

Disney no tendrá que pagar por usar tecnología en La Bella y la Bestia

Un juzgado federal de California revocó este lunes el veredicto y la sanción de 600.000 dólares que le había impuesto a Disney por utilizar indebidamente la tecnología de captura de movimiento de otra compañía en su versión de La Bella y la Bestia de 2017.

Según el juez Jon Tigar, la compañía de entretenimiento sufrió un veredicto injusto por infringir los derechos de autor cuando usó un software de la compañía Rearden, empresa que lo denunció tras el estreno de la exitosa cinta.

Y es que, apuntó, no podía haber sabido que estaba haciendo un mal uso de su software, MOVA, una tecnología de captura de movimiento que se utilizó en varios de sus filmes.

Rearden denunció a la compañía por hacer un mal uso de su tecnología de captura de movimiento en películas taquilleras como Deadpool, Guardianes de la Galaxia o Los Vengadores: era de Ultrón.

En junio, The Walt Disney Company anunció que resolvía las disputas que mantenía con la empresa estadounidense por todas las mencionadas películas, pero la resolución excluyó la nueva versión de 'La Bella y la Bestia' lanzada en 2017.

En diciembre de 2023 comenzaron los litigios para evaluar si Disney debería ser considerado indirectamente responsable por la supuesta infracción de MOVA por parte de DD3, la empresa con la que se asoció para el proyecto para que el actor Dan Stevens se convirtiera en la Bestia y para otros filmes.

Esta batalla legal se centró en si DD3 era propietaria de esta tecnología y si Disney era consciente de que la compañía no había adquirido la licencia de esa tecnología y aun así continuó usándola.

En el caso de La Bella y la Bestia, el tribunal de Oakland (California) declaró a Disney culpable de infringir los derechos de propiedad intelectual relacionados con los efectos visuales de esta cinta, protagonizada por Emma Watson, y otorgó a Rearden casi 600.000 dólares por los daños causados, un veredicto que ahora ha sido revocado.

