



La Metadata en la Industria Musical

¿Qué es y por qué debería importarme?

Julia Hernández Ruza



industria
musical
academy

¿Metadata? Si yo me dedico a crear melodías, letras, componer, producir, tocar, cantar...

Si eres músico, es muy probable que nunca hayas escuchado este término.

Sin embargo, la metadata en el negocio de la música es uno de los problemas más grandes que le afectan en la era digital, y precisamente el hecho de no conocer de qué se trata es lo que perjudica a miles y miles de músicos, productores, compositores y todo tipo de creadores trabajando en esta industria.

¿Qué es la Metadata?

En términos más amplios, la Metadata se utiliza para describir otros tipos de datos. Ofrece información acerca del contenido de algo.

Por ejemplo, una imagen puede incluir metadata que describe qué tan grande es la imagen, la profundidad de los colores, la resolución de la imagen, la fecha en que fue creada, entre otros datos.

La metadata de un documento de texto puede incluir información acerca de qué tan largo es ese documento, quién es el autor, la fecha en que fue escrito y un pequeño resumen sobre el contenido del mismo.

Las páginas web por lo general incluyen metadata en la forma de meta etiquetas. Descripciones y palabras clave son utilizadas comúnmente para describir el contenido de una página web y es esta la información que los buscadores van a utilizar cuando añaden páginas a sus directorios.

En el mundo de la música, la metadata se refiere comúnmente a los créditos que aparecen en las canciones dentro de servicios digitales como Spotify o Apple Music, pero también incluyen toda la información subyacente relacionada con el lanzamiento de una canción o álbum, incluyendo el título, los nombres de los compositores y productores, la editorial, la discográfica, etc.

Esta información debe estar sincronizada a lo largo y ancho de todas las bases de datos de la industria para poder asegurar que cuando una canción es reproducida, las personas correctas puedan ser identificadas y recibir su pago correspondiente.

Pero con frecuencia, esto no sucede.

Tipos de Metadatos

Metadatos Descriptivos

La metadatos descriptivos detallan el contenido de la grabación, con etiquetas como el título de la canción, fecha de publicación, número del track, nombre del artista, arte de la cubierta, género musical, etc. Tiene millones de aplicaciones distintas, y se utiliza cada vez que es necesario consultar, organizar, ordenar o presentar la música, ya sea para crear un perfil de Spotify o para identificar y atribuir una reproducción en la radio.

Metadatos de Propiedad

Esta es la metadatos que identifica a todos los creadores que han intervenido en una producción: artista, compositor, letrista, productor, etc.

Esta metadatos es necesaria para poder especificar el acuerdo legal que han firmado los creadores y así calcular la repartición de royalties. Es importantísima para asegurar que cada uno de los involucrados reciba la remuneración que le corresponde.

Debido a la naturaleza tan compleja detrás de la mayoría de las canciones actualmente, así como las diferencias en las leyes de propiedad intelectual entre países, lograr que el dinero que genera una reproducción se divida correctamente es una tarea titánica.

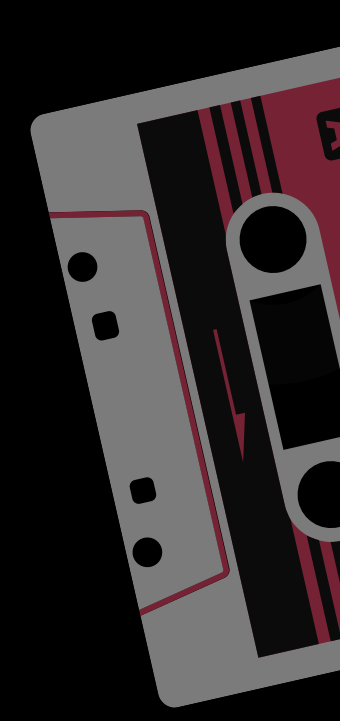
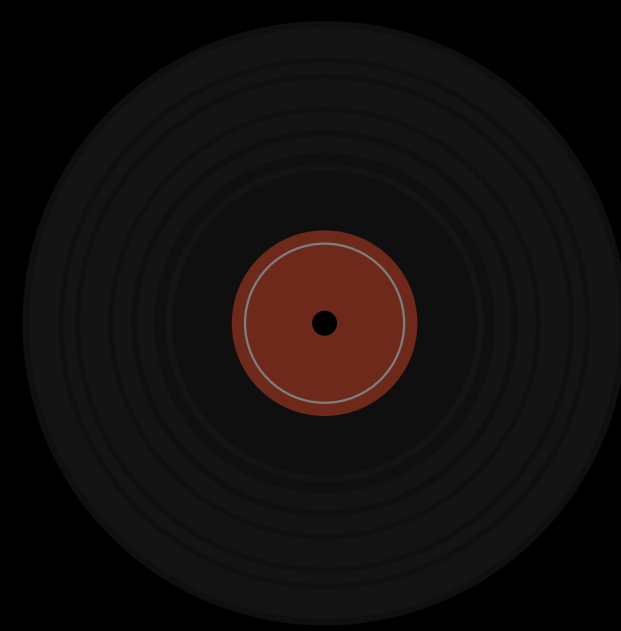
Si durante este proceso existen inconsistencias en la metadata, esta complejidad se multiplica por 10. Un pequeño error aquí o allá tiene como consecuencia que un compositor pueda estar perdiendo miles de dólares en ingresos.

Metadata de Recomendación

Este tipo de metadata es más subjetivo, pues se relaciona con palabras o etiquetas cuyo propósito es reflejar el contenido de la grabación y describir su sonido.

Estados de ánimo, género, similitud con otras canciones, etc., son ejemplos de metadata de recomendación que se utilizan para establecer una conexión entre diferentes canciones y poner a funcionar a los algoritmos de recomendación.

Otro tipo de metadata también sirve para impulsar las recomendaciones, como por ejemplo la fecha de publicación puede ayudar a detectar otra música de la misma época, o el nombre de un productor puede ayudar a encontrar grabaciones similares.



¿Por qué es importante para los creadores de música?

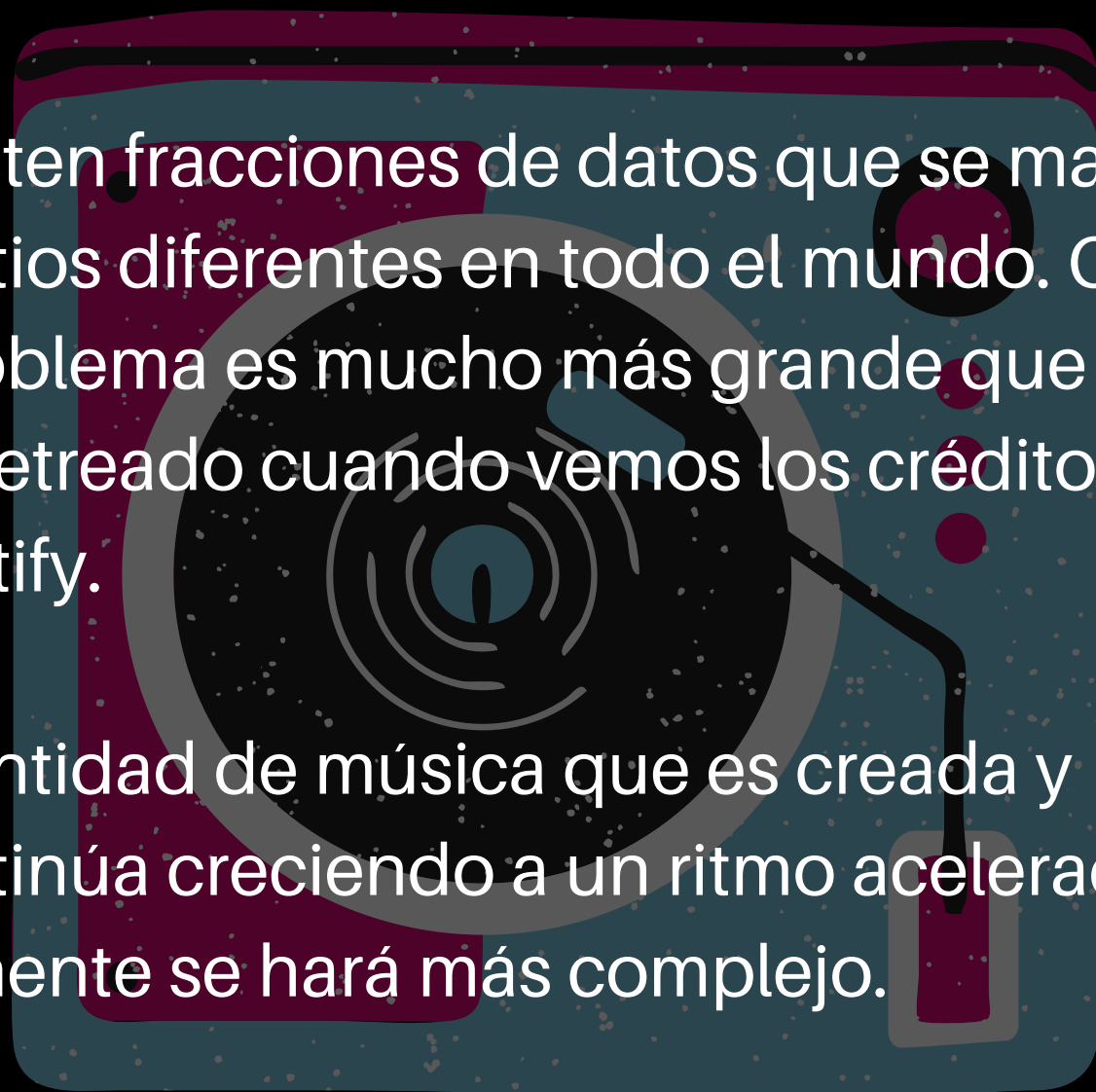
El tema de la metadata pareciera ser uno de los aspectos más aburridos de la música, pero como nos damos cuenta, es uno de los más importantes, más complejos y más fragmentados, ocasionando que muchos músicos y artistas no puedan recibir pagos por su trabajo.

Cuando un artista no está bien identificado en la metadata de un tema, cada segundo que pasa está perdiendo dinero. La metadata también es crucial para ser reconocido como creador dentro de la industria, pues representa la tarjeta de presentación de un compositor. Si un artista como Kanye West o Adele escucha una canción que le gusta, tal vez le interese trabajar con ese compositor en su próximo proyecto.

Introducir la información correcta de una canción suena como una tarea bastante fácil de hacer, pero los problemas con la metadata han plagado a la industria de la música por décadas. No existe un estándar de cómo esta información debería ser recopilada o mostrada, no existe la necesidad de verificar la metadata de una canción antes de su lanzamiento, y tampoco existe un lugar, físico o virtual, para almacenarla.

En su lugar, existen fracciones de datos que se mantienen en cientos de sitios diferentes en todo el mundo. Como resultado, el problema es mucho más grande que un nombre mal deletreado cuando vemos los créditos de una canción en Spotify.

Y mientras la cantidad de música que es creada y consumida continúa creciendo a un ritmo acelerado, este problema solamente se hará más complejo.



Problemas frecuentes relacionados con la metadata

1) No hay unificación en las bases de datos

La base de datos de una discográfica probablemente es muy diferente a la de Spotify, la cual probablemente sea diferente a las base de datos de las sociedades de gestión, como ASCAP, BMI o SGAE, las cuales se encargan de pagar las royalties a los músicos por sus presentaciones en público.

“Parte del problema es que los campos que cada quien ha escogido para introducir la información en sus programas informáticos son todos diferentes”, indica el abogado Jeff Becker. “Entonces, se envía información de un track que contiene el campo “Ingeniero de Pro Tools” pero la base de datos que recibe la información no contiene ese campo, entonces se opta por ignorarlo y ese crédito se pierde en el camino”.

Cada base de datos de cada servicio tiene su propio conjunto de reglas. Si Ariana Grande, Nicki Minaj y Jessie J colaboran en un nuevo track y éste es distribuido a Apple Music con todos los nombres en el mismo campo para "Artista", esto causaría lo que se conoce como un "error compuesto artista".

Si se introduce el nombre del artista como “apellido, nombre” también ocasionaría un error. Existen formas de lograr que la metadata se incluya dentro del archivo para que toda la información "viaje" junta, pero por lo general los agregadores solicitan que sea eliminada porque puede causar problemas con la subida.

El segundo gran problema es que la información que se introduce con frecuencia es incorrecta. Una canción puede pasar por varios compositores, productores e ingenieros antes de que llegue a manos de un artista, y cada uno de los que contribuyen puede fastidiarlo todo.

Cuanto mayor sea la cadena de custodia de los datos, mayor es el riesgo de que alguna parte será incorrecta. Incluso en una sola canción, la metadata puede llegar a ser bastante complicada.

Por ejemplo el tema "Firework" de Katy Perry: Capitol Records es la discográfica titular de los derechos por la grabación, sin embargo la canción tiene 5 compositores diferentes que pertenecen cada uno a una editorial distinta, cada uno de los cuales es titular de un porcentaje de los derechos de la composición, y toda esta información debería estar incluida en la metadata para que cada uno pueda ser identificado y recibir su dinero.

El hecho de que una sola composición tenga tantos autores no es inusual hoy en día. En 2016 el promedio de compositores por canción era de 4, que a su vez pertenecían a 6 editoriales. Esto crea un gran potencial para que la metadata sea introducida de forma incorrecta. Y si uno de los créditos está incompleto, mal deletreado, o no concuerda con los campos de la base de datos de un servicio de streaming, esto puede afectar los pagos de todos los involucrados.

Todos estos pequeños errores se acumulan y se estima que debido a ellos, existe un bote de aproximadamente \$250 millones que los servicios de streaming tienen retenidos sin poder pagarlos a los compositores correspondientes.

Los problemas de metadata se complican aún más cuando tomamos en cuenta que de una sola composición se pueden crear cientos sino miles de grabaciones distintas: la grabación original, versiones por otros artistas, versiones en vivo plasmadas en una recopilación, remixes, versiones para radio, que a su vez pueden haber sido publicadas en formato single, o dentro de un álbum, parte de una edición deluxe, parte de una banda sonora, etc.

Cada vez que una de estas obras fonográficas es reproducida y se genera un reporte, la sociedad de gestión tiene que hacer un match en su base de datos de compositores para poder identificarles.

2) No hay un estándar para la identificación de música

Sería lógico pensar que para estas alturas la industria de la música tendría que haber desarrollado un estándar para identificar todas las capas de datos que puede contener una grabación, pero no es el caso.

Actualmente el principal estándar para la identificación de música a lo largo y ancho de todos los formatos de archivo es el código ISRC, sin embargo estos códigos son asignados únicamente a las grabaciones fonográficas, es decir, aplican tan solo a una de las capas de datos en la música.

Con el código ISRC no es posible identificar la composición sobre la cual una obra fonográfica está basada y sus limitaciones hacen que sea realmente difícil para las compañías de música arreglar la metadata defectuosa.

Para que todo encaje, las compañías deben recurrir a otros tipos de nomenclatura lo que da como resultado todo tipo de errores, duplicados y conflictos a lo largo de la cadena de datos de la música

Cómo solucionar los problemas de metadata

Existen varias compañías que se han dado a la misión de corregir el estado actual del manejo de la metadata en la industria de la música. Por ejemplo **Gracenote** y **Musicstory** son los proveedores de metadata para varios servicios digitales en la industria, y se encargan principalmente de metadata descriptiva y de recomendación.

Utilizan una mezcla de algoritmos para limpiar la metadata y tecnología de reconocimiento de audio para impulsar la búsqueda y el descubrimiento de música a la vez que aseguran que los datos que aparecen en las plataformas sean los correctos.

En la otra esquina de la cadena de datos, compañías como **VivaData**, **Exploration** y **TuneRegistry** trabajan creando soluciones para sellos independientes, editoriales y artistas. Su objetivo es ayudar a las compañías de música con el manejo interno de la metadata, auditoría de las bases de datos existentes para encontrar metadata incompleta o dañada, y dinamizar el flujo de datos salientes desde la raíz.

Quizás el cambio más significativo se haría realidad si las bases de datos a lo largo de la industria de la música fuesen 100% compatibles, sin embargo esto requeriría de una enorme coordinación entre todos los silos del negocio, lo cual no es tarea fácil.

Hasta el momento, la figura más visible para que esto sea posible es **DDEX**, una organización internacional que se encarga de desarrollar y promover nuevos estándares y protocolos para optimizar la cadena de datos digitales.

DDEX ofrece soluciones en todas las áreas de la industria, y ha tenido un progreso importante a contar con grandes nombres de la industria como miembros. Los estándares de DDEX tienen como objetivo facilitar la gestión de la metadata en el estudio de grabación, armonizar la transferencia de metadata entre los dueños de las obras y los servicios digitales, entre muchos otros más.

En resumen, la meta de la organización es construir un conducto para la metadata musical, desde el punto en que se origina hasta el destino final de la misma. Establecer protocolos de intercambio estándar para la metadata podría eliminar potencialmente miles de errores de incompatibilidad.

Sin embargo, aún cuando iniciativas como DDEX pueden ayudar a desarrollar un mejor sistema, esto no arreglará por sí solo todos los problemas de la metadata. Gran parte del problema es la falta de conocimiento de la importancia de este tema en la industria en general, lo que hace que desde el punto A hasta el punto B la información sea manejada de forma inconsciente y sin el tratamiento apropiado.

El Factor Humano:

La regla principal es asegurarse de que la metadata de cada canción se ha rellenado correctamente y se ha verificado antes de que la canción o álbum se publique. Esto suena sencillo, pero en la práctica es más complicado. Algunas sugerencias son:

1) Llevar un registro de la metadata desde el primer momento: Cada canción puede tener decenas sino cientos de colaboradores, y llevar un registro de todas las personas que han trabajado en un solo track puede salirse de control rápidamente.

Por ello es esencial llevar un registro de los créditos de un track desde el primer momento en que más de una persona se involucra en el proyecto. Algunas herramientas como **Sound Credit** o **Auddly's Creator Credits** permiten introducir estos créditos y otro tipo de metadata directamente en los archivos de la DAW utilizada en el estudio. De esa forma cada nombre se puede mantener en el mismo sitio y tener así un registro consistente de todas las versiones y colaboradores en cada archivo de música.

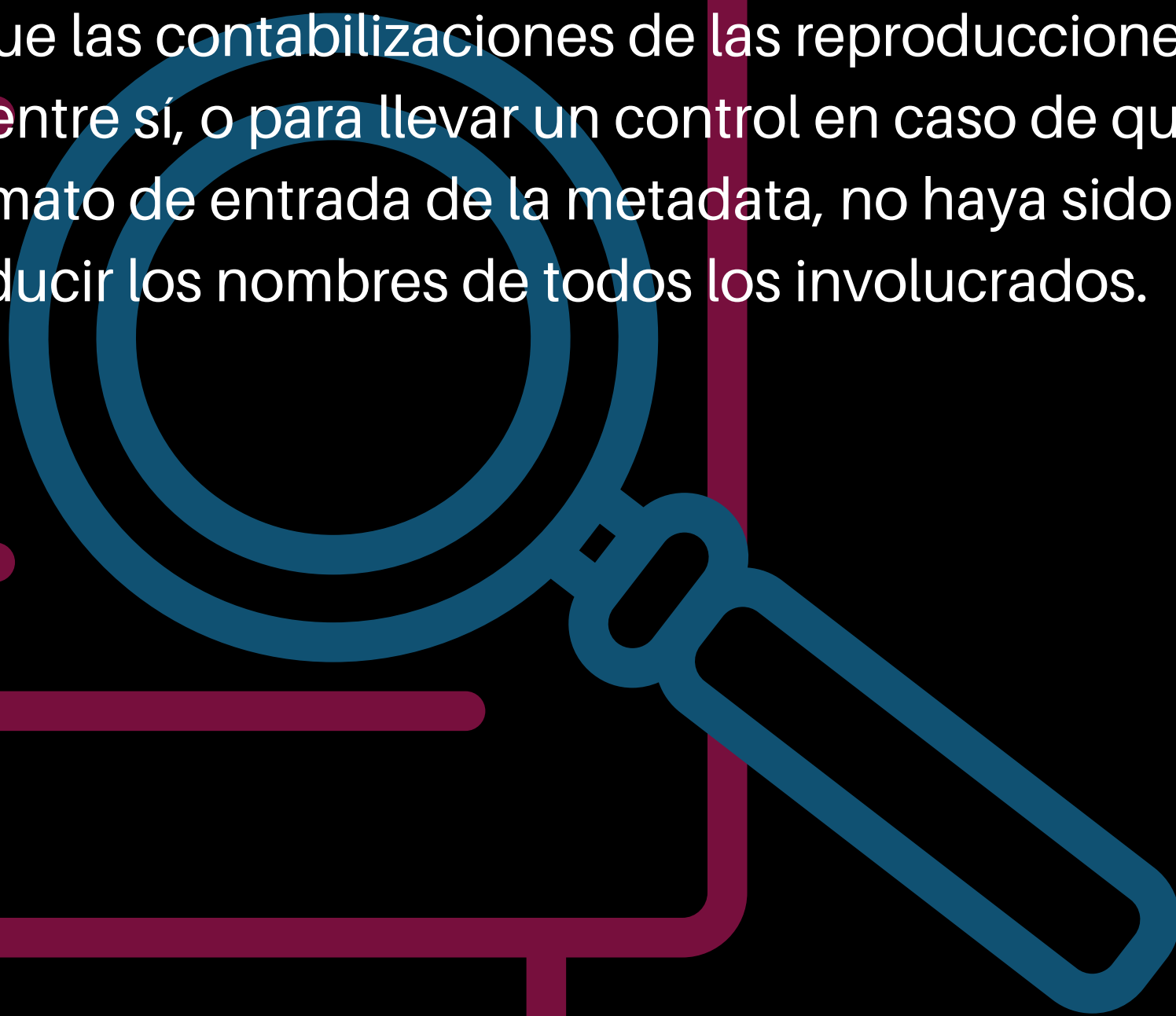
2) Definir bien la repartición de porcentajes antes de que la canción salga del estudio: El derecho de autor en la música puede llegar a ser bastante complicado, y la prisa para entregar los tracks en la fecha requerida puede resultar en que la metadata de propiedad salga incompleta. Esto significa que algunos o incluso todos los colaboradores en un track pueden perder su remuneración por completo. Es necesario definir la repartición de qué porcentaje de royalties le tocará a cada colaborador y para ello existen herramientas como la aplicación **Splits**, que permite hacer esta división con facilidad.

3) Asegurarse de que la metadata fue introducida correctamente: Los errores de ortografía pueden parecer insignificantes, pero en este caso tienen un gran impacto. La información introducida en el track será utilizada para identificar a los colaboradores en la base de datos, por lo que una metadata errónea puede causar conflictos en el proceso. Es necesario revisar dos y tres veces la metadata antes de enviarla, o que otro par de ojos la revisen para asegurarse de que no hay errores. Una vez que la canción es publicada, corregir estos errores resulta un gran problema.

4) Prestar atención al formato: No solo es importante que la información sea la correcta, sino también que esté en el formato correcto.

Para asegurarse de que no solo el contenido sino también el formato sean los correctos, es necesario seguir ciertas pautas. Lo mejor es seguir las pautas del distribuidor a utilizar, en su mayoría son fáciles de usar y en teoría deberían estar optimizadas para las plataformas en donde la música estará disponible.

5) Comunicación constante: En el caso de colaboraciones con otros artistas, es importante que los equipos de cada artista se mantengan en constante comunicación para asegurarse que las contabilizaciones de las reproducciones concuerdan entre sí, o para llevar un control en caso de que, debido al formato de entrada de la metadata, no haya sido posible introducir los nombres de todos los involucrados.



Conclusiones

Tener una base de datos centralizada y establecer estándares para toda esta metadata, como de una **IMDb** para la música, parece un objetivo bastante claro, pero llegar allí ha dejado perplejo a muchas de las entidades más grandes y poderosas de la música durante décadas.

Hay muchas razones para esto, pero el cambio tectónico hacia el streaming es un contribuyente importante. "No solo hubo una explosión en el número de lanzamientos, sino también la desintegración del álbum", dice Vickie Nauman, consultora de la firma de tecnología musical CrossBorderWorks. "Pasamos de 100,000 álbumes físicos lanzados en un año a 25,000 canciones digitales subidas a los servicios de streaming cada día".

Además, las canciones ahora se están consumiendo y monetizando de muchas maneras diferentes que no estaban disponibles hace solo unas décadas. "Si recordamos cuando la gente compraba principalmente discos compactos, la única versión de una canción que importaba era la canción principal en sí misma", dice Simon Dennett, director de producto de Kobalt.

Hoy, un gran éxito podría tener cientos de versiones diferentes, como remixes, portadas, samples, vídeos de letras de YouTube, grabaciones en otros idiomas y más, todo lo cual, en total, puede generar miles de millones de transacciones que pueden valer fracciones de un centavo cada una. El volumen de datos que ahora tiene que gestionarse se ha convertido en un gran problema.

La creación de una base de datos global centralizada de metadata de canciones se ha intentado varias veces, pero siempre ha terminado en un fracaso. Entre las numerosas razones: enfrentamientos internos entre diferentes sectores de la industria de la música, desafíos de administración internacional, renuencia a compartir información y problemas de financiación.

También hay otros obstáculos más prácticos, como diversidad de idiomas, diferentes leyes de derechos de autor, culturas y tradiciones de la industria musical en todo el mundo, que a menudo están en desacuerdo entre sí.

No hay mucho acuerdo sobre si algún brazo en particular de la industria de la música debe liderar el camino o ser responsable de arreglar los problemas de metadata en la industria musical. Algunos piensan que las compañías de distribución de música digital como **TuneCore** o **DistroKid** podrían hacer más para educar a los artistas, ya que a menudo es el único punto de contacto de un artista antes de que su música llegue a estar visible en las plataformas digitales.

Otros piensan que las plataformas de streaming en sí mismas podrían ser un ejemplo para obtener mejores metadatos al mostrar más créditos, lo que alentaría a todos los involucrados a asegurarse de que los datos sean correctos. Algunos sugieren educar a los compositores y productores para mantener registros de metadatos en el momento de la creación.

Pero muchos artistas ni siquiera saben que deberían preocuparse por la metadata de sus canciones, o que los posibles problemas en la metadata podrían estar afectando sus pagos, porque las regalías son muy complicadas.

En lo que todos están de acuerdo es que, si bien las cosas están empezando a mejorar un poco, hay un largo camino por recorrer. "Recuerdo publicar cosas en TuneCore, y no te pedía ninguna metadata. Tal vez el título de una canción y eso es todo", dice Doug Mitchell, director de client success en la firma de tecnología musical **Exactuals**. "Ahora te pide mucha más información. A medida que las tiendas muestran más metadata, las agregadoras van a solicitar esa información. Eso es un comienzo".

Aunque la idea de crear una base de datos centralizada y estandarizada es abrumadora, muchos dicen que no es algo a lo que renunciar.

Además de limpiar los errores de mantenimiento de registros, ayudaría a evitar que otros músicos pierdan dinero y los conecte con los ingresos que les corresponden. El proceso de tomar datos geográficos y de propiedad muy dispersos y una calidad de datos muy errática, y llevarlos juntos a una visión global agregada coherente es una misión desafiante, pero que definitivamente vale la pena seguir debatiendo.

**industria
musical
academy
.es**