de bajo nivel, con la posibilidad alternativa de emplear la librería de sistema LibYAML.
- Poseer una interface de programación de alto nivel sencilla para objetos nativos Python. Con soporte para todos los tipos de datos de la especificación.

### 3.2.2.2. Codificación de Salida

La cadena de procesos finaliza cuando la lista articulaciones resultante, hasta esta instancia abstracciones en memoria, es secuenciada en eventos, codificada y registrada en ficheros.

MIDIUtil es una biblioteca que posibilita generar piezas multi-parte en formato MIDI 1 y 2 desde rutinas de Python. Posee abstracciones que permite crear y escribir estos archivos con mínimo esfuerzo.

El autor escusa implementar selectivamente algunos de los aspectos más útiles y comunes de la especificación MIDI, argumentando tratarse de un gran documento en expansión a lo largo de décadas. A pesar de ser incompleta, las propiedades cubiertas fueron suficientes para este proyecto y sirvió como marco el objetivo de dar soporte a todo aspecto comprendido por la librería.

### 3.2.2.3. Otras herramientas

Para concluir el relato de método se mencionan dos herramientas accesorias de las cuales se hizo uso intensivo, tanto en el desarrollo de la investigación, como así también en la producción de este documento.

Siendo este proyecto texto-centrista, el ecosistema está incompleto sin un editor de texto apropiado<sup>35</sup>. Para conseguir fluidez y consistencia la herramienta empleada para esta actividad tiene que poder operar según el contexto, manipular bloques, disponer de macros sencillos y configurables. Para estos asuntos se confió en Vim<sup>36</sup>.

---

<sup>35</sup>Moolenaar (2000)

<sup>36</sup>Oualline (2001)

El progreso y el respaldo en línea, fue agilizado por el sistema de control de versiones GIT.<sup>37</sup> Es con esta herramienta, que desde [este repositorio](#) se puede *clonar* el desarrollo, junto con las instrucciones para su instalación y uso.

Pese a que se comprenden estos temas en el dominio de usuario, no podemos dejar de reconocer y recomendar el empleo de las mismas.

---

<sup>37</sup>Torvalds y Hamano (2010)

## 4. Resultados

### 4.1. Gramática

Sobre la estructura sentada por el protocolo optado opera otro juego de reglas coyuntural a este desarrollo, que gobierna la combinatoria entre constituyentes. Luego del desarrollo de estos principios se expone el vocabulario concebido que junto con la sintaxis completa esta gramática.

#### 4.1.1. Sintaxis

El discurso musical de cada parte se organiza en dos niveles. Se distinguen las propiedades globales que afectan a la totalidad de la pista de las que en un siguiente domino, definen cualidades particulares a cada unidad musical<sup>38</sup>.

De la lista dispuesta en el próximo apartado, en cuestiones constitutivas se destaca el término **forma**. Este indica la organización de unidades y recibe el mismo tratamiento a nivel macro que a nivel micro, en ambos casos **forma** representa una lista ordenada de elementos declarados disponibles en la paleta de **unidades**.

Si el elemento carece de este atributo ninguna otra unidad es invocada, por lo tanto se ejecuta el segmento.

Entonces existe un secuencia de secciones musicales de primer grado que es relativa a la pista, de ahí en adelante las unidades se refieren entre ellas hasta alcanzar segmentos de ultimo grado, resultando una organización de árbol<sup>39</sup>.

Previo a la descripción del vocabulario aceptado y relacionada a esta organización es la gestión de herencia entre unidades, la sucesión de propiedades. Unidades invocadas heredan las cualidades del referente, que sobrescribe propiedades de los referidos.

#### 4.1.2. Léxico

A modo de glosario, se describe el léxico acuñado aprovechando la distinción expuesta anteriormente entre propiedades generales a la pista y particulares a las unidades.

Para detallar como opera cada término en cada caso evitando redundancias, se organiza la información repitiendo la misma estructura para cada uno de ellos. Se presentan en línea el término que identifica, el tipo de dato que se espera, el valor asignado por defecto, luego una breve descripción y por ultimo un ejemplo.

---

<sup>38</sup>Grela (1992) Se adopta la terminología *unidad* para referir elementos musicales y *grado* para denotar el alcance de dicho agrupamiento.

<sup>39</sup>Pope (1986) Designing Musical Notations, Sequences And Trees.

#### 4.1.2.1. Propiedades de Pista

Los parámetros generales de cada pista son cuatro: El **nombre** de la pista es el rotulo soportado por el estándar MIDI que identifica este estrato en la pieza, la paleta de **unidades** disponibles, la **forma** indica la secuencia de unidades de primer grado y los **complementos** de usuario.

complementos (cadena de caracteres) default: None

Ubicación de modulo con métodos de usuario.

---

```
complementos: 'enchufes.py'
```

---

forma (lista de cadenas de caracteres) default: [ None ]

Macro estructura de la pista. Lista de unidades a ser secuenciadas. Cada elemento corresponde a uno de la paleta de unidades.

---

```
forma: [  
    'espera',  
    'estrofa',  
    'estribo',  
]
```

---

nombre (cadena de caracteres) default: <empty>

Titulo de la pista

---

```
nombre: 'Feliz Cumpleaños'
```

---

unidades (diccionario) default: [ None ]

Esta es la paleta de unidades disponibles y sus propiedades.

---

```
unidades:  
  base: &base  
  registracion: [  
    -12, -10, -8, -7, -5, -3, -1,  
    0, 2, 4, 5, 7, 9, 11,  
    12, 14, 15, 17, 19, 21, 23,  
    24  
  ]  
  alturas: [ 1 ]  
  transportar: 72  
  duraciones: [ 1.5 ]  
  BPMs: [ 60 ]  
  metro: 3/4  
  dinamicas: [ 1 ]
```

```

    canal: 0
espera:
  <<: *base
  dinamicas: [ 0 ]
  duraciones: [ 2 ]
a: &a
  <<: *base
  alturas: [ 5, 5, 6, 5 ]
  duraciones: [ .75, .25, 1, 1 ]
  letras: [ 'Que', 'los', 'cum', 'plas,' ]
b: &b
  <<: *base
  alturas: [ 8, 7 ]
  duraciones: [ 1, 2 ]
  letras: [ 'fe', 'liz.' ]
b`:
  <<: *b
  transponer: 1
a`:
  <<: *a
  alturas: [ 5, 5, 12, 10 ]
a``:
  <<: *a
  alturas: [ 8, 8, 7, 6 ]
  letras: [ 'que', 'los', 'cum', 'plas,' ]
a```:
  <<: *a
  alturas: [ 11, 11, 10, 8 ]
  letras: [ 'que', 'los', 'cum', 'plas,' ]
A:
  forma: [ 'a', 'b' ]
A`:
  forma: [ 'a' , 'b`' ]
B:
  forma: [ 'a`', 'a```' ]
A``:
  forma: [ 'a```', 'b`' ]
estrofa:
  forma: [ 'A', 'A`' ]
estribo:
  forma: [ 'B', 'A```' ]

```

---

#### 4.1.2.2. Propiedades de Unidad

Parametros por defecto de unidades, pueden ser sobrescritos.

<code>canal</code> (número entero)	default: 1
Canal MIDI Número de Canal MIDI.	
<hr/>	
<code>canal: 3</code>	
<hr/>	
<code>clave</code> (diccionario)	default: <code>alteraciones:0, modo: 0</code>
Armadura de clave Cantidad de alteraciones en la armadura de clave y modo de la escala. Los numeros positivos representan sostenidos mientras que los se refiere a bemoles con números negativos. -2 = Bb, -1 = F, 0 = C, 1 = G, 2 = D, modo: 0 (mayor) Modo de la escala, 0 = Mayor o 1 = Menor (referir midi util doc, key signature)	
<hr/>	
<code>clave:</code>	
<code>  alteraciones: -2</code>	
<code>  modo: 1</code>	
<hr/>	
<code>desplazar</code> (número decimal)	default: 0
Ajuste temporal Desfazage temporal del momento en el que originalmente comienza la unidad. offset : + / - offset con la "posicion.ºriginal 0 es que donde debe acontecer originalmente 2.ªnticipar 2 pulsos o ".5"demorar medio pulso	
<hr/>	
<code>desplazar: -2</code>	
<hr/>	
<code>dinamicas</code> (lista de números decimales)	default: [ 1 ]
Dinámica Lista ordenada de dinámicas.	
<hr/>	
<code>dinamicas: [ 1, .5, .4 ]</code>	
<hr/>	
<code>fluctuacion</code> (diccionario)	default: <code>min:1, max:1</code>
Fluctuación fluctuciones dinámicas.	
<hr/>	
<code>fluctuacion:</code>	
<code>  min: .3</code>	
<code>  max: .7</code>	
<hr/>	
<code>forma</code> (lista)	default: None
Estructura de la Unidad	
<hr/>	
<code>forma: ['A', 'B']</code>	
<hr/>	

<code>metro</code>	(cadena de caracteres)	default: 4/4
Clave de compás Clave de metrica. representando una fracción (numerador / denominador).		
<hr/>		
<code>metro: 4/4</code>		
<hr/>		
<code>registracion</code>	(lista de enteros)	default: [ 1 ]
Registración fija. Secuencia de intervalos a ser recorrida por el punteros de altura.		
<hr/>		
<code>registracion: [</code>		
<code>  -12,-10, -9, -7, -5, -3, -2,</code>		
<code>    0, 2, 3, 5, 7, 9, 10,</code>		
<code>    12, 14, 15, 17, 19, 21, 22,</code>		
<code>    24</code>		
<code>]</code>		
<hr/>		
<code>reiterar</code>	(número entero)	default: 1
Repeticiones Catidad de veces q se toca esta unidad. Reiterarse a si misma, no es trasferible, no se hereda, caso contrario se reterarian los referidos.		
<hr/>		
<code>reiterar: 3</code>		
<hr/>		
<code>revertir</code>	(lista de cadenas de caracteres)	default: [none]
Sentido de las listas Revierte parametros del tipo lista. Deben corresponderse a la etiqueta de otro parametro del tipo lista.		
<hr/>		
<code>revertir: [ 'duraciones', 'dinamicas' ]</code>		
<hr/>		
<code>transponer</code>	()	default: 0
Transponer puntero de registracion Ajuste de alturas pero dentro del set registracion.		
<hr/>		
<code>transponer: 1</code>		
<hr/>		
<code>transportar</code>	(número entero)	default: 0
Transportar Ajuste de alturas. Semitonos		
<hr/>		
<code>transportar: 60 # C</code>		
<hr/>		

#### 4.1.2.2.1. Articulaciones

subcategoria de parametros de unidad? pueden ser sobrescritos.

Variego “talea”<sup>40</sup>

BPMs (número entero)	default: 60
Pulso Tempo, Pulsos Por Minuto.	
<hr/>	
<code>bpm: 62</code>	
<hr/>	
alturas (lista de números enteros)	default: [1]
Punteros del set de registracion. Cada elemento equivale a el numero de intervalo.	
<hr/>	
<code>alturas: [ 1, 3, 5, 8 ]</code>	
<hr/>	
controles (lista de listas de pares)	default: None
Cambios de control Secuencia de pares número controlador y valor a asignar.	
<hr/>	
<code>controles:</code>	
- [ 70 : 80, 71 : 90, 72 : 100 ]	
- [ 33 : 121, 51 : 120 ]	
- [ 10 : 80, 11 : 90, 12 : 100, 13 : 100 ]	
<hr/>	
dinamicas (lista de números decimales)	default: [ 1 ]
Dinámica Lista ordenada de dinámicas.	
<hr/>	
<code>dinamicas: [ 1, .5, .4 ]</code>	
<hr/>	
duraciones (lista de números decimales)	default: [ 1 ]
Duracion Lista ordenada de duraciones.	
<hr/>	
<code>duraciones: [ 1, .5, .5, 1, 1 ]</code>	
<hr/>	
programas (número entero)	default: 1
Instrumento MIDI Número de Instrumento MIDI en el banco actual.	
<hr/>	
<code>programa: 103</code>	
<hr/>	

<sup>40</sup>Variego (2018) : Talea y Serialismo



voces (lista de números enteros) default: T0 D0

Superposicion de altura Apilamiento de alturas. Lista de listas, cada voz es un lista que modifica intervalo. voz + altura = numero de intervalo.

---

voces:

- [ 8, 6 ]
  - [ 5 ]
  - [ 3 ]
- 

## 4.2. Implementación

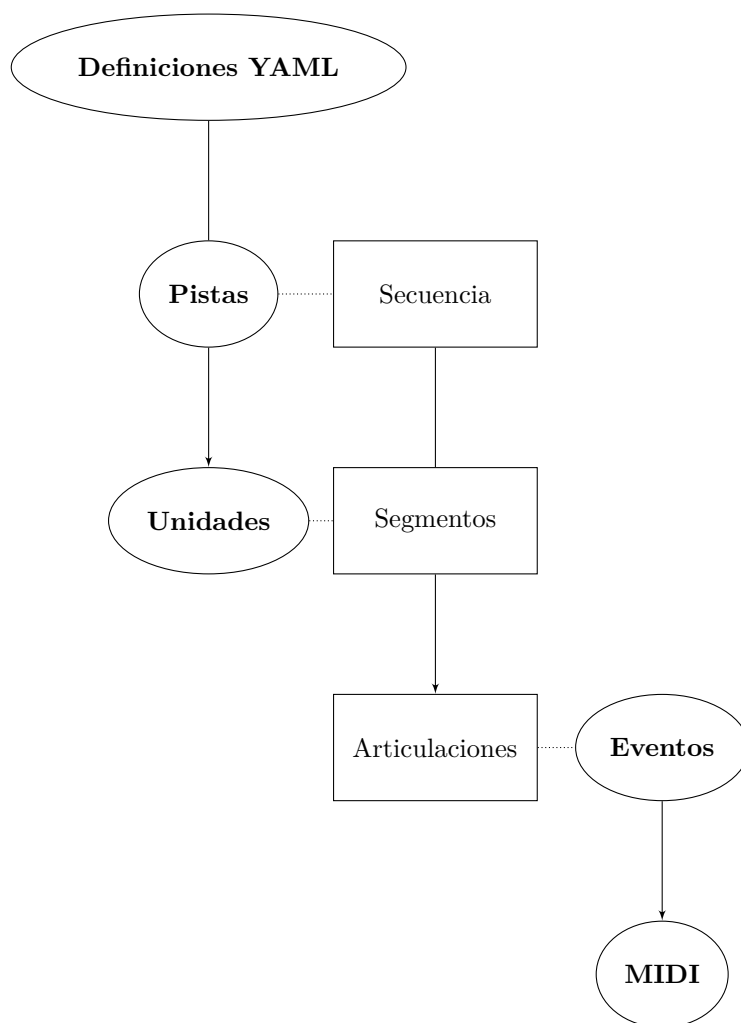
Introduccion a la subseccion

Aplicación y entorno de secuenciación

Lee archivos YAML como argumentos posicionales crea “pistas” a partir de ellos

explicar estructura pista como flujo de eventos agrupados en segmentos agrupados en secciones

#### 4.2.1. Diagrama de arquitectura



## 4.2.2. Secciones de principales del desarrollo

Explicación de los bloques de código más representativos

### 4.2.2.1. Módulo “Secuencia”

Loop principal que toma unidades previamente analizadas y llena lista de eventos.

#### 4.2.2.1.1. pista

Clase Pista a partir de cada definición de canal (.yml)

tienen un nombre parámetros defaults de unidad llamados “base” tiene una lista de unidades que se llama “macroforma” a partir de esta lista de busca en la paleta de unidades

a su vez cada unidad puede tener una lista de unidades a la que invoca arma un árbol de registros con las relaciones entre unidades arma una “sucesión” o “herencia” de parámetros

repite la unidad (con sus hijas) según parámetro reiteración agrega a los registros

Si la unidad actual tiene unidades sobrescribe los parámetros de la unidad “hija” con los sucesión recursivamente busca hasta encontrar una sin unidades HIJAS Si la unidad actual NO tiene unidades finalmente mezcla el resultado con los defaults la secuencia hace secuencia de eventos ##### secuencia ##### sección ##### elemento ##### segmento ##### articulación ##### complementos

## 4.3. Demostraciones

Explicación de que ejemplo o demostración se va a discutir en cada sección.

### 4.3.1. Melodía Simple

Descripción

#### 4.3.1.1. YAML

Código

#### 4.3.1.2. Partitura

Captura

#### 4.3.1.3. Gráfico

ploteo

### **4.3.2. Múltiples Canales**

Descripción

#### **4.3.2.1. YAML**

Códigos

#### **4.3.2.2. Partitura**

Capturas

#### **4.3.2.3. Gráfico**

ploteos

### **4.3.3. Polimetría**

Patrones con duraciones no equivalentes

#### **4.3.3.1. YAML**

Códigos

#### **4.3.3.2. Partitura**

Capturas

#### **4.3.3.3. Gráfico**

ploteos

## 5. Conclusiones

aplicaciones posibles en diferentes escenarios (online, archivología, livecodig) y varias disciplinas (IA, machine learning).

## 6. Apéndice

### 6.1. Secuencia

---

```
1 import os
2 from .pista import Pista
3 from .complementos import Complemento
4
5 class Secuencia:
6
7     def __init__(
8         self,
9         defs,
10         verbose = False,
11         copyright = False
12     ):
13         self.defs = defs
14         self.pistas = []
15         self.verbose = verbose
16         self.copyright = copyright
17
18         for d in defs:
19             pista = Pista(
20                 nombre = d[ 'nombre' ],
21                 paleta = d[ 'unidades' ],
22                 forma = d[ 'forma' ],
23                 secuencia = self,
24             )
25             self.pistas.append( pista )
26
27     @property
28     def complementos( self ):
29         complementos = []
30         for d in self.defs:
31             if 'complementos' in d:
32                 p = d[ 'complementos' ]
33                 if os.path.exists( p ):
34                     # TODO Tirar execpcion
35                     #and p not in Complemento.registro:
```

```

36         Complemento.registro.append( p )
37         c = Complemento( p )
38         complementos.append( c )
39     return complementos
40
41 @property
42 def eventos( self ):
43     """ A partir de cada definicion agrega una Pista. """
44     EVENTOS = []
45     for pista in self.pistas:
46
47         if self.verbose:
48             print( pista.verbose( self.verbose ) )
49
50         """ Generar track p/c pista """
51         delta = 0
52         track = pista.numero
53
54         """ Parametros de Pista Primer articulaci3n de la parte, agregar
55         eventos fundamentales: pulso, armadura de clave, comp3s y programa.
56         """
57         EVENTOS.append([
58             'addTrackName',
59             track,
60             delta,
61             pista.nombre
62         ])
63         if self.copyright:
64             EVENTOS.append([
65                 'addCopyright',
66                 track,
67                 delta,
68                 self.copyright
69             ])
70
71         """ Loop principal:
72         Genera una secuencia de eventos MIDI lista de articulaciones. """
73
74         for segmento in pista.segmentos:
75             canal = segmento.canal
76             #delta += segmento.desplazar
77
78             if delta < 0:
79                 raise ValueError( 'No se puede desplazar antes q el inicio' )
80             pass
81

```

```

82         """ Agregar propiedades de segmento. """
83
84     if segmento.cambia( 'metro' ):
85         EVENTOS.append([
86             'addTimeSignature',
87             track,
88             delta,
89             segmento.metro[ 'numerador' ],
90             segmento.metro[ 'denominador' ],
91             segmento.metro[ 'relojes_por_tick' ],
92             segmento.metro[ 'notas_por_pulso' ]
93         ])
94
95     if segmento.cambia( 'bpm' ):
96         EVENTOS.append([
97             'addTempo',
98             track,
99             delta,
100             segmento.bpm,
101         ])
102
103     if segmento.cambia( 'clave' ):
104         EVENTOS.append([
105             'addKeySignature',
106             track,
107             delta,
108             segmento.clave[ 'alteraciones' ],
109             1, # multiplica por el n de alteraciones
110             segmento.clave[ 'modo' ]
111         ])
112
113     if segmento.afinacionNota:
114         EVENTOS.append([
115             'changeNoteTuning',
116             track,
117             segmento.afinacionNota[ 'afinaciones' ],
118             segmento.afinacionNota[ 'canalSysEx' ],
119             segmento.afinacionNota[ 'tiempoReal' ],
120             segmento.afinacionNota[ 'programa' ],
121         ])
122
123     if segmento.afinacionBanco:
124         EVENTOS.append([
125             'changeTuningBank',
126             track,
127             canal,

```

```

128         delta,
129         segmento.afinacionBanco[ 'banco' ],
130         segmento.afinacionBanco[ 'ordenar' ],
131     ])
132
133     if segmento.afinacionPrograma:
134         EVENTOS.append([
135             'changeTuningProgram',
136             track,
137             canal,
138             delta,
139             segmento.afinacionPrograma[ 'programa' ],
140             segmento.afinacionPrograma[ 'ordenar' ],
141         ])
142
143     if segmento.sysEx:
144         EVENTOS.append([
145             'addSysEx',
146             track,
147             delta,
148             segmento.sysEx[ 'fabricante' ],
149             segmento.sysEx[ 'payload' ],
150         ])
151
152     if segmento.uniSysEx:
153         EVENTOS.append([
154             'addUniversalSysEx',
155             track,
156             delta,
157             segmento.uniSysEx[ 'codigo' ],
158             segmento.uniSysEx[ 'subCodigo' ],
159             segmento.uniSysEx[ 'payload' ],
160             segmento.uniSysEx[ 'canal' ],
161             segmento.uniSysEx[ 'tiempoReal' ],
162         ])
163
164     if segmento.NRPN:
165         EVENTOS.append([
166             'makeNRPNCall',
167             track,
168             canal,
169             delta,
170             segmento.NRPN[ 'control_msb' ],
171             segmento.NRPN[ 'control_lsb' ],
172             segmento.NRPN[ 'data_msb' ],
173             segmento.NRPN[ 'data_lsb' ],

```



```

174         segmento.NRPN[ 'ordenar' ],
175     ])
176
177     if segmento.RPN:
178         EVENTOS.append([
179             'makeRPNCall',
180             track,
181             canal,
182             delta,
183             segmento.RPN[ 'control_msb' ],
184             segmento.RPN[ 'control_lsb' ],
185             segmento.RPN[ 'data_msb' ],
186             segmento.RPN[ 'data_lsb' ],
187             segmento.RPN[ 'ordenar' ],
188         ])
189
190     for articulacion in segmento.articulaciones:
191         """ Agrega cualquier cambio de parametro,
192         comparar cada uno con la articulacion previa. """
193
194         if articulacion.cambia( 'bpm' ):
195             EVENTOS.append([
196                 'addTempo',
197                 track,
198                 delta,
199                 articulacion.bpm,
200             ])
201
202         if articulacion.cambia( 'programa' ):
203             EVENTOS.append([
204                 'addProgramChange',
205                 track,
206                 canal,
207                 delta,
208                 articulacion.programa
209             ])
210
211         if articulacion.letra:
212             EVENTOS.append([
213                 'addText',
214                 track,
215                 delta,
216                 articulacion.letra
217             ])
218
219         if articulacion.tono:

```

```

220         EVENTOS.append([
221             'addPitchWheelEvent',
222             track,
223             canal,
224             delta,
225             articulacion.tono
226         ])
227
228         """ Agregar nota/s (altura, duracion, dinamica).
229         Si existe acorde en la articulación armar una lista con cada voz
230         superpuesta. o una lista de solamente un elemento. """
231         voces = [ articulacion.altura ]
232         if articulacion.acorde:
233             voces = articulacion.acorde
234
235         for voz in voces:
236             EVENTOS.append([
237                 'addNote',
238                 track,
239                 canal,
240                 voz,
241                 delta,
242                 articulacion.duracion,
243                 articulacion.dinamica
244             ])
245
246         if articulacion.controles:
247             """ Agregar cambios de control """
248             for control in articulacion.controles:
249                 for control, valor in control.items():
250                     EVENTOS.append([
251                         'addControllerEvent',
252                         track,
253                         canal,
254                         delta,
255                         control,
256                         valor,
257                     ])
258
259         delta += articulacion.duracion
260     return EVENTOS

```

---

## 6.2. Pista

---

```
1 from argumentos import Excepcion
2 from .seccion import Seccion
3 from .segmento import Segmento
4
5 class Pista:
6     """
7     Clase para cada definicion de a partir de archivos .yaml
8     PISTA > Secciones > Segmentos > Articulaciones
9     """
10    cantidad = 0
11
12    def __str__( self ):
13        o = 'PISTA ' + str( self.numero ) + ': ' + str( self.nombre )
14        return o
15
16    def verbose( self, verbose = 0 ):
17        if verbose > 0:
18            o = str( self ) + ' '
19            o = str( self ) + ' '
20            o += '#' * ( 60 - len( o ))
21            if verbose > 1:
22                o += '\nELEM\t#\torden\tnivel\trecur\tnombre\n'
23                for e in self.elementos:
24                    o += e.verbose( verbose )
25                o += '\n'
26            return o
27
28    def __init__(
29        self,
30        nombre,
31        paleta,
32        forma,
33        secuencia
34    ):
35        self.nombre      = nombre
36        self.paleta      = paleta
37        self.forma       = forma
38        self.secuencia   = secuencia
39        self.numero      = Pista.cantidad
40        Pista.cantidad += 1
41
42        self.secciones  = []
43        self.segmentos  = []
```

```

44     self.seccionar( self.forma )
45
46 @property
47 def elementos( self ):
48     return sorted(
49         self.secciones + self.segmentos,
50         key = lambda x: x.numero
51     )
52
53 @property
54 def tiempo( self ):
55     # duracion en segundos
56     return sum( [ s.tiempo for s in self.segmentos ] )
57
58 """ Organiza unidades según relacion de referencia """
59 def seccionar(
60     self,
61     forma = None,
62     nivel = 0,
63     herencia = {},
64     referente = None,
65 ):
66     nivel += 1
67     """ Limpiar parametros q no se heredan. """
68     herencia.pop( 'forma', None )
69     herencia.pop( 'reiterar', None )
70
71     for unidad in forma:
72         try:
73             if unidad not in self.paleta:
74                 error = "PISTA: \" + self.nombre + "\""
75                 error += " NO ENCUENTRO: \" + unidad + "\" "
76                 raise Excepcion( unidad, error )
77             pass
78             original = self.paleta[ unidad ]
79             sucesion = {
80                 **original,
81                 **herencia,
82             }
83             reiterar = 1
84             if 'reiterar' in original:
85                 reiterar = original[ 'reiterar' ]
86             for r in range( reiterar ):
87                 if 'forma' not in original:
88                     segmento = Segmento(
89                         pista          = self,

```

```

90         nombre      = unidad,
91         nivel       = nivel - 1,
92         orden       = len( self.segmentos ),
93         recurrence  = sum(
94             [ 1 for e in self.segmentos if e.nombre == unidad ]
95         ),
96         referente    = referente,
97         propiedades  = sucesion,
98     )
99     self.segmentos.append( segmento )
100 else:
101     seccion = Seccion(
102         pista        = self.nombre,
103         nombre       = unidad,
104         nivel        = nivel - 1,
105         orden        = len( self.secciones ),
106         recurrence   = sum(
107             [ 1 for e in self.secciones if e.nombre == unidad ]
108         ),
109         referente    = referente,
110     )
111     seccion.referidos = original['forma']
112     self.secciones.append( seccion )
113     elemento = seccion
114     self.seccionar(
115         original[ 'forma' ],
116         nivel,
117         sucesion,
118         seccion,
119     )
120 except Excepcion as e:
121     print( e )

```

---

### 6.3. Elemento

---

```
1 class Elemento():
2     """
3     Pista > ELEMENTOS
4     Metaclass base para, Secciones, Segmentos
5     """
6     cantidad = 0
7     def __str__( self ):
8         o = str( self.numero ) + '\t'
9         o += str( self.orden ) + '\t'
10        o += str( self.nivel ) + '\t'
11        o += str( self.reurrencia ) + '\t'
12        o += '+' + str( '-' * ( self.nivel ) )
13        o += self.nombre
14        return o
15
16    def __init__(
17        self,
18        pista,
19        nombre,
20        nivel,
21        orden,
22        reurrencia,
23        referente,
24    ):
25        self.pista = pista
26        self.nombre = nombre
27        self.nivel = nivel
28        self.orden = orden
29        self.reurrencia = reurrencia
30        self.referente = referente
31        self.numero = Elemento.cantidad
32        Elemento.cantidad += 1
```

---

## 6.4. Sección

---

```
1 from .elemento import Elemento
2
3 class Seccion( Elemento ):
4     cantidad = 0
5     """ Pista > SECCION > Segmentos > Articulaciones """
6
7     def verbose( self, verbose = 0 ):
8         o = self.tipo + ' '
9         o += str( self.numero_seccion ) + '\t'
10        o += str( self ) + ' '
11        o += '=' * ( 18 - ( len( self.nombre ) + self.nivel ) )
12        return o
13
14    def __init__(
15        self,
16        pista,
17        nombre,
18        nivel,
19        orden,
20        recurrencia,
21        referente
22    ):
23        Elemento.__init__(
24            self,
25            pista,
26            nombre,
27            nivel,
28            orden,
29            recurrencia,
30            referente
31        )
32        self.numero_seccion = Seccion.cantidad
33        Seccion.cantidad += 1
34        self.nivel = nivel
35        self.tipo = 'SECC'
```

---

## 6.5. Segmento

---

```
1 import math
2 from .elemento import Elemento
3 from .articulacion import Articulacion
4 from .complementos import Complemento
5
6
7 class Segmento( Elemento ):
8     """
9     Secuencia > Pista > Secciones > SEGMENTOS > Articulaciones
10    Conjunto de Articulaciones
11    """
12    cantidad = 0
13
14    defactos = {
15
16        # Propiedades de Segmento
17        'canal'      : 0,
18        'revertir'   : None,
19        'NRPN'       : None,
20        'RPN'        : None,
21
22        # Props. que NO refieren a Canal especifico
23        # ¿a Meta track? Igualmente midiutil las manda a canal 16...
24        'metro'      : '4/4',
25        'alteraciones' : 0,
26        'modo'       : 0,
27        'afinacionNota' : None,
28        'afinacionBanco' : None,
29        'afinacionPrograma' : None,
30        'sysEx'      : None,
31        'uniSysEx'   : None,
32
33        # Procesos de Segmento
34        'transportar' : 0,
35        'transponer'  : 0,
36        'reiterar'    : 1,
37
38        # Propiedades de Articulacion
39        'BPMs'       : [ 60 ],
40        'programas'  : [ None ],
41        'duraciones' : [ 1 ],
42        'dinamicas'  : [ 1 ],
43        'registracion' : [ 1 ],
```



```

44     'alturas'      : [ 1 ],
45     'letras'      : [ None ],
46     'tonos'       : [ 0 ],
47     'voces'       : None,
48     'controles'   : None,
49
50 }
51
52 def verbose( self, verbose = 0 ):
53     o = self.tipo + ' '
54     o += str( self.numero_segmento ) + '\t'
55     o += str( self ) + ' '
56     o += '-' * ( 18 - (len( self.nombre ) + self.nivel))
57     if verbose > 2:
58         o += '\nARTICULACIONES\n'
59         o += '#\tord\tbpm\tdur\tdin\talt\tltr\tton\tctrs\n'
60         for a in self.articulaciones:
61             o += str( a )
62     return o
63
64 def __init__(
65     self,
66     pista,
67     nombre,
68     nivel,
69     orden,
70     recurrencia,
71     referente,
72     propiedades
73 ):
74     Elemento.__init__(
75         self,
76         pista,
77         nombre,
78         nivel,
79         orden,
80         recurrencia,
81         referente
82     )
83     self.numero_segmento = Segmento.cantidad
84     Segmento.cantidad += 1
85     self.tipo = 'SGMT'
86     self.props = {
87         **Segmento.defactos,
88         **propiedades
89     }

```

```

90     """ PRE PROCESO DE SEGMENTO """
91
92     """ Cambia el sentido de los parametros de
93     articulacion """
94     self.revertir = self.props[ 'revertir' ]
95     if self.revertir:
96         if isinstance( self.revertir , list ):
97             for r in self.revertir:
98                 if r in self.props:
99                     self.props[ r ].reverse()
100         elif isinstance( self.revertir , str ):
101             if revertir in self.props:
102                 self.props[ self.revertir ].reverse()
103
104     self.canal          = self.props[ 'canal' ]
105     self.reiterar       = self.props[ 'reiterar' ]
106     self.transponer     = self.props[ 'transponer' ]
107     self.transportar    = self.props[ 'transportar' ]
108     self.alteraciones   = self.props[ 'alteraciones' ]
109     self.modos          = self.props[ 'modo' ]
110     self.afinacionNota  = self.props[ 'afinacionNota' ]
111     self.afinacionBanco = self.props[ 'afinacionBanco' ]
112     self.afinacionPrograma = self.props[ 'afinacionPrograma' ]
113     self.sysEx          = self.props[ 'sysEx' ]
114     self.uniSysEx       = self.props[ 'uniSysEx' ]
115     self.NRPN           = self.props[ 'NRPN' ]
116     self.RPN            = self.props[ 'RPN' ]
117     self.registracion   = self.props[ 'registracion' ]
118     self.programas      = self.props[ 'programas' ]
119     self.duraciones     = self.props[ 'duraciones' ]
120     self.BPMs           = self.props[ 'BPMs' ]
121     self.dinamicas      = self.props[ 'dinamicas' ]
122     self.alturas        = self.props[ 'alturas' ]
123     self.letras         = self.props[ 'letras' ]
124     self.tonos          = self.props[ 'tonos' ]
125     self.voces          = self.props[ 'voces' ]
126     self.capas          = self.props[ 'controles' ]
127
128     self.bpm = self.BPMs[0]
129     self.programa = self.programas[0]
130
131
132     """ COMPLEMENTOS
133         Pasar propiedades por metodos de usuario
134     """
135     for complemento in self.pista.secuencia.complementos:

```

```

136         for metodo in dir( complemento.modulo ):
137             if metodo in self.props:
138                 for clave in self.props[ metodo ]:
139                     original = getattr( self, clave )
140                     argumentos = self.props[ metodo ][ clave ]
141                     #print( metodo, ':', clave, argumentos )
142                     modificado = getattr(
143                         complemento.modulo,
144                         metodo,
145                     )( original, argumentos )
146                     setattr( self, clave, modificado )
147
148
149 @property
150 def precedente( self ):
151     n = self.orden
152     o = self.pista.segmentos[ n - 1 ]
153     return o
154
155 def obtener( self, key ):
156     try:
157         o = getattr( self, key )
158         return o
159     except AttributeError as e:
160         return e
161
162 def cambia(
163     self,
164     key
165 ):
166     este = self.obtener( key )
167     anterior = self.precedente.obtener( key )
168     if (
169         self.orden == 0
170         and este
171     ):
172         return True
173     return anterior != este
174
175 @property
176 def tiempo( self ):
177     # duracion en segundos
178     return sum( [ a.tiempo for a in self.articulaciones ] )
179
180 @property
181 def metro( self ):

```

```

182     metro = self.props[ 'metro' ].split( '/' )
183     denominador = int(
184         math.log10( int( metro[ 1 ] ) ) / math.log10( 2 )
185     )
186     return {
187         'numerador'      : int( metro[ 0 ] ),
188         'denominador'    : denominador,
189         'relojes_por_tick' : 12 * denominador,
190         'notas_por_pulso' : 8,
191     }
192
193 @property
194 def clave( self ):
195     return {
196         'alteraciones' : self.alteraciones,
197         'modo'         : self.modo
198     }
199
200 @property
201 def ganador( self ):
202     """ Evaluar que propiedad lista es el que mas valores tiene. """
203     self.ganador_voces = [ 0 ]
204     if self.voces:
205         self.ganador_voces = max( self.voces, key = len )
206     self.ganador_capas = [ 0 ]
207     if self.capas:
208         self.ganador_capas = max( self.capas , key = len )
209
210     candidatos = [
211         self.dinamicas,
212         self.duraciones,
213         self.alturas,
214         self.letras,
215         self.tonos,
216         self.BPMs,
217         self.programas,
218         self.ganador_voces,
219         self.ganador_capas,
220     ]
221     return max( candidatos, key = len )
222
223 @property
224 def cantidad_pasos( self ):
225     return len( self.ganador )
226
227 @property

```

```

228 def articulaciones( self ):
229
230     """ Consolidar "articulacion"
231     combinar parametros: altura, duracion, dinamica, etc. """
232     o = []
233     for paso in range( self.cantidad_pasos ):
234         """ Alturas, voz y superposición voces. """
235         altura = self.alturas[ paso % len( self.alturas ) ]
236         acorde = []
237         nota = altura
238         """ Relacion: altura > puntero en el set de registracion;
239         Trasponer dentro del set de registracion, luego Transportar,
240         sumar a la nota resultante. """
241         n = self.registracion[
242             ( ( altura - 1 ) + self.transponer ) % len( self.registracion )
243         ]
244         nota = self.transportar + n
245         """ Armar superposicion de voces. """
246         if self.voces:
247             for v in self.voces:
248                 voz = (
249                     altura + ( v[ paso % len( v ) ] ) - 1
250                 ) + self.transponer
251                 acorde += [
252                     self.transportar +
253                     self.registracion[ voz % len( self.registracion ) ]
254                 ]
255         """ Cambios de control. """
256         controles = []
257         if self.capas:
258             for capa in self.capas:
259                 controles += [ capa[ paso % len( capa ) ] ]
260         """ Articulación a secuenciar. """
261         articulacion = Articulacion(
262             segmento = self,
263             orden = paso,
264             bpm = self.BPMs[ paso % len( self.BPMs ) ],
265             programa = self.programas[ paso % len( self.programas ) ],
266             duracion = self.duraciones[ paso % len( self.duraciones ) ],
267             dinamica = self.dinamicas[ paso % len( self.dinamicas ) ],
268             nota = nota,
269             acorde = acorde,
270             tono = self.tonos[ paso % len( self.tonos ) ],
271             letra = self.letras[ paso % len( self.letras ) ],
272             controles = controles,
273         )

```

```
274         o.append( articulacion )
275     return o
276
```

---

## 6.6. Articulación

---

```
1 class Articulacion:
2
3     """ Pista > Segmentos > ARTICULACIONES """
4
5     cantidad = 0
6
7     def __str__( self ):
8         o = str( self.numero ) + '\t'
9         o += str( self.orden ) + '\t'
10        o += str( self.bpm ) + '\t'
11        o += str( self.duracion ) + '\t'
12        o += str( self.dinamica ) + '\t'
13        o += str( self.altura ) + '\t'
14        o += str( self.letra ) + '\t'
15        o += str( self.tono ) + '\t'
16        o += str( self.controles ) + '\n'
17        return o
18
19     def __init__(
20         self,
21         segmento,
22         orden,
23         bpm,
24         programa,
25         duracion,
26         dinamica,
27         nota,
28         acorde,
29         tono,
30         letra,
31         controles,
32     ):
33         self.numero = Articulacion.cantidad
34         Articulacion.cantidad += 1
35
36         self.segmento = segmento
37         self.orden = orden
38         self.bpm = bpm
39         self.programa = programa
40         self.tono = tono
41         self._dinamica = dinamica
42         self.duracion = duracion
43         self.controles = controles
```

```

44     self.altura      = nota
45     self.letra       = letra
46     self.acorde      = acorde
47
48     @property
49     def precedente( self ):
50         n = self.orden
51         o = self.segmento.articulaciones[ n - 1]
52         if n == 0:
53             o = self.segmento.precedente.articulaciones[ - 1 ]
54         return o
55
56     def obtener( self, key ):
57         try:
58             o = getattr( self, key )
59             return o
60         except AttributeError as e:
61             return e
62
63     def cambia( self, key ):
64         este = self.obtener( key )
65         anterior = self.precedente.obtener( key )
66         if (
67             self.segmento.orden == 0
68             and self.orden == 0
69             and este
70         ):
71             return True
72         return anterior != este
73
74     @property
75     def relacion( self ):
76         return 60 / self.bpm
77
78     @property
79     def tiempo( self ):
80         # duracion en segundos
81         return self.duracion * self.relacion
82
83
84     @property
85     def dinamica( self ):
86         viejo_valor = self._dinamica
87         viejo_min = 0
88         viejo_max = 1
89         nuevo_min = 0

```



```
90     nuevo_max = 126
91     nuevo_valor = (
92         ( viejo_valor - viejo_min ) / ( viejo_max - viejo_min )
93     ) * ( nuevo_max - nuevo_min ) + nuevo_min
94     return int( min( max( nuevo_valor, nuevo_min ), nuevo_max ) )
```

---

## 6.7. Complementos

---

```
1 import importlib.util as importar
2
3 class Complemento:
4
5     """ Interfaz minimalista para complementos de usuario.
6
7     Declarar ubicación del paquete en propiedades de track.
8     complementos: 'enchufes.py'
9
10    En propiedades de segmento invocar metodo y subscribir, propiedad y
11    argumentos.
12
13    metodo: # en: enchufes.py
14    propiedad_a_manipular1: argumentos
15    propiedad_a_manipular2: argumentos
16    fluctuar:
17        dinamicas: .5
18        alturas: 2
19    """
20
21    cantidad = 0
22    registro = []
23
24    def __str__(
25        self,
26    ):
27        return self.nombre
28
29    def __init__(
30        self,
31        path
32    ):
33        self.path = path
34        self.nombre = path.split( '.' )[ 0 ]
35        Complemento.cantidad += 1
36        spec = importar.spec_from_file_location(
37            self.nombre,
38            self.path
39        )
40        if spec:
41            modulo = importar.module_from_spec( spec )
42            spec.loader.exec_module( modulo )
43            self.modulo = modulo
```

---

## Bibliografía

BEN-KIKI, O., EVANS, C. y INGERSON, B., 2005. Yaml ain't markup language (yaml™) version 1.1. *yaml.org, Tech. Rep*, pp. 23.

BEN-KIKI OREN, E.C. y INGY, 2009. YAML Version 1.2 Specification. [en línea]. Disponible en: <http://yaml.org/spec/1.2/spec.html>.

CLARK, C. y TINDALE, A., 2014. Flocking: A Framework for Declarative Music-Making on the Web. *The Joint Proceedings of the ICMC and SMC*, vol. 1, no. 1, pp. 50-57.

COOMBS, J.H., RENEAR, A.H. y DEROSE, S.J., 1987. Markup Systems and the Future of Scholarly Text Processing. *Commun. ACM* [en línea], vol. 30, no. 11, pp. 933-947. ISSN 0001-0782. DOI [10.1145/32206.32209](https://doi.org/10.1145/32206.32209). Disponible en: <http://doi.acm.org/10.1145/32206.32209>.

GOOD, M., 2001. MusicXML: An Internet-Friendly Format for Sheet Music. *Proceedings of XML* [en línea], Disponible en: <http://michaelgood.info/publications/music/musicxml-an-internet-friendly-format-for-sheet-music/>.

GRAHAM, P., 2001. *Beating the Averages* [en línea]. 2001. Estados Unidos: Franz Developer Symposium; [www.paulgraham.com](http://www.paulgraham.com). Disponible en: <http://www.paulgraham.com/avg.html>.

GRELA, D., 1992. *Análisis Musical: Una Propuesta Metodológica*. 1992. Rosario, Santa Fe, Argentina: Facultad de Humanidades y Artes. SERIE 5: La música en el Tiempo. N°1.

HAUS, G. y LUDOVICO, L., 2007. Music Representation of Score, Sound, MIDI, Structure and Metadata All Integrated in a Single Multilayer Environment Based on XML.. S.l.: s.n.,

HUNT, A. y THOMAS, D., 1999. *The Pragmatic Programmer: From Journeyman to Master*. S.l.: The Pragmatic Bookshelf. ISBN [9780201616224](https://www.amazon.com/dp/0978020161).

HUNTLEY, G., 2019. Interprete de Comandos. [en línea]. Disponible en: <https://noyaml.com/>.

LEEK, J., 2017. The future of education is plain text. [en línea]. Disponible en: <https://simplystatistics.org/2017/06/13/the-future-of-education-is-plain-text>.

(MMA), M.M.A., 1996. Standard MIDI Files (SMF) Specification. [en línea]. Disponible en: <https://www.midi.org/specifications-old/item/standard-midi-files-smf>.

MOOLENAAR, B., 2000. Seven habits of effective text editing. [en línea]. Disponible en: <http://moolenaar.net/habits.html>.

(N.D.), 2018a. PyYAML is a full-featured YAML framework for the Python programming language. [en línea]. Disponible en: <https://pyyaml.org/>.

(N.D.), 2018b. The Python Standard Library. [en línea]. Disponible en: <https://docs.python.org/3/library/index.html>.

- (N.D.), 2019a. Analizador sintáctico. [en línea]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Analizador\\_sint%C3%A1ctico](https://es.wikipedia.org/wiki/Analizador_sint%C3%A1ctico).
- (N.D.), 2019b. Interprete de Comandos. [en línea]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Int%C3%A9rprete\\_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Int%C3%A9rprete_(inform%C3%A1tica)).
- (N.D.), 2019c. Interprete de Comandos. [en línea]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Codificaci%C3%B3n\\_digital](https://es.wikipedia.org/wiki/Codificaci%C3%B3n_digital).
- (N.D.), 2019d. Lenguaje específico de dominio. [en línea]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje\\_espec%C3%ADfico\\_de\\_dominio](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_espec%C3%ADfico_de_dominio).
- (N.D.), 2019e. YAML Test Matrix. [en línea]. Disponible en: <https://matrix.yaml.io/valid.html>.
- OUALLINE, S., 2001. *Vi iMproved*. S.l.: New Riders Publishing.
- PENFOLD, R.A., 1992. *Advanced MIDI Users Guide*. United Kingdom: PC Publishing. ISBN 978-1870775397.
- POPE, S.T., 1986. Music Notations and the Representation of Musical Structure and Knowledge. *Perspectives of New Music* [en línea], vol. 24, no. 2, pp. 156-189. DOI 10.2307/833219. Disponible en: <https://www.jstor.org/stable/833219>.
- RAYMOND, E.S., 1997. *The Cathedral and the Bazaar*. 1997. Estados Unidos: Linux Kongress; O'Reilly Media.
- RAYMOND, E.S., 1999. *The Art of UNIX Programming*. Estados Unidos: Addison-Wesley Professional. ISBN 978-0131429017.
- ROSSUM, G.V., 2018. Python 3.7. [en línea]. Disponible en: <https://docs.python.org/3/>.
- SELFRIDGE-FIELD, E., 1997. *Beyond MIDI: The Handbok of Musical Codes*. Estados Unidos: The MIT Press. ISBN 9780262193948.
- STEYN, J., 2001. Music Markup Language. [en línea]. Disponible en: <https://steyn.pro/mml>.
- TORVALDS, L. y HAMANO, J., 2010. Git: Fast version control system. URL <http://git-scm.com>,
- VARIEGO, J., 2018. *Composición algorítmica. Matemáticas y ciencias de la computación en la creación musical*. S.l.: Universidad Nacional de Quilmes. ISBN 978-987-558-502-7.
- WALL, L., 1999. Perl, the first postmodern computer language. [en línea]. Disponible en: <https://www.perl.com/pub/1999/03/pm.html>.
- WILD, J., 1996. A Review of the Humdrum Toolkit: UNIX Tools for Musical Research, created by David Huron. *Music Theory Online*, vol. 2, no. 7.
- WIRTS, M.C., 2016. MIDIUtil. [en línea]. Disponible en: <https://midiutil.readthedocs.io>.

YZAGUIRRE, G., 2016. Manifiesto del Laboratorio de Software Libre. [en línea]. Disponible en: [https://labsl.multimediales.com.ar/Manifiesto\\_del\\_Laboratorio\\_de\\_Software\\_Libre\\_.html](https://labsl.multimediales.com.ar/Manifiesto_del_Laboratorio_de_Software_Libre_.html).