

**José DÍAZ-CUESTA GALIÁN**

(Universidad de La Rioja)

## **EL OJO DE STEVEN SPIELBERG EN “A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE”**

Abramos los ojos a la realidad: el cine, desde sus más primitivos creadores, como los que hacían uso de la linterna mágica o los propios hermanos Lumière, nació para engañar, para engañar al ojo.



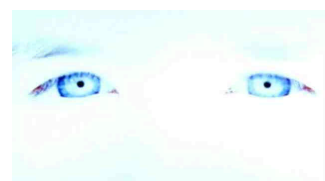
Ampliar

**Figura 1a**<sup>1</sup>



Ampliar

**Figura 1b**



Ampliar

**Figura 1c**

En un texto fílmico como *A.I. Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001), cuyo título y dedicación se centran en la inteligencia artificial, deberíamos esperar que los avances en esta última fueran incorporados a la creación de la película en todos aquellos aspectos en los que su implantación resultara posible. Según John Tibbetts, “More and more films are either subordinating human elements to special effects and digital technologies, or replacing actors outright with digital imaging that can seem just as “human,” if not more so, than their fleshly counterparts” (Tibbetts, 2001: 259). No ha sido el caso de *A.I.*, y el papel del niño-robot protagonista lo desempeña Haley Joel Osment, un actor de carne y hueso. Las razones que se han dado desde la producción y

---

<sup>1</sup> Las letras que aparecen tras el número de algunos fotogramas indican que esos fotogramas proceden de la misma toma.

la dirección del film se basan en el insuficiente desarrollo de la tecnología que nos pueda hacer creer que estamos viendo en pantalla a un niño cuya imagen no procede de filmar a un actor, sino de un programa informático, o de la combinación de este último con un muñeco animatrónico. Eso mismo afirmaron los responsables de ILM (Industrial Light & Magic) que en su día visitaron a Stanley Kubrick, iniciador del proyecto de esta película, para acabar desechando la posibilidad de que los robots del texto fílmico fueran *encarnados* por personajes virtuales.

Aceptemos que esto es así, que *aún* no es posible, y subrayo la palabra “aún”: *todavía* no se puede, pero se podrá. La premura con la que Steven Spielberg se dispuso a acometer este proyecto, dejando otros de lado, no sólo nos hace pensar en un rápido, oportuno y tal vez oportunista homenaje al maestro, recientemente desaparecido, sino que también nos puede hacer sospechar que Spielberg quería realizar esta película *antes* de que la tecnología estuviera disponible.

La búsqueda de *autenticidad* en la representación actoral no sólo se limita a Haley Joel Osment, sino que también abarca la inclusión de Jude Law en el papel de Gigolo Joe, mostrado de manera bastante más *artificial* o *plastificada*, si se me permite el término. Algo semejante sucede con aquellos actores y actrices que representan a robots o *mecas* que han sufrido algún tipo de amputación y cuya destrucción final acontece en la sarcásticamente denominada Feria de la Carne. Como ya había hecho en *Saving Private Ryan* (Spielberg, 1998), el director recurre a personas que han sufrido algún tipo de amputación en sus miembros, eso sí, combinados con otro tipo de efectos, aunque quizá el más *efectista* de todos haya sido esa inclusión de personas amputadas, que ha sido remarcada por los artífices del film en varias ocasiones.

Por todo ello, y por lo que vamos a exponer a continuación, se puede colegir que Spielberg, en este film, a pesar de su inclinación por incorporar los últimos avances tecnológicos en sus películas, como lo atestiguan *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) y su secuela *The Lost World: Jurassic Park* (Spielberg, 1997), a pesar de su decidida apuesta por las nuevas tecnologías, no deja de mantener con las mismas una relación de amor-odio cuya cara amarga se refleja en un cierto temor a que se desvirtúe el proceso cinematográfico o a que pierda *autenticidad* aquello que desea transmitir.

Se puede citar un ejemplo más de esa persecución de la *autenticidad* en la secuencia en la que se *desentierra* o se *deshiela* a David al final del film (Figuras 2-4).



[Ampliar](#)

**Figura 2**



[Ampliar](#)

**Figura 3**



[Ampliar](#)

**Figura 4**

Pues bien, según han declarado varias personas presentes en el rodaje, incluyendo a Janusz Kaminski, director de fotografía, durante la filmación de estas tomas fue necesario el uso de hielo real, hielo *auténtico* que contribuyera una vez más a la *autenticidad* de esta escena.

En *A.I.*, además de robots encarnados por personas de carne y hueso, con o sin amputaciones, también nos encontramos verdaderos ingenios animatrónicos, aquellos que se desecharon para los papeles protagonistas y que, sin embargo, sí son merecedores de un puesto entre el elenco de personajes secundarios. Dos de los más destacados, por lo entrañable de su caracterización, son, por un lado, el robot jardinero, y por otro, el oso Teddy, que acompaña a David en casi todas sus aventuras, incluyendo la del momento final de reencuentro último con la madre. En ambos casos se requirió la presencia en el plató de los actores que prestaban su voz a ambos ingenios robóticos, de manera que pudieran contribuir de forma creativa a la *autenticidad* de esos muñecos.

Stan Smith, diseñador de los mismos, ha declarado a Ron Magid en la revista *American Cinematographer* que “This movie is not about the technical, it’s about the heart and soul of the characters, and our techniques followed that [theme]. I consider an enormous amount of work in the film to be high-art but low-tech—very artistic, but also very simple” (Smith en Magid, 2001: 64).

De hecho la mayor complejidad de la secuencia en la que aparece un mayor despliegue de ingenios animatrónicos procedió de la coordinación de las muchas personas que fueron necesarias para manejar los hilos, nunca mejor dicho, de las marionetas que daban vida a esos personajes. Más que una jaula de robots se nos está mostrando un guiñol, con elementos tecnológicos, desde luego, pero guiñol al fin y al cabo.

Llegados a este punto nos podemos preguntar cuál es el papel del ojo en todo este asunto. Hemos titulado este ensayo haciendo alusión al ojo del director en esta película en varios sentidos. No en el primero que a cualquiera se le podría ocurrir, el de

“qué ojo tiene Spielberg”, no de momento, al menos, y no precisamente en esta película, que no tuvo la acogida deseada por sus creadores. Como mucho podríamos aludir al ojo que tuvo al realizar el film con tanta diligencia, antes de que la tecnología estuviera completamente disponible. Sin embargo, el ojo en el que estamos pensando es aquel que contribuye a mostrarnos lo que vemos en pantalla: nos estamos refiriendo a la fotografía de la película.

En ese sentido podríamos considerar ese ojo, desde luego, como la cámara, y, por ende, como el responsable de lo que ella filma: en este caso Janusz Kaminski, director de fotografía en las últimas películas dirigidas por Spielberg. A través de la fotografía se intenta mostrar lo que el ojo, un ojo, varios ojos, ven, o quieren ver, y lo que otro ojo, otros ojos, acabarán viendo. La fotografía, salvando el guión, que puede tener alteraciones de todo tipo, y a un nivel parecido al de la interpretación o el montaje, es uno de los pivotes fundamentales sobre los que se apoya la elaboración de un film.

No obstante, en una película como *A.I.*, en la que su director figura no sólo como tal, sino también como guionista, productor, y, si me apuran, como copropietario del estudio de Hollywood del que parte la producción, Dreamworks SKG, no podemos dejar de atribuirle a Spielberg un alto índice de corresponsabilidad de lo que se ve en pantalla, y a él le pertenecería la última palabra sobre lo que finalmente vemos. Además Spielberg pertenece a ese grupo de directores que de vez en cuando no pueden evitar asomarse al ojo de la cámara para comprobar que por ella se ve lo que ellos desean, como se puede comprobar en estas imágenes del rodaje, tomadas por David James (Figuras 5-7).



[Ampliar](#)

**Figura 5**



[Ampliar](#)

**Figura 6**



[Ampliar](#)

**Figura 7**

Entendemos por *ojo* de Spielberg en esta película, por tanto, la representación visual de lo que —con otras connotaciones, más amplias, y de ahí que no hayamos escogido ese término— suele denominarse la *mirada* del director.

No podemos negar que la creación de *A.I.* ha supuesto un alarde tecnológico de primera magnitud, pero cuando en el film se pretende remarcar o señalar un momento concreto se acaba recurriendo a técnicas fotográficas relativamente sencillas, casi transparentes en su realización, dando lugar a composiciones que el propio Kaminski ha calificado como *clásicas*:

*“I was trying to be very clean with the image, working in beautiful, classic compositions shot with wide lenses, where the camera moves from a big, sweeping move. We used very stark compositions and played a lot of scenes totally in 27mm masters.”... “Really, [our methods] were all very conventional tools that any cinematographer would apply in terms of telling the story through color and composition”* (Kaminski, en Holben, 2001: 33).

Estas palabras aparecen en un artículo-entrevista de Jay Holben publicado en la revista *American Cinematographer* en la que el crítico abunda en este sentido: “Dividing the film’s three sections into photographic concepts, Kaminski chose to approach the beginning of the film in a very classic, elegant style reminiscent of old Hollywood” (Holben, 2001: 33). El artículo repasa detenidamente aspectos técnicos del film que, dada la orientación de la publicación en la que aparece, se dirigen, principalmente, a los técnicos profesionales de Hollywood. No ha de extrañarnos, por tanto, que aunque Holben da cuenta de los tipos de iluminación utilizados, así como de las varias emulsiones fotográficas que se escogieron, apenas llega a comentar el resultado de la aplicación de esas técnicas en la pantalla cinematográfica. Únicamente se detiene en un aspecto de las mismas, el de los fundidos en blanco, casi *fogonazos*, que aparecen en la parte final del texto fílmico, según le cuenta Kaminski: “there are some really moving moments in the movie in terms of photography where the light and the camera are actively contributing to the emotional impact of the scene. One such device comes toward the end of the film, when we introduce flares to end and begin each new scene” (Kaminski, en Holben, 2001: 42).

Ni Kaminski ni Holben prestan atención a otras partes del texto fílmico donde se utilizan mecanismos aún más sencillos para subrayar la importancia o la significación de un momento concreto, quizá precisamente por su falta de complejidad.

Una de esas imágenes subrayadas la podemos ver cuando David llega por primera vez a la casa de la que va a ser su madre. Se recurre a un contraluz desenfocado que ha sido usado repetidas veces en la promoción de la película (Figura 8). Se remarca así la llegada, la intrusión, de otro, otro niño, el otro, en la vida familiar, y también la intrusión de la tecnología, en su forma más evolucionada, en el hogar de los Swinton. La importancia de esta imagen no se limita a su relación con el resto del film, sino que también tiene un alcance intertextual en su rememoración de imágenes similares aparecidas en otras películas spielbergianas, como ha señalado Dirk Wickenden:

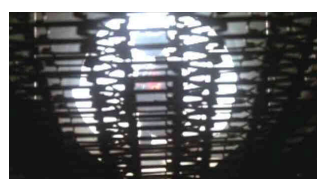
*The first shot of David may be a prescience of his being located by the aliens two thousand years in the future. The first shot finds him framed in the doorway of the Swinton's home, lit from behind by the sunlight and he appears as a tall, thin figure, which resembles both the tall alien from **CE3K** and the extra-terrestrials in the final third of **A.I.** (Wickenden, 2001: 39)*

Creemos que la intertextualidad de este plano también llega a una película anterior del director, *E.T. The Extraterrestrial* (Spielberg, 1982), en el momento, también final, como en *Close Encounters of the Third Kind* (Spielberg, 1977), en el que el alienígena protagonista se despide desde la plataforma de su nave espacial (Figura 9). En esta ocasión ese otro que nos puede llegar a amar, pero también a atemorizar, procede de nuestra propia tecnología (en el futuro, desde luego), y no del espacio exterior. La similitud se refuerza por el lugar en que aparecen: la compuerta de la nave cerrándose como un obturador en el caso de *E.T.*, una puerta automática de ascensor que se abre en el caso de *A.I.*



**Figura 8**

[Ampliar](#)

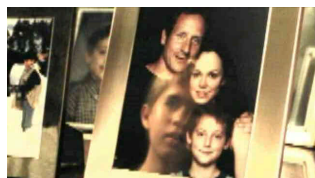


**Figura 9**

[Ampliar](#)

Fijémonos en otro momento (Figura 10), unos segundos después en el transcurso del film, donde para señalar el intento de identificación con esa familia que David va a emprender se recurre simplemente a reflejar su rostro en las fotografías del matrimonio con su hijo de carne y hueso. Esta secuencia se contrapone a otra, mucho más avanzada la película, en la que el verdadero padre de David —tanto de la persona

de carne y hueso como del robot cuya apariencia externa procede de ese niño anterior— se recrea en la memoria del hijo perdido. En esta ocasión la identificación del padre con su propia familia, rota, se realiza con un sencillo movimiento de cámara (Figura 11a y Figura 11b).



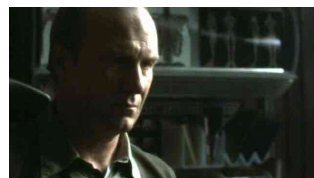
[Ampliar](#)

**Figura 10**



[Ampliar](#)

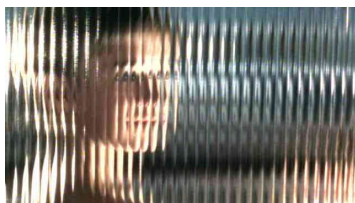
**Figura 11a**



[Ampliar](#)

**Figura 11b**

O en el plano donde, muy poco después de que David haya visto las fotografías de la familia Swinton, se nos muestra el cuerpo fragmentado y multiplicado del robot a través del cristal biselado de una puerta (Figura 12). Se alude, así, tanto a la fragmentación de ese cuerpo que no deseará otra cosa que volver con su madre, como a los muchos otros Davides clónicos que se va a encontrar cuando regrese al lugar donde fue creado (Figura 13).



[Ampliar](#)

**Figura 12**



[Ampliar](#)

**Figura 13**



[Ampliar](#)

**Figura 14**

Un momento decisivo de este primer tercio de la película lo constituye la escena en la que Monica procede a leer el protocolo de *adopción* del robot (Figura 14). Como no podía ser de otra forma, se recurre a un contraluz, uno más de los muchos que Spielberg ha utilizado en sus obras, y cuya presencia no se limita al texto fílmico, ya que es posible encontrar muchas siluetas, muchos contraluces, en publicidad y logotipos, como el de su propia productora, Amblin. Ciertamente esto puede deberse a un interés comercial, meramente mercantilista, del director, pues de esta manera logra que esas imágenes sean fácilmente reproducibles y reconocibles. Pero creemos que en el uso de las mismas también queda algo de homenaje al juego de luces y sombras que fue y quizá, sólo quizá, siga siendo el cine (Díaz-Cuesta, 2001).

Consideremos ahora otros tres momentos donde se recurre a procedimientos semejantes, en secuencias posteriores en el transcurso del film:

En el primero, para señalar una circunstancia tan traumática como la de la separación de madre e hijo *adoptivo* y *artificial* se nos muestra el reflejo, en el espejo retrovisor del coche de Monica, de un David cuya figura va perdiendo definición (Figura 15a y Figura 15b), remitiéndonos a su primera aparición en el texto fílmico y cerrando así el primer tercio del film.



[Ampliar](#)

**Figura 15a**



[Ampliar](#)

**Figura 15b**



[Ampliar](#)

**Figura 16**

En el segundo (Figura 16) se introduce la parte más sórdida de todo el film, pues la luna que en él aparece ya no es exactamente aquella que dibujaba la silueta de Eliot y el extraterrestre en *E.T.* —aunque entonces también aparecía en el contexto de una persecución—, sino que se trata de un globo, una construcción artificial que intenta imitar a la naturaleza en su afán por destruir seres mecánicos.

Y en otro plano (Figura 17) los pasos previos al encuentro neoyorquino con el hada azul se subrayan, una vez más, con un contraluz de David con los brazos extendidos, formando una cruz, en referencia proléptica a la resurrección que sufrirá muchos años más tarde en ese mismo lugar.



[Ampliar](#)

**Figura 17**

En suma, en esta película, Spielberg y su director de fotografía recurren a imágenes en claroscuro, siluetas en contraluz, figuras desenfocadas, o simplemente a reflejos en un cristal, procedimientos bastante habituales del universo spielbergiano que le colocan muy lejos de los avances tecnológicos con los que es más habitual que se le relacione.



Armond White concluye su segunda reseña<sup>2</sup> sobre esta película señalando que cree que en la misma se manifiesta el siguiente deseo: “that people will be reawakened to the magnificence of the film medium before it all crashes down into digital-video slovenliness, zero craft, and impersonal storytelling” (White, 2001b). A diferencia de su colega y amigo George Lucas, a cuya empresa ILM Spielberg no deja de contratar, Spielberg ha manifestado en varias ocasiones que no es su intención la de rodar utilizando cámaras digitales que guardan la información directamente en formato digital, sino que seguirá usando la película fotográfica de 35 milímetros. ¿Declaración de intenciones que en algún momento se vendrán abajo? ¿Un intento más de mantener su vínculo con el Hollywood clásico? ¿O simplemente un cierto miedo a las nuevas tecnologías?

Volvamos a la película.

De entre todas las imágenes del film me gustaría destacar aquella que he citado al principio de este trabajo (Figura 1a-c). Ese primer plano de los ojos del protagonista del film en el momento en que, en el último tercio de la película, David regresa al hogar *artificial* que han recreado para él los robots del futuro. Esos ojos que han permanecido abiertos no sólo durante los cientos de años que el niño *artificial* ha permanecido en el anfibicóptero, sino durante todo el transcurso del film hasta ese momento —por indicación del propio Haley Joel Osment (Bouzereau, 2002). Ojos que sólo los robots han sido capaces de cerrar por un tiempo indeterminado, el que haya podido transcurrir desde que encuentran a David hasta que le reconstruyen su hogar... y a su madre.

Esos ojos, dada su magnitud en la pantalla, no hacen más que devolvernos nuestra propia mirada y nos preguntan si realmente creemos que alguien capaz de mirar así pueda ser un ingenio mecánico. Kaminski se refiere a la luz que incide sobre el rostro, y nosotros nos atrevemos a añadir que sobre todo en los ojos, como el lugar donde comienza el misterio: “That’s the most essential thing — how the light plays on the human face to help portray the drama in the screenplay. For me, it all comes down to the light on a face; that’s where the mystery starts” (Kaminski, en Holben, 2001: 43).

El ojo se constituye en elemento con vida propia en esta película —aunque no tanto como en *Minority Report* (Spielberg, 2002), siguiente película del director. El ojo trasciende los límites del texto fílmico, ya que los ojos de Haley Joel Osment se

---

<sup>2</sup> La primera reseña (White, 2001a) fue tan positiva y contraria a la tendencia general de todo tipo de crítica que White hubo de escribir una continuación donde se reafirma en sus posiciones.

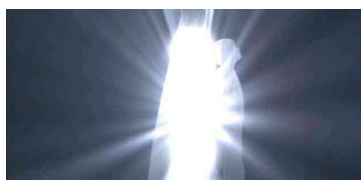
utilizaron de manera activa en el cartel anunciador de *A.I.* y en los tráileres promocionales de la misma.

En uno de ellos, titulado “Calidoscopio” en el DVD de la película, se parte de una imagen desenfocada y a contraluz (Figura 18a), provocando la curiosidad del espectador o espectadora por saber qué sucede en la vida de ese niño que logra separarse de una *A* (Figura 18b), de *Artificial*, y también de *An*, o de *Any*, alguien, cualquiera en inglés, para acabar constituyéndose en un *I* (Figura 18c), de *Intelligence*, pero también de *I*, *Yo*, y de *eye* (ojo), palabra homófona que, al desprenderse de la *A* en el tráiler deja tras de sí un nuevo ojo, similar al de una cerradura. Por ese resquicio, ese agujero, metonímico, del cine, Spielberg pretende que nos introduzcamos en la historia de alguien cuyo relato contradice, no obstante, lo que se muestra en el tráiler, ya que al final del film David no logra constituirse en un ente individual, pues para su felicidad requiere de la presencia de su madre.



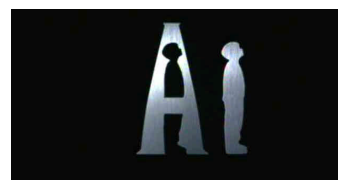
[Ampliar](#)

**Figura 18a**



[Ampliar](#)

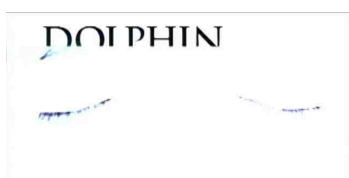
**Figura 18b**



[Ampliar](#)

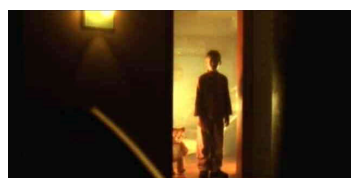
**Figura 18c**

Los ojos de Osment aparecen de manera explícita en el segundo tráiler, titulado “Enlaces internos”, y constituyen el motivo principal del mismo (Figura 19). También nos encontramos con David en el quicio de una puerta (Figura 20), en una imagen reminiscente del niño abducido por los extraterrestres en *Close Encounters*, plano que Spielberg ha calificado como el máster, el principal de su carrera, ya que muestra la absoluta sorpresa por lo desconocido que se puede encontrar alguien inocente (Figura 21).



[Ampliar](#)

**Figura 19**



[Ampliar](#)

**Figura 20**



[Ampliar](#)

**Figura 21**

Y de nuevo los ojos, los ausentes de una careta *artificial* (muchas comillas) que David rellena al final del segundo acto del film, indicándonos que es capaz de tener vida propia (Figura 22). En este tráiler ya nos encontramos uno de esos fundidos en blanco que mencionábamos anteriormente, y la misma figura animada que en el otro tráiler (Figuras 18b-c), en ese ojo de cerradura también reminiscente de *Close Encounters*, donde se presenta un plano detalle de la puerta unos segundos antes de que el niño la abra (Figura 23).



[Ampliar](#)

**Figura 22**



[Ampliar](#)

**Figura 23**

La intención inicial de Stanley Kubrick cuando se propuso realizar esta película, según Sara Maitland —autora inglesa que llegó a trabajar con el director británico en un boceto del guión (Argent, 2001: 53)—, era que amáramos a los ordenadores: “He believed computers will become truly intelligent—including emotionally—and are potentially a more environmentally-adaptable form of human being [...] They are our future” (Maitland, en Fordham, 2001: 55). Sin entrar en la polémica de las muchas comparaciones que se han hecho entre ambos directores con motivo de este film, digamos únicamente que lo que nos muestra Steven Spielberg en *A.I.*, y sobre todo la forma en que nos lo entrega, difiere bastante de ese amor por lo artificial que se buscaba en el proyecto original.

Quizá lo que haya pretendido el director de Cincinnati es que abramos los ojos a los peligros de una realidad que cada vez se encuentra más presente en nuestros hogares. El propio Spielberg ha dicho: “I think that we have to be very careful about how we, as a species, use our genius” (Spielberg, en Bouzereau, 2002). Y también considera que la película nos advierte sobre “how far we should go in creating things that remind us of ourselves” (Spielberg, en Bouzereau, 2002). A. O. Scott, crítico de cine de *The New York Times*, también señala este temor de forma más ambigua: “Mr. Spielberg confronts a crucial and difficult question: Do the virtual selves we project

into the world, on screen and elsewhere, bring us closer to knowing who we are, or do they distract us from our search for that knowledge?” (Scott, 2001).

Poco antes del estreno de esta película en España, BMW presentó un anuncio televisivo en el que se repite la angustia de David, pero en esta ocasión sufrida por un coche, un turismo de alta gama, eso sí, pero que, como suele suceder con cualquier tecnología, es precursor de lo que nos encontraremos en versiones más asequibles en un futuro no muy lejano. Durante el spot comercial se oía la siguiente letanía, procedente de una voz metálica de hombre, reminisciente del ordenador Hal 9000 en *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) y que finalmente identificamos como proveniente del vehículo promocionado.

*Fíjate en ti: no lo digo con ánimo de desprecio, pero fíjate bien. El material del que estáis hechos es blando, y su energía depende de la oxidación ineficiente de la materia orgánica. Entráis cada noche en un estado de coma y soñáis, pero de qué sirven los sueños si casi nunca se cumplen. Pensáis, es cierto, pero os equivocáis frecuentemente y a la menor variación externa perdéis vuestra eficiencia. Sois alterables, sois imperfectos. En cambio, yo preferiría sentir lo que sentís.*

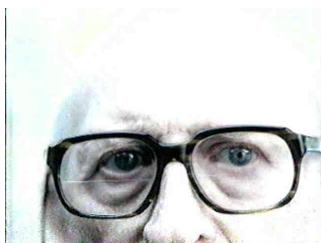
— *¿Te gusta conducir?* [Responde un hombre]

¿Influencia, coincidencia? Sea como fuere, la similitud con el segundo tráiler y con los planos de los ojos del niño artificial de *A.I.* resulta aún más patente al considerar las imágenes del spot, ya que el anuncio se reduce a una yuxtaposición de veintisiete primeros planos de personas (entre otros, los de Figura 24 y Figura 25), que acaban con una toma frontal del vehículo promocionado (Figura 26), en un plano no demasiado distante del cartel anunciador de *Duel* (Spielberg, 1971), primera película spielbergiana.



[Ampliar](#)

**Figura 24**



[Ampliar](#)

**Figura 25**



[Ampliar](#)

**Figura 26**

En cuanto al final de la película, se ha aludido a la ambigüedad del mismo en diversas publicaciones, y creemos que debe mantenerse la opción de escoger entre la muerte y el sueño de David, si es que puede haber diferencia para un robot entre una cosa y la otra. Pero no se ha mencionado la sencillez con la que la película realmente acaba. Poco a poco, se van apagando las luces del recreado hogar de los Swinton mientras sabemos que madre e hijo yacen en ese dormitorio (Figuras 27a-c), con lo que se consigue un fundido en negro que podríamos calificar de *natural* y que cualquiera puede recrear sencillamente apagando poco a poco las luces de una casa.



[Ampliar](#)

**Figura 27a**



[Ampliar](#)

**Figura 27b**



[Ampliar](#)

**Figura 27c**

### Referencias bibliográficas

- ARGENT, D. (2001). «Steven Spielberg as Writer: From *Close Encounters of the Third Kind* to *A.I.*». *Creative Screenwriting* 8 (3), 49-53.
- BOUZEREAU, L. (dir.) (2002). *Creating A.I.* Estados Unidos: DreamWorks, LLC y Warner Bros.
- DÍAZ-CUESTA, J. (2001). «From words to images and then to one image: the poster in Spielberg's translations of literary works». En *Trasvases culturales: literatura, cine, traducción 3*, E. Pajares, R. Merino y J.M. Santamaría (eds.), 131-138. Vitoria-Gasteiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad del País Vasco.
- FORDHAM, J. (2001). «Three Decades of *A.I.*». *Cinefantastique* 33 (5), 54-55.
- HOLBEN, J. (2001). «Boy Wonder». *American Cinematographer* 82 (7), 32-43.
- KUBRICK, S. (dir.) (1968). *2001: A Space Odyssey*. Estados Unidos y Reino Unido: Hawk y MGM.
- MAGID, R. (2001). «Views of the Futur». *American Cinematographer* 82 (8), 60-64, 66-67.
- SCOTT, A. O. (2001). «Do Androids Long for Mom?» *NYTimes.com* 29 de julio, <http://www.nytimes.com/2001/06/29/arts/29ARTI.html?ex=1031613647&ei=1&en=b780dbcc32fd3>.
- SPIELBERG, S. (dir.) (1971). *Duel*. Estados Unidos: Universal.
- \_\_\_ (1977). *Close Encounters of the Third Kind*. Estados Unidos: Columbia.
- \_\_\_ (1982). *E.T. The Extraterrestrial*. Estados Unidos: Universal.
- \_\_\_ (1993). *Jurassic Park*. Estados Unidos: Universal.
- \_\_\_ (1997). *The Lost World: Jurassic Park*. Estados Unidos: Universal.
- \_\_\_ (1998). *Saving Private Ryan*. Estados Unidos: Amblin Entertainment, Dreamworks SKG, Mar Gordon Productions, Mutual Film Company, Paramount Pictures.
- \_\_\_ (2001). *A.I. Artificial Intelligence*. Estados Unidos: Dreamworks Pictures y Warner Bros. Pictures.
- \_\_\_ (2002). *Minority Report*. Estados Unidos: Twentieth Century Fox y Dreamworks Pictures.
- TIBBETTS, J.C. (2001). «Robots Redux: *A.I. Artificial Intelligence* (2001)». *Literature/Film Quarterly* 29, 256-261.
- WHITE, A. (2001a). «*A.I., Artificial Intelligence*». *The New York Press* 14 (26), 27 de junio, <http://www.nytimes.com/14/26/film/film2.cfm>.

WHITE, A. (2001b). «Intelligence Quotient». *The New York Press* 14 (27), 4 de julio,  
<http://www.nypress.com/14/27/film/film.cfm>.

WICKENDEN, D. (2001). «A.I.: Artificial Intelligence». *Legend* 36, 39-40.