

RECOMENDACIONES

RECOMENDACIÓN (UE) 2021/1970 DE LA COMISIÓN

de 10 de noviembre de 2021

relativa a un espacio común europeo de datos para el patrimonio cultural

LA COMISIÓN EUROPEA,

Visto el Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea, y en particular su artículo 292,

Considerando lo siguiente:

- (1) Las tecnologías digitales han estado cambiando nuestras vidas a un ritmo rápido, brindando nuevas oportunidades a la sociedad, en especial a las instituciones responsables del patrimonio cultural. Las tecnologías digitales ofrecen a las instituciones responsables del patrimonio cultural instrumentos más efectivos con los que pueden digitalizar los bienes del patrimonio cultural y llegar a públicos más amplios. Esto crea más vías para que el público acceda, descubra y disfrute los bienes culturales y crea más posibilidades de reutilización de los bienes culturales para servicios y productos innovadores y creativos en diversos sectores, como otros sectores culturales y creativos, así como el turismo.
- (2) Tal y como señala la Comunicación de la Comisión «Brújula Digital 2030: El enfoque de Europa para el Decenio Digital» ⁽¹⁾, las tecnologías digitales se han vuelto más que nunca esenciales para trabajar, aprender, socializar, entretenerse y acceder a una amplia gama de servicios y productos, desde los servicios sanitarios hasta la cultura.
- (3) La pandemia de COVID-19 ha puesto de manifiesto las fortalezas y vulnerabilidades del sector del patrimonio cultural y la necesidad de acelerar la transformación digital para aprovechar al máximo las oportunidades ofrecidas. Muchas instituciones culturales sufrieron una pérdida financiera considerable o tuvieron que cerrar. Sin embargo, a pesar de los desafíos financieros que ha planteado la pandemia, muchas también consiguieron retener o incluso ampliar su público con el aumento de sus servicios digitales (por ejemplo, interactuando con el público, compartiendo colecciones, ofreciendo herramientas digitales), demostrando una vez más su elevado valor para la sociedad y para la economía europea.
- (4) El patrimonio cultural no solo es un elemento clave a la hora de construir una identidad europea que se base en valores comunes, sino que también puede contribuir de manera importante a la economía europea, fomentando la innovación, la creatividad y el crecimiento económico. Por ejemplo, el turismo cultural representa hasta el 40 % de todo el turismo en Europa ⁽²⁾, y el patrimonio cultural es una parte esencial del turismo cultural. La digitalización avanzada de los bienes del patrimonio cultural y la reutilización de dichos contenidos puede generar nuevos puestos de trabajo, no solo en el sector del patrimonio cultural, sino también en otros sectores culturales y creativos, como, por ejemplo, las industrias de videojuegos y cinematográficas. Las industrias culturales y creativas contribuyen al 3,95 % del valor añadido de la UE (477 000 millones EUR), dan empleo a 8,02 millones de personas y cuentan con 1,2 millones de empresas, de las cuales el 99,9 % son pymes ⁽³⁾.

⁽¹⁾ COM(2021) 118 final.

⁽²⁾ Informe de la OMT sobre sinergias entre turismo y cultura.

⁽³⁾ Documento de trabajo de los servicios de la Comisión SWD(2021) 351 final.

- (5) La evaluación ⁽⁴⁾ de la Recomendación de la Comisión sobre la digitalización y accesibilidad en línea del material cultural y la conservación digital (2011/711/UE) concluyó que varios de los retos a los que se enfrentó el sector del patrimonio cultural hace diez años siguen presentes en la actualidad, como la necesidad urgente de proteger y conservar el patrimonio cultural europeo y, en concreto, el patrimonio cultural en peligro. No obstante, la evaluación también reconoció que el panorama del patrimonio cultural había cambiado considerablemente en los últimos años, con nuevas necesidades, pero, por encima de todo, con nuevas oportunidades que podrían seguir aumentando la contribución del patrimonio cultural a la economía europea. Por tanto, es necesario garantizar una respuesta política que cumpla estas necesidades y expectativas del sector del patrimonio cultural, de los sectores culturales y creativos y de la sociedad en general.
- (6) La presente Recomendación anima a los Estados miembros a poner en marcha marcos adecuados para mejorar la recuperación y la transformación del sector del patrimonio cultural y a apoyar a las instituciones responsables del patrimonio cultural para que se vuelvan más capacitadas y resilientes en el futuro. Esto llevará a una digitalización, reutilización y conservación digital de mayor calidad en toda la UE y tendrá efectos indirectos en otros sectores clave de la economía europea, como el turismo, la investigación y otros sectores culturales y creativos.
- (7) Los Estados miembros tienen diversos enfoques con respecto al patrimonio cultural, abordando en distinta medida las características y necesidades específicas de las instituciones responsables del patrimonio cultural. Una estrategia digital global para el sector del patrimonio cultural, que establezca una visión clara y concreta y los medios más adecuados para ejecutarla, garantizaría una respuesta política más efectiva y reforzaría el sector. Para alcanzar una transformación digital efectiva, generar confianza y establecer una cooperación estrecha, los Estados miembros deben implicar a todas las partes interesadas pertinentes en la preparación de la estrategia.
- (8) El desarrollo de tecnologías digitales avanzadas, como la tecnología 3D, la inteligencia artificial, el aprendizaje automático, la computación en la nube, las tecnologías de datos, la realidad virtual y la realidad aumentada, ha ofrecido oportunidades sin precedentes para la digitalización, el acceso en línea y la conservación digital. Las tecnologías digitales avanzadas llevan a procesos más eficientes (por ejemplo, la generación automatizada de metadatos, la extracción de conocimientos, la traducción automática, el reconocimiento de textos mediante sistemas de reconocimiento de caracteres ópticos) y a contenidos de mayor calidad. Permiten formas innovadoras de creación artística, a la vez que abren nuevas vías para interactuar digitalmente con contenidos culturales y disfrutar de estos a través de la gestión conjunta, el diseño conjunto y la colaboración masiva, habilitando la participación pública. También se pueden explorar la inteligencia artificial, la cadena de bloques y otras tecnologías avanzadas para detectar automáticamente el tráfico ilícito de bienes culturales. La utilización de dichas tecnologías avanzadas repercute considerablemente en la recuperación y el crecimiento europeos tras la pandemia de COVID-19, y los Estados miembros deben apoyarla mediante la adopción de medidas adecuadas.
- (9) Asimismo, los Estados miembros y las instituciones responsables del patrimonio cultural deben hacer uso de las oportunidades sin precedentes que ofrecen las tecnologías digitales avanzadas para impulsar la acción por el clima y apoyar la transición hacia una economía de la UE más verde y sostenible, tal y como recoge el Pacto Verde Europeo ⁽⁵⁾. Por ejemplo, los bienes del patrimonio cultural digitalizados en 3D pueden ser una fuente de conocimiento adecuado sobre la repercusión, la adaptación y la resiliencia relacionadas con el clima (por ejemplo, la tecnología 3D permite el análisis no destructivo de los activos, la visualización de daños y la información para la recuperación, la conservación, etc.). Del mismo modo, los gemelos digitales y las tecnologías de observación de la Tierra pueden ser de vital importancia a la hora de aumentar la resiliencia al cambio climático y de apoyar la conservación preventiva de monumentos, edificios y lugares del patrimonio cultural. En este contexto, la digitalización también es un impulsor del apoyo a los expertos en la lucha contra los delitos medioambientales en sitios específicos.
- (10) Es importante que los Estados miembros sigan esforzándose para digitalizar ⁽⁶⁾ y conservar los bienes del patrimonio cultural digitalmente. El establecimiento de objetivos específicos para la digitalización y conservación, a partir de una evaluación de las necesidades y sobre criterios claros y objetivos, conduciría a resultados concretos y cuantificables. Esto sería especialmente importante para el patrimonio cultural en riesgo. En tales casos, la digitalización 3D con el mayor nivel de detalle puede ser incluso una necesidad, por ejemplo para fines de conservación y de recuperación. Sin embargo, incluso cuando el riesgo de deterioro o destrucción sea bajo, debe ser una prioridad, dado el elevado potencial de reutilización de los bienes del patrimonio cultural digitalizados, como las experiencias innovadoras y el turismo sostenible, para apoyar la recuperación total y la resiliencia de la economía, en consonancia con los objetivos del Pacto Verde Europeo. Además, los Estados miembros deben redoblar sus esfuerzos en ámbitos digitalizados, como edificios, monumentos y lugares, y el patrimonio cultural inmaterial.

⁽⁴⁾ Documento de trabajo de los servicios de la Comisión SWD(2021) 15 final.

⁽⁵⁾ COM(2019) 640 final.

⁽⁶⁾ En particular la digitalización 2D.

- (11) Además de responder a fines de conservación y recuperación, las tecnologías 3D también pueden ofrecer mayores oportunidades para que las instituciones responsables del patrimonio cultural lleguen a públicos más amplios con más experiencias de inmersión que incluyan el acceso virtual a lugares que normalmente son inaccesibles (por ejemplo, lugares subacuáticos) o que se encuentran cerrados temporalmente, o llegar a personas con discapacidad visual ofreciendo, por ejemplo, experiencias táctiles accesibles. Por tanto, prestar especial atención a la digitalización 3D del patrimonio cultural en riesgo y de los monumentos, edificios y lugares del patrimonio cultural más visitados mejoraría el valor y el potencial del patrimonio cultural. Esto también estaría en consonancia con la Declaración sobre la cooperación para promover la digitalización del patrimonio cultural, de abril de 2019 ⁽⁷⁾, en la que los Estados miembros acordaron intensificar los esfuerzos y proseguir conjuntamente los avances, en el marco del pilar de una iniciativa paneuropea para la digitalización 3D de objetos históricos, monumentos y lugares del patrimonio cultural.
- (12) No obstante, la digitalización no implica la conservación digital por defecto. Para garantizar el acceso a los activos digitalizados a largo plazo, los Estados miembros necesitan planificar y llevar a cabo cuidadosamente la conservación digital de sus activos, teniendo en cuenta todos los desafíos financieros, organizativos y técnicos pertinentes a largo plazo. Los objetivos de conservación digital pueden incluir, no solo los bienes del patrimonio cultural que se consideran prioritarios para la digitalización (por ejemplo, activos en riesgo, monumentos y lugares más visitados, o en ámbitos digitalizados), sino también activos previamente digitalizados.
- (13) El marco financiero actual ofrece oportunidades sin precedentes para que los Estados miembros utilicen diferentes canales de financiación a fin de impulsar significativamente la digitalización y la conservación y desarrollar una capacidad significativamente mayor en el sector del patrimonio cultural. Los Estados miembros deben aumentar la concienciación entre los agentes del sector acerca de las oportunidades de financiación ofrecidas por Europa Digital, Horizonte Europa ⁽⁸⁾, los fondos de la política de cohesión ⁽⁹⁾, la Ayuda a la Recuperación para la Cohesión y los Territorios de Europa (REACT-UE) ⁽¹⁰⁾, el instrumento de apoyo técnico ⁽¹¹⁾ y el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia ⁽¹²⁾ para apoyar las inversiones necesarias para la recuperación y la transformación digital del sector, para dar un mayor acceso a la cultura y para repercutir positivamente en las comunidades locales.
- (14) Para digitalizar el patrimonio cultural europeo se requiere una cantidad significativa de recursos financieros. A fin de compartir los esfuerzos financieros y, a su vez, acelerar el acceso público al patrimonio cultural, las instituciones responsables del patrimonio cultural están cooperando con agentes privados. Aun así, muchos de estos acuerdos de cooperación conceden derechos exclusivos a los socios privados. La Directiva (UE) 2019/1024 del Parlamento Europeo y del Consejo ⁽¹³⁾ establece un conjunto de normas mínimas que regula la reutilización y determina dispositivos prácticos para facilitar la reutilización de los documentos existentes que obran en poder de los organismos del sector público de los Estados miembros. En concreto, exige a las instituciones responsables del patrimonio cultural que entran en su ámbito de aplicación (por ejemplo, museos, archivos, bibliotecas) que cumplan las disposiciones específicas sobre los acuerdos exclusivos, tal como se establece en el artículo 12 de la Directiva. Para facilitar que todos tengan un acceso justo y no discriminatorio a los bienes del patrimonio cultural, las instituciones responsables del patrimonio cultural que colaboran con el sector privado, en particular aquellas que no entran en el ámbito de aplicación de la Directiva antes mencionada, deben procurar aplicar los principios expuestos en dicho artículo 12.
- (15) Tal y como se pone de relieve en la Agenda de Capacidades Europea ⁽¹⁴⁾, la pandemia de COVID-19 ha ampliado la ya existente brecha en materia de capacidades digitales, a la vez que han ido surgiendo nuevas desigualdades, ya que muchos profesionales no tienen el nivel exigido de competencias digitales necesarias en los lugares de trabajo. Esto también es válido para el sector del patrimonio cultural, donde la brecha digital dificulta, sobre todo a las pequeñas instituciones (por ejemplo, museos), la utilización de tecnologías avanzadas como la tecnología 3D o la inteligencia artificial. Por tanto, en consonancia con la Agenda de Capacidades Europea y su primera iniciativa emblemática, el Pacto por las Capacidades, y para apoyar el plan de acción del pilar europeo de derechos sociales ⁽¹⁵⁾, los Estados miembros deben fijar objetivos específicos para la capacitación o reciclaje profesional de los profesionales en el ámbito del patrimonio cultural. De forma complementaria, y basándose en la Alianza del Plan para el Patrimonio Cultural (CHARTER), las industrias culturales y creativas, siendo uno de los catorce ecosistemas reconocidos por la estrategia del mercado único, están actualmente estableciendo una asociación a gran escala para el desarrollo de las capacidades que deben incorporarse al Pacto por las Capacidades.

⁽⁷⁾ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/eu-member-states-sign-cooperate-digitising-cultural-heritage>.

⁽⁸⁾ https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-europe_es.

⁽⁹⁾ https://ec.europa.eu/regional_policy/es/2021_2027/.

⁽¹⁰⁾ https://ec.europa.eu/regional_policy/es/newsroom/coronavirus-response/react-ue.

⁽¹¹⁾ https://ec.europa.eu/info/overview-funding-programmes/technical-support-instrument-tsi_es.

⁽¹²⁾ https://ec.europa.eu/info/business-economy-euro/recovery-coronavirus/recovery-and-resilience-facility_es.

⁽¹³⁾ Directiva (UE) 2019/1024 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de junio de 2019, relativa a los datos abiertos y la reutilización de la información del sector público (DO L 172 de 26.6.2019, p. 56).

⁽¹⁴⁾ COM(2020) 274 final.

⁽¹⁵⁾ COM(2021) 102 final.

- (16) Las instituciones responsables del patrimonio cultural se han enfrentado a diferentes obstáculos relacionados con los derechos de autor a la hora de digitalizar y compartir el patrimonio cultural, como los costes asociados a la obtención de derechos, la falta de conocimientos especializados suficientes en materia de derechos de autor entre los profesionales del patrimonio cultural y las limitaciones a la cooperación transfronteriza entre instituciones. Por tanto, se han adoptado medidas específicas a escala de la UE para abordar dichos desafíos. Por ejemplo, la Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo ⁽¹⁶⁾ sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital establece diversas disposiciones por las que se moderniza el marco en materia de derechos de autor que regula la forma en la que trabajan las instituciones responsables del patrimonio cultural en el entorno digital. Uno de los cambios más importantes introducidos por la Directiva es un marco claro para la digitalización y difusión de obras que están fuera del circuito comercial que las instituciones responsables del patrimonio cultural tienen en sus colecciones. Además, la Directiva introduce excepciones armonizadas y obligatorias para la realización de copias de conservación por parte de las instituciones responsables del patrimonio cultural y para la extracción de datos y textos para la investigación científica. Por último, la Directiva aclara la situación de las obras de arte visual de dominio público con el objetivo de ampliar la seguridad jurídica. En concreto, las nuevas normas en materia de derechos de autor facilitarán una misión principal de interés público de las instituciones con la mejora de la conservación y la disponibilidad del patrimonio cultural y facilitando considerablemente la utilización de obras que ya no están comercialmente disponibles en beneficio de la cultura europea y de todos los ciudadanos. Los Estados miembros deben garantizar, por tanto, una ejecución y aplicación efectiva de la legislación de la Unión en materia de derechos de autor para que las instituciones responsables del patrimonio cultural puedan beneficiarse plenamente del marco en materia de derechos de autor, tal y como fue actualizado concretamente por la Directiva (UE) 2019/790.
- (17) Europeana ⁽¹⁷⁾ ha sido clave para el refuerzo de las actividades de normalización y cooperación transfronterizas, en la Unión y en el resto del mundo. Sus marcos normalizados para el intercambio de metadatos y contenidos digitales en línea —en especial, el modelo de datos de Europeana ⁽¹⁸⁾, las declaraciones de derechos ⁽¹⁹⁾ y el marco de publicación de Europeana ⁽²⁰⁾— han tenido una amplia aceptación en el sector del patrimonio cultural en Europa y a escala internacional. Por ejemplo, el modelo de datos de Europeana permite una representación normalizada de datos suministrados en Europeana por las instituciones responsables del patrimonio cultural de diferentes ámbitos utilizando diferentes formatos. El marco RightsStatements.org ofrece una serie de declaraciones de derechos normalizadas que pueden ser utilizadas por las instituciones responsables del patrimonio cultural para comunicar al público los derechos de autor y el estado de reutilización de los objetos digitales. Sin embargo, la interoperabilidad sigue siendo un esfuerzo continuo en términos de formatos y normas para los metadatos y contenidos digitales, como en el caso de la tecnología 3D o la utilización de entidades contextuales y listas oficiales de encabezamiento para la interoperabilidad semántica. En la Declaración sobre la cooperación para promover la digitalización del patrimonio cultural, de abril de 2019, los Estados miembros acordaron intensificar sus esfuerzos para seguir desarrollando y fomentando marcos y normas de interoperabilidad en las iniciativas sobre digitalización. Por tanto, los Estados miembros y las instituciones responsables del patrimonio cultural deben redoblar sus esfuerzos para apoyar o cumplir las normas y marcos pertinentes a fin de acelerar el intercambio y la reutilización de datos.
- (18) La creación de un espacio común europeo de datos para el patrimonio cultural ofrecerá a las instituciones responsables del patrimonio cultural la posibilidad de desarrollarse adaptándose a la dimensión del mercado interior, en consonancia con la Estrategia Europea de Datos ⁽²¹⁾. Fomentará la reutilización de los contenidos y estimulará la creatividad en diversos sectores, con valor para el conjunto de la economía y de la sociedad. En concreto, ofrecerá contenidos de alta calidad y acceso eficiente, fiable y de fácil uso a los bienes de patrimonio cultural europeos. Potenciará más colaboraciones, asociaciones e interacciones con la red de socios facilitadores de datos (por ejemplo, museos, galerías, bibliotecas, archivos en toda Europa), agregadores y expertos que trabajen en el ámbito del patrimonio cultural digital. El espacio de datos se basará en la estrategia actual de Europeana para 2020-2025 ⁽²²⁾, cuyo objetivo es capacitar a las instituciones responsables del patrimonio cultural en su transformación digital.
- (19) Actualmente, Europeana da acceso a 52 millones de bienes del patrimonio cultural, de los cuales el 45 % pueden ser reutilizados en diversos sectores. Las imágenes y el texto constituyen el 97,5 % de los bienes, con solo el 2,47 % de contenido audiovisual y el 0,03 % en 3D. El aumento de las contribuciones de activos digitalizados de alta calidad, como en la tecnología 3D, mejoraría la innovación y la creación a través de la utilización y reutilización de los bienes del patrimonio cultural en diversos ámbitos clave (por ejemplo, la educación, las ciudades inteligentes y la modelización medioambiental, el turismo sostenible y los sectores culturales y creativos). Aportar otros 40 millones de tipos de activos de alta calidad, digitalizados y diversificados a través del espacio de datos aumentaría la riqueza del material disponible en línea, a la vez que se seguiría promocionando nuestro patrimonio cultural europeo. Este aumento también permitiría una mayor reutilización y, por tanto, posibles nuevos servicios y aplicaciones. Es importante que las instituciones responsables del patrimonio cultural realicen contribuciones significativas al espacio de datos, con el apoyo de los Estados miembros.

⁽¹⁶⁾ Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE (DO L 130 de 17.5.2019, p. 92).

⁽¹⁷⁾ COM(2018) 612 final.

⁽¹⁸⁾ <https://pro.europeana.eu/page/edm-documentation>.

⁽¹⁹⁾ <https://rightsstatements.org/>.

⁽²⁰⁾ <https://pro.europeana.eu/post/publishing-framework>.

⁽²¹⁾ COM(2020) 66 final.

⁽²²⁾ <https://op.europa.eu/s/pjHV>.

- (20) Los agregadores nacionales y de dominio o temáticos tienen un papel fundamental en el panorama del patrimonio cultural, tendiendo puentes entre los diversos actores dentro y fuera del sector del patrimonio cultural, a escala nacional y europea. Por ejemplo, los agregadores nacionales agregan y enriquecen los contenidos para Europeana, facilitan el acceso a los bienes del patrimonio cultural de su país y los promueven, y ponen en común los conocimientos y los recursos valiosos para el sector del patrimonio cultural. Sin embargo, aunque la mayoría de agregadores de toda la UE tienen un mandato oficial para sus actividades, sigue habiendo muchos otros que necesitan uno y que tienen dificultades para garantizar recursos suficientes y sostenibles o apoyo organizativo. Los Estados miembros deben abordar este desafío reforzando la función de los agregadores, proporcionando apoyo adecuado y apoyando su contribución al espacio común europeo de datos para el patrimonio cultural.
- (21) El aumento previsto en el número y la complejidad de activos digitales requerirá soluciones basadas en la nube que sean seguras, resilientes, eficientes y sostenibles para el tratamiento, el acceso y la gestión de dichos conjuntos de datos. Por tanto, el apoyo de los Estados miembros ⁽²³⁾ a la federación europea de las infraestructuras y servicios nube/borde será clave para un acceso efectivo a los bienes del patrimonio cultural digitalizados.
- (22) La presente Recomendación se basa en la Recomendación 2011/711/UE, y la sustituye.

HA ADOPTADO LA PRESENTE RECOMENDACIÓN:

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Finalidad y ámbito de aplicación

1. La finalidad de la presente Recomendación es preparar el terreno para un espacio común europeo de datos para el patrimonio cultural («espacio de datos»), ayudando así a las instituciones responsables del patrimonio cultural a acelerar sus esfuerzos de digitalización y conservación, y a aprovechar las oportunidades generadas por la transformación digital. La presente Recomendación anima a los Estados miembros a poner en marcha marcos adecuados para potenciar la recuperación y la transformación del sector y para ayudar a las instituciones responsables del patrimonio cultural a volverse más resilientes en el futuro.
2. La presente Recomendación abarca todos los tipos de patrimonio cultural (material, inmaterial, natural, originariamente digital), incluidas todas las categorías del patrimonio cultural en riesgo.

Definiciones

3. A los efectos de la presente Recomendación, se entenderá por:
 - 1) «bienes del patrimonio cultural»: los bienes:
 - a) del patrimonio cultural material, como monumentos, yacimientos arqueológicos, material sonoro y audiovisual, libros, revistas, periódicos, fotografías, objetos de museos, documentos de archivo;
 - b) del patrimonio cultural inmaterial;
 - c) del patrimonio natural, como paisajes y lugares naturales, tal como se define en el artículo 2 de la Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural ⁽²⁴⁾;
 - d) del patrimonio originariamente digital;
 - 2) «patrimonio cultural inmaterial»: los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas —junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes— que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural, en el sentido del artículo 2 de la Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial ⁽²⁵⁾;

⁽²³⁾ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/towards-next-generation-cloud-europe>.

⁽²⁴⁾ Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural de la Unesco, París, 16 de noviembre de 1972.

⁽²⁵⁾ Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial de 2003 de la Unesco, París, 17 de octubre de 2003.

- 3) «originariamente digital»: los activos creados en forma digital, como la animación o el arte digital, los museos virtuales, sin versión analógica, o contenidos culturales creados fuera de las instituciones responsable del patrimonio cultural, como la industria de los videojuegos o las redes sociales;
- 4) «institución responsable del patrimonio cultural»: una biblioteca o un museo accesibles al público, un archivo o una institución responsable del patrimonio cinematográfico o sonoro, tal como se define en el artículo 2, punto 3, de la Directiva (UE) 2019/790;
- 5) «digitalización»: la conversión de activos de formato analógico a formato digital;
- 6) «transformación digital»: tanto el proceso como el resultado de aprovechar las tecnologías digitales para transformar la forma en que las organizaciones funcionan y generan valor;
- 7) «conservación digital»: un conjunto de actividades necesarias para asegurarse de que los objetos digitales pueden ser localizados, entregados, utilizados y entendidos en el futuro.

CAPÍTULO II

DIGITALIZACIÓN AVANZADA Y CONSERVACIÓN DIGITAL DEL PATRIMONIO CULTURAL

4. Los Estados miembros deben definir o actualizar periódicamente una estrategia digital global y con visión de futuro para el patrimonio cultural al escala nacional o regional correspondiente con el fin de acelerar la transformación digital del sector. Los Estados miembros deben colaborar con todas las partes y partes interesadas de que se trate, como las instituciones responsables del patrimonio cultural y las autoridades competentes, o adoptar disposiciones para la colaboración de estas, a fin de preparar la estrategia digital, y deben proporcionar recursos y apoyo para su ejecución.
5. La estrategia nacional debe contener medidas que apoyen a las instituciones responsables del patrimonio cultural a la hora de adoptar tecnologías avanzadas, como la tecnología 3D, la inteligencia artificial, la realidad ampliada, la computación en nube, las tecnologías de datos y la cadena de bloques, a fin de garantizar un proceso de digitalización y de conservación digital más eficiente y un contenido de mayor calidad con miras a un acceso, utilización y reutilización más amplios.
6. La estrategia digital debe fijar objetivos claros de digitalización y conservación digital. Dichos objetivos deben basarse en criterios objetivos y claros, en especial:
 - a) el patrimonio cultural en riesgo;
 - b) los monumentos, edificios y lugares del patrimonio cultural más visitados físicamente, y
 - c) el bajo nivel de digitalización de categorías específicas de bienes del patrimonio cultural.

De aquí a 2030, los Estados miembros deben digitalizar en 3D todos los monumentos y lugares a los que se refiere la letra a) y el 50 % de los que se recogen en la letra b).

De aquí a 2025, los Estados miembros deben digitalizar el 40 % de los objetivos globales para 2030.

Los Estados miembros deben adoptar las medidas necesarias para garantizar que todos los bienes culturales digitalizados a los que se hace referencia en el punto 6, letras a), b) y c), también sean conservados en formato digital.

7. A la hora de planificar la digitalización, los Estados miembros y las instituciones responsables del patrimonio cultural deben adoptar un enfoque holístico. Este enfoque debe tener en cuenta, por ejemplo, el objetivo de la digitalización, los grupos de usuarios destinatarios, la máxima calidad asequible, la conservación digital de los bienes del patrimonio cultural digitalizados, en especial aspectos como los formatos, el almacenamiento, las migraciones futuras, el mantenimiento continuo y los recursos financieros y de personal necesarios a largo plazo. La estrategia digital debe prever un mandato claro y bien definido para que los agregadores nacionales o regionales colaboren con las instituciones responsables del patrimonio cultural con el fin de que los bienes del patrimonio cultural digitalizados estén disponibles a través de Europea y del espacio de datos. En concreto, los Estados miembros deben reforzar el papel de los agregadores como intermediarios entre Europea y las instituciones responsables del patrimonio cultural y fomentar su contribución activa al espacio de datos.

8. Los Estados miembros deben apoyar las asociaciones entre el sector del patrimonio cultural y otros sectores, como la enseñanza superior y la educación y la formación profesionales, las industrias creativas y el turismo cultural sostenible, con el fin de estimular la innovación respecto a nuevos servicios y aplicaciones.
9. Los Estados miembros deben facilitar la implicación de pequeñas y medianas empresas para apoyar la transformación digital del sector del patrimonio cultural, en particular hacia la digitalización y la innovación impulsada por los datos.
10. Cuando las instituciones responsables del patrimonio cultural establezcan asociaciones con el sector privado, deben velar por que se establezcan condiciones claras y justas para la reutilización de los activos digitalizados, en consonancia con las normas en materia de competencia y con la Directiva (UE) 2019/1024, y en concreto con las disposiciones sobre acuerdos exclusivos establecidas en el artículo 12 de dicha Directiva, cuando corresponda.
11. Los Estados miembros deben adoptar las medidas necesarias para evaluar la brecha en materia de capacidades digitales en el sector, de forma que las instituciones responsables del patrimonio cultural puedan aprovechar al máximo las oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales avanzadas. En concreto, los Estados miembros deben fijar objetivos ambiciosos que deberán alcanzarse de aquí a 2030 para la capacitación y la readaptación de los profesionales del patrimonio cultural, en especial sobre la gestión y el análisis de datos, la inteligencia artificial, la digitalización avanzada y las tecnologías de realidad ampliada.
12. A fin de facilitar la transformación digital de las instituciones responsables del patrimonio cultural y de ayudar a ampliar el acceso al patrimonio cultural y a fomentarlo, se recomienda a los Estados miembros que aprovechen al máximo las oportunidades que ofrece el marco actual en materia de derechos de autor:
 - a) garantizando la aplicación correcta y efectiva de las disposiciones pertinentes de la UE en materia de derechos de autor, en particular las que establece la Directiva (UE) 2019/790;
 - b) acompañando a todas las partes en la aplicación práctica eficiente de las normas de desarrollo nacionales;
 - c) supervisando de cerca las normas de desarrollo nacionales a fin de garantizar el éxito de su aplicación, y
 - d) apoyando a los profesionales del patrimonio cultural a adquirir las competencias relacionadas con los derechos de autor y la concesión de licencias y proporcionando conocimientos especializados en materia de derechos de autor.
13. A fin de encontrar respuestas compartidas a los desafíos comunes de conservación y digitalización avanzadas e intercambiar mejores prácticas, mostrar y fomentar la cultura, los valores y los éxitos europeos, los Estados miembros deben apoyar la colaboración transfronteriza y las asociaciones con instituciones responsables del patrimonio cultural a escala internacional, de forma complementaria a las acciones fomentadas por la Unesco y por el Consejo de Europa.
14. Los Estados miembros deben aprovechar al máximo todas las posibilidades de financiación a escala europea y nacional para acelerar los esfuerzos de digitalización y conservación.

CAPÍTULO III

PRINCIPIOS RECTORES PARA UN ESPACIO COMÚN EUROPEO DE DATOS PARA EL PATRIMONIO CULTURAL

15. Las instituciones responsables del patrimonio cultural deben cumplir las normas y marcos pertinentes, como los utilizados por la iniciativa Europea para compartir metadatos y contenidos digitales, incluido el modelo de datos de Europea, RightsStatements.org, y el marco de publicación de Europea, para alcanzar la interoperabilidad a escala europea. Los Estados miembros deben adoptar las medidas necesarias para fomentar y facilitar el cumplimiento de dichas normas y marcos existentes y futuros y colaborar a escala europea para ampliarlos en el contexto del espacio de datos.
16. Los Estados miembros deben alentar activamente a las instituciones responsables del patrimonio cultural para que hagan accesibles sus activos digitalizados a través de Europea y contribuyan así al espacio de datos, en consonancia con las normas y marcos a los que hace referencia el punto 15 y con los objetivos indicativos establecidos en los anexos I y II.

17. Las contribuciones procedentes de las instituciones responsables del patrimonio cultural, a las que hace referencia el punto 16, deben incluir, en concreto, bienes del patrimonio cultural digitalizados en 3D para fomentar las joyas culturales europeas, impulsar la posible reutilización en ámbitos importantes como las ciencias sociales y las humanidades, el turismo cultural sostenible, los sectores culturales y creativos, o ayudar a identificar los bienes culturales que sean objeto de tráfico ilícito.
18. Los Estados miembros deben garantizar que, como consecuencia de sus políticas, los datos que resulten de los proyectos de digitalización financiados con fondos públicos sean fáciles de encontrar, accesibles, interoperables y reutilizables («principios FAIR») a través de infraestructuras digitales (en particular, el espacio de datos) para acelerar el intercambio de datos.
19. Toda la financiación pública para los futuros proyectos de digitalización de bienes del patrimonio cultural debe estar supeditada a la publicación de los contenidos digitales en Europeana y en el espacio de datos, como se indica en el punto 16.
20. Los Estados miembros deben adoptar todas las medidas necesarias para apoyar y concienciar acerca de Europeana entre el público general y, en particular, en el sector de la educación y en los colegios, en especial a través de materiales educativos.
21. Por tanto, los Estados miembros deben aprovechar la federación europea de las infraestructuras y servicios nube/borde para aumentar el almacenamiento, la gestión y el acceso a los bienes del patrimonio cultural digitalizados.

CAPÍTULO IV

SEGUIMIENTO DE LA RECOMENDACIÓN

Los Estados miembros deben comunicar a la Comisión, en un plazo de veinticuatro meses a partir de la publicación de la presente Recomendación en el *Diario Oficial de la Unión Europea*, y a partir de entonces cada dos años, las medidas adoptadas en respuesta a la presente Recomendación.

Hecho en Bruselas, el 10 de noviembre de 2021.

Por la Comisión
Thierry BRETON
Miembro de la Comisión

ANEXO I

Objetivos indicativos para la contribución de contenidos a Europeaana y al espacio de datos de aquí a 2030, por Estado miembro ⁽¹⁾

	A	B	C	D	E	F
	Número de registros a 1 de febrero de 2021	Número de registros de alta calidad ⁽¹⁾ a 1 de febrero de 2021	Nuevos registros de alta calidad de aquí a 2030	Número total de registros de aquí a 2030 [= A+C]	Número total de registros de alta calidad de aquí a 2030 ⁽²⁾ [=B+C].	Activos digitales en 3D de aquí a 2030 ⁽³⁾
Austria	2 372 357	1 106 942	1 002 892	3 375 249	2 109 834	401 157
Bélgica	2 499 646	2 247 432	1 215 817	3 715 463	3 463 249	486 327
Bulgaria	94 447	62 647	329 454	423 901	392 101	131 782
Croacia	67 357	5 456	235 877	303 234	241 332	94 351
Chipre	30 959	1 858	71 466	102 425	73 324	28 586
Chequia	881 263	369 602	889 329	1 770 592	1 258 931	355 732
Dinamarca	1 032 422	662 712	676 884	1 709 306	1 339 596	270 754
Estonia	648 205	486 024	99 825	748 030	585 849	39 930
Finlandia	1 093 297	960 899	548 428	1 641 725	1 509 327	219 371
Francia	3 860 232	1 779 567	6 381 064	10 241 296	8 160 631	2 552 426
Alemania	5 536 786	4 107 742	8 924 266	14 461 052	13 032 008	3 569 707
Grecia	661 593	383 327	642 175	1 303 768	1 025 502	256 870
Hungría	732 033	571 425	637 732	1 369 765	1 209 157	255 093
Irlanda	86 765	44 424	856 780	943 545	901 204	342 712
Italia	2 150 207	687 421	5 119 900	7 270 107	5 807 321	2 047 960
Letonia	128 505	113 341	117 705	246 210	231 046	47 082
Lituania	224 359	182 337	209 875	434 234	392 212	83 950
Luxemburgo	65 600	1 325	145 567	211 167	146 893	58 227
Malta	50 310	1 006	46 013	96 323	47 019	18 405
Países Bajos	9 126 499	7 554 003	1 992 463	11 118 962	9 546 466	796 985
Polonia	3 040 221	936 996	2 477 819	5 518 040	3 414 815	991 127
Portugal	203 044	138 963	727 333	930 377	866 297	290 933
Rumanía	135 213	84 549	1 209 889	1 345 102	1 294 438	483 956
Eslovaquia	15 106	453	341 636	356 742	342 089	136 654

⁽¹⁾ Los objetivos indicativos por Estado miembro son proporcionales a la población de cada Estado miembro, ajustados al PIB per cápita del Estado miembro (en EPA).

Eslovenia	598 310	382 081	166 799	765 109	548 880	66 720
España	2 960 596	1 228 351	3 851 622	6 812 218	5 079 973	1 540 649
Suecia	4 307 321	3 047 430	1 098 975	5 406 296	4 146 404	439 590
EU 27	42 602 653	27 148 311	40 017 586	82 620 239	67 165 896	16 007 034

(¹) Los registros de alta calidad cumplen los requisitos de nivel 2 o superior (**nivel 2 +**) del marco de publicación de Europea para contenidos, y los requisitos de nivel A o superior para los metadatos. Estas normas se exigen para fomentar la reutilización con diversos fines.

(²) Se anima a los Estados miembros a que mejoren la calidad de los registros de nivel 1, de forma que el número total de registros de alta calidad pueda aumentar aún más.

(³) El 40 % de los nuevos registros deben ser para los activos digitales en 3D. El número de activos digitales en 3D disponibles actualmente en Europea se considera poco significativo.

ANEXO II

Objetivos intermedios para la contribución de contenidos a Europea y al espacio de datos de aquí a 2025, por Estado miembro

	A	B	C	D	E	F
	Número de registros a 1 de febrero de 2021	Número de registros de alta calidad ⁽¹⁾ a 1 de febrero de 2021	Nuevos registros de aquí a 2025 ⁽²⁾	Número total de registros de aquí a 2025 [= A+C]	Número total de registros de alta calidad de aquí a 2025 ⁽³⁾ [=B+C].	Activos en 3D de aquí a 2025 ⁽⁴⁾
Austria	2 372 357	1 106 942	401 157	2 773 514	1 508 099	60 174
Bélgica	2 499 646	2 247 432	486 327	2 985 973	2 733 759	72 949
Bulgaria	94 447	62 647	131 782	226 229	194 428	19 767
Croacia	67 357	5 456	94 351	161 708	99 807	14 153
Chipre	30 959	1 858	28 586	59 545	30 444	4 288
Chequia	881 263	369 602	355 732	1 236 995	725 333	53 360
Dinamarca	1 032 422	662 712	270 754	1 303 176	933 465	40 613
Estonia	648 205	486 024	39 930	688 135	525 954	5 989
Finlandia	1 093 297	960 899	219 371	1 312 668	1 180 270	32 906
Francia	3 860 232	1 779 567	2 552 426	6 412 658	4 331 993	382 864
Alemania	5 536 786	4 107 742	3 569 707	9 106 493	7 677 448	535 456
Grecia	661 593	383 327	256 870	918 463	640 197	38 530
Hungría	732 033	571 425	255 093	987 126	826 518	38 264
Irlanda	86 765	44 424	342 712	429 477	387 136	51 407
Italia	2 150 207	687 421	2 047 960	4 198 167	2 735 381	307 194
Letonia	128 505	113 341	47 082	175 587	160 423	7 062
Lituania	224 359	182 337	83 950	308 309	266 287	12 593
Luxemburgo	65 600	1 325	58 227	123 827	59 552	8 734
Malta	50 310	1 006	18 405	68 715	19 411	2 761
Países Bajos	9 126 499	7 554 003	796 985	9 923 484	8 350 988	119 548
Polonia	3 040 221	936 996	991 127	4 031 348	1 928 124	148 669
Portugal	203 044	138 963	290 933	493 977	429 897	43 640
Rumanía	135 213	84 549	483 956	619 169	568 504	72 593
Eslovaquia	15 106	453	136 654	151 760	137 107	20 498

Eslovenia	598 310	382 081	66 720	665 030	448 800	10 008
España	2 960 596	1 228 351	1 540 649	4 501 245	2 769 000	231 097
Suecia	4 307 321	3 047 430	439 590	4 746 911	3 487 019	65 938
EU 27	42 602 653	27 148 311	16 007 034	58 609 687	43 155 345	2 401 055

(¹) Los registros de alta calidad cumplen los requisitos de nivel 2 o superior (**nivel 2+**) del marco de publicación de Europea para contenidos, y los requisitos de nivel A o superior para los metadatos. Estas normas se exigen para fomentar la reutilización con diversos fines.

(²) Objetivo intermedio: El 40 % de los objetivos indicativos antes de 2030.

(³) Se anima a los Estados miembros a que mejoren la calidad de los registros de nivel 1, de forma que el número total de registros de alta calidad puede aumentar aún más.

(⁴) Objetivo intermedio para los activos digitales en 3D: el 15 % de los objetivos para 2030.