

EDUCAZIONE

UNIVERSITÀ DI MALTA, Msida (Malta)

- Ph.D. presso Institute of Digital Games (IDG). Titolo della dissertazione finale (provvisorio): *Self and Memory in Digital Worlds* – In corso

ALMA MATER STUDIORUM – UNIVERSITÀ OF BOLOGNA, Bologna (Italia)

- Laurea magistrale in Cinema, Televisione e Produzione Multimediale – novembre 2018
- Titolo conseguito con una valutazione finale di 110/110 con lode
- Titolo della dissertazione finale: *Gaming Vertigos. Between sublime and interactive experience in video games* (Supervisore: prof. Mauro Salvador)

UNIVERSITÀ DI PISA, Pisa (Italia)

- Laurea triennale in Filosofia – aprile 2016
- Titolo conseguito con una valutazione finale di 110/110
- Titolo della dissertazione finale: *On Wittgenstein's notion of Criterion: from the Investigations to the early 70s* (Supervisore: prof. Carlo Marletti)

LICEO SCIENTIFICO G. MARCONI, Grosseto (Italia)

- Diploma conseguito con una valutazione finale di 81/100 – luglio 2012

LINGUE:

- | | |
|-----------------|---|
| ITALIANO | (Madrelingua) |
| INGLESE | (Functionally native proficiency) – IELTS score 7.5 |
| TEDESCO | (Livello A2) |

PUBBLICAZIONI

ACCADEMICHE:

- Caselli, S., Polato, F., e Salvador, M. 2021. **“Journeying to the actual World through digital games: The Urban Histories Reloaded project”**, *Mutual Images Journal*, 10, 271-294. <https://doi.org/10.32926/2021.10.cas.urban>.
- Caselli, S. 2021. **“Playing Sites of Memory: Framing the Representation of Cultural Memory in Digital Games”**, *Journal of Digital Media & Interaction*, 4(11), 42-59. <https://doi.org/10.34624/jdmi.v4i11.26482>.
- Bonello Rutter Giappone, K., e Caselli, S. 2021. **“Local Practices in Digital Gaming Heritage: An Interview with Maurizio Banavage and Andrea Dresseno”**, *Journal of Games Criticism*, 5(1). ISSN: 2374-202X.
- Caselli, S. e Toniolo, F. 2021. **“Sposare una Z23. Feticizzazione del passato e antropomorfismo moe a sfondo storico nel videogioco”**, *Diacronie. Studi di storia contemporanea*, 47(3), 127-146. ISSN: 2038-0925.
- Soriani, A., e Caselli, S. 2020. **“Visual narratives in videogames. How videogames tell stories through graphical elements”**, in Treleani, M. and Zucconi, F. (eds.) *Img Journal*, 3, *Remediating Distances*, 86-111. ISSN: 2724-2463.
- Caselli, S., Bonello Rutter Giappone, K., Schellekens J. e Gualeni, S. 2020. **“Satire at play. A game studies approach to satire”**. Proceedings of The International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG). Bugibba, Malta, settembre 15-18, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1145/3402942.3403007>.
- Schellekens, J., Caselli, S., Gualeni, S. e Bonello Rutter Giappone, K. 2020. **“Satirical Game Design: The case of the Boardgame Construction BOOM!”**. Proceedings of The International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG). Bugibba, Malta, settembre 15-18, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1145/3402942.3403008>.
- Caselli, S. 2019. **“Thrown into the world. Transformative aesthetics of avatars’ in-game awakenings”**. Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference. St. Petersburg, Russia, ottobre 20-24, 2019.

CAPITOLI DI LIBRI:

- Caselli, S. 2022, in uscita. **“Giocare nella storia, giocare con la storia. Sulla varietà di giochi storici”**, in Caselli, S. (ed.) 2022, in uscita. *La storia in gioco. Prospettivi e limiti di un racconto storico in forma ludica*, Biblion Edizioni, Milano, 9-35.
- Caselli, S. 2021. **“Counter-Strike e il counterstrike americano: giocare per ricordare la guerra al terrorismo”**, in Papale, L., and Toniolo, F. (eds.) *Valve Corporation. Videogiochi, visioni e virtuosismi di un’azienda rivoluzionaria*, Biblion, Milano, 123-139.
- Caselli, S., e Dresseno, A. 2021. **“IVIPRO: Videogiochi e luoghi reali”**, in Lengua, M., De

Bernardin, M., and Magliocca, T. (eds.) *The Umbrian Chronicles: Un videogioco per il territorio di Spoleto e della Valnerina*, Licosia, Salerno.

- Caselli, S., e Dresseno, A. 2021. **“Disgusto, malori e mani di gomma”**, in Cuomo, C., Papale, L., Petillo, M., L., Rao, L., and Toniolo, F. (eds). *Emozioni da giocare*, Poliniani Editore, Verona.

CURATELE:

- Caselli, S. (ed.) 2022, in uscita. ***La storia in gioco. Prospettivi e limiti di un racconto storico in forma ludica***, Biblion Edizioni, Milano.
-

PARTECIPAZIONI A CONFERENZE:

- Caselli, S., e Toniolo, F. **“Ai margini della memoria. Microcomunità e microstorie nei videogiochi italiani”**. Presentazione a “Il videogioco in Italia. Teorie, metodi e prospettive”, settembre 2020, University of Salerno (Italy).
 - Polato, F., Orio, N., e Caselli, S. **“Images for a Journey in the “Next Door” World”**. Presentazione a “The Journey Around the World Through Images: From the 19th Century to the Contemporary Age”, novembre 2020, University of Padua (Italy).
 - Caselli, S. **“Digital ‘memory-play-spaces’. Memory-making through Fire Emblem: Three Houses”**. Presentazione a Histories in/at Play: Debates on Historical Video Game Studies, seminario online organizzato da DiGRA Italia, Roma Tre University, and LUDUS - Letture dell'Uso Digitale nell'Universo Storico, novembre 2020, Rome (Italy).
Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=AzybgbxJZyc>.
 - Caselli, S. **“Memories in a ghost world: cherished objects and identity design in MMORPGs’ dwellings”**. Presentazione al “Forgetting and Remembering Workshop” a International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG), settembre 2020, Bugibba (Malta).
Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=1IihlpMyCmc>.
-

PANEL E WORKSHOP:

- Bonello Rutter Giappone, K., e Caselli, S. **“Forgetting and Remembering Workshop”**. Proponente e supervisore del workshop a International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG), settembre 2020, Bugibba (Malta).
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=1IihlpMyCmc>.
- Caselli, S., Modena, E., Alvarez Igarzábal, F., Bonello Rutter Giappone, K., e Vella, D. **“Playing with memory: self, history, and remembrance in digital games”**. Panel a DiGRA 2020 International Conference, giugno 2020, Tampere (Finland) [evento cancellato a causa del COVID-19].
- Toniolo, F., Paci, D., Caselli, S., e Rao, L. **“Videogiocare con lasciti e traumi: virtù, usi e abusi delle rappresentazioni storiche nei videogiochi”**. Panel a International AIPH 2020 International Conference, giugno 2020, Venezia, Mestre (Italy) [evento cancellato a causa del

COVID-19].

SERVIZIO ALLA COMUNITÀ ACCADEMICA:

- **Membro del comitato scientifico e revisore** per Foundations of Digital Games Conference (FDG) 2022, track 'Games and the Humanities' (Athene, Greece).
 - **Editore associato e revisore** per la rivista accademica *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea – ClioLudica* (2021-oggi).
 - **Revisore** per il giornale accademico *Journal on Computing and Cultural Heritage* (2020-oggi).
 - **Membro della Digital Games Research Association - DiGRA Italia** (2021-oggi).
 - **Membro della Associazione Italiana Public History – AIPH** (2020-oggi).
 - **Membro del comitato scientifico e revisore** per Foundations of Digital Games Conference (FDG) 2021, track 'Game Analysis and Criticism' (online).
 - **Membro del comitato scientifico e revisore** per Foundations of Digital Games Conference (FDG) 2020, track 'Games Beyond Entertainment' (Bugibba, Malta).
 - **Membro del comitato scientifico e revisore** per I late breaking papers a Foundations of Digital Games Conference (FDG) 2020 (Bugibba, Malta).
-

ESPERIENZA DI RICERCA:

- Agosto 2019 – aprile 2020: partner del progetto Erasmus+ KA2 '**CURIO: a Teaching Toolkit to Foster Scientific Curiosity**', lanciato dall'Università di Malta, Msida, Malta. Coordinatore: Prof. Stefano Gualeni.
- Febbraio 2020: partner e tutor del progetto '**URBAN HISTORIES RELOADED – Creatività videoludica per azioni di cittadinanza**', ideato da Impact Srl (Università di Padova) in partnership con Advance Srl e IVIPRO – Italian Videogame Program, con il supporto di MiBACT e SIAE. Coordinatrice del Progetto: Prof.ssa Farah Polato.

ALTRI BANDI:

- Gennaio 2022 – febbraio 2022: partner e docente del Progetto '**#daiColliall'Adige' "Pechéte, turismo scolastico esperienziale**', promosso da GAL Patavino. In collaborazione con GLASS Studio s.n.c. e IVIPRO – Italian Videogame Program, il progetto ha coinvolto classi di scuole primarie e secondarie nell'ideazione e programmazione di piccoli videogiochi che raccontassero il patrimonio culturale della zona dei Colli Euganei.

ESPERIENZA LAVORATIVA

DOCENTE:

- **SCENEGGIATURA PER I VIDEOGIOCHI**
ACCADEMIA DI BELLE ARTI SANTAGIULIA, Brescia (Italia)
Ottobre 2020-oggi

- **GAME DESIGN**
- **CRITICAL STUDIES AND RESEARCH METHODS**
- **PSYCHOLOGY OF PLAY FOR GAMING**
MCAST. MALTA COLLEGE OF ARTS, SCIENCE & TECHNOLOGY, Mosta (Malta)
Febbraio 2021-oggi

- **GAME DESIGN 1**
- **GAME DESIGN 2**
GAME MAKER ACADEMY, Cagliari (Italia)
Febbraio 2021-oggi

TUTOR DEI TIROCINANTI

ITALIAN VIDEOGAME PROGRAM, Bologna (Italia)
Gennaio 2019-oggi

COLLABORATORE A CONTRATTO

ITALIAN VIDEOGAME PROGRAM, Bologna (Italia)
Gennaio 2018-oggi

- Stesura itinerari di 12 itinerari per Italy for Movies, database nazionale di Cinecittà per il Ministero dei Beni Culturali.
- Organizzazione dei corsi "Game design per il territorio", 12-19-26 ottobre 2019, Bologna; 10-17-24 aprile, 8 maggio 2021 (online).
- Organizzazione delle conferenze "IVIPRO DAYS", 14-15 settembre 2019, Ferrara; 24-27 settembre 2020, online; 25-27 novembre 2021, online.
- Stesura di articoli, interviste, approfondimenti.

COLLABORATORE

CORECOM EMILIA-ROMAGNA, Bologna (Italia)
2018

- Ideazione, compilazione e stesura di questionari di ricerca sul rapporto tra bambini dai 9 ai 13 anni di età e videogiochi.

TIROCINANTE

CINETECA DI BOLOGNA, ARCHIVIO VIDEOLUDICO, Bologna (Italia)
Ottobre 2017- febbraio 2018

ALTRI CORSI E LAVORI A CONTRATTO:

- Ottobre, 2021. Istituto di Istruzione Superiore Fossombroni, Grosseto (GR). **Cinema in classe. Uso didattico dei media popolari** (corso di 15 ore rivolto a docenti di scuola secondaria di secondo grado).
-

GUEST LECTURE:

- mercoledì 23 marzo 2022: Liceo Artistico 'Foppa', Brescia (Italia), **'Cinema, videogiochi e altri dialoghi intermediali'** (lezione di 2 ore per studenti di scuola secondaria di secondo grado).
- mercoledì 23 febbraio 2022: Liceo Classico e delle Scienze Umane 'Anco Marzio', Roma (Italia), lezione sul **'game design storico'** (lezione di 1 ora per studenti di scuola secondaria di secondo grado).
- venerdì 28 gennaio 2022: Università di Camerino (UNICAM), Scuola di Scienze e Tecnologie, progetto "Informatica x Gioco = Fantasia + Regole" promosso da UNICAM e IVIPRO (Italian Videogame Program), **'Introduzione al Game Design'** (lezione di 2 ore per studenti di scuola secondaria di secondo grado).
- mercoledì 1 dicembre 2021: Università di Pisa, corso di laurea magistrale in Informatica Umanistica, Seminario di Cultura Digitale, **"Videogiocare con la storia: storytelling interattivo per raccontare il passato"** (lezione di 1.5 ore per studenti di laurea magistrale).
- sabato 20 novembre 2021: Università di Roma Tre, Dipartimenti di Studi Umanistici, Master Esperto in Comunicazione Storica: Multimedialità e linguaggi digitali, **"Game studies e videogiochi per la storia"** (lezione di 3 ore per studenti laureati).
- lunedì 14 giugno 2021: Università di Camerino (UNICAM), Scuola di Scienze e Tecnologie, "Giocando nelle discipline STEM tra scoperte e scienziate", project "STEM 2020 - Dip. Pari Opportunità Pres. Consiglio dei Ministri", **'Game Design: che cosa significa, l'importanza dello storytelling, ambientazione, e musica'** (seminario di 5 ore per studenti di scuola secondaria di secondo grado).
- lunedì 17 maggio 2021: Corso di laurea in Scienze Storiche, 'Public History (Età contemporanea)' (B030872), Università di Firenze, **'Historical Game Studies – Riflessioni intorno al ruolo dei videogames nel racconto della storia'** (guest lecture di 3 ore per un corso di laurea triennale).
- venerdì 7 maggio 2021: Institute of Digital Games, corso di 'Experimental Game Design' (IDG5252), University of Malta (Malta), **'Virtual History in Virtual Worlds'** (guest lecture di 1 ora + 2 ore di Q&A per un corso di laurea magistrale).
- lunedì 3 maggio 2021: Corso di laurea in Educatore Sociale e Culturale, 'Laboratorio di informatica G. D.' (16692), Università di Bologna – Campus Rimini, Dipartimento di Scienze Dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin", **'Remembering Italy through digital games: the project Urban Histories Reloaded'** (guest lecture di 1 ora per un corso di laurea triennale).
- lunedì 22 marzo 2021: Cittadinanza digitale. Formazione new media e gaming, corso tenuto da Demetria Formazione (Reggio Emilia, Italy), progetto "Dalla formazione continua all'innovazione

sociale per accrescere le competenze degli educatori”, PROT. R19A43-2019-0001015 – ID. 8, “Cittadinanza digitale. Formazione new media e gaming” – C.I.P. FON19-BO-1015. **‘Online gaming and social media’** (guest lecture di 2 ore per educatori).

- venerdì 19 marzo 2021: Laboratorio dei dottorandi del Dipartimento di SARAS, Dottorato in Storia, Antropologia, Religioni, Università La Sapienza (Roma), LEVEL 06 (phD students), **‘Historical Game Studies – Riflessioni intorno al ruolo dei videogames nel racconto della storia’** (guest lecture di 1 ora e 30 per studenti dottorali).

- martedì 19 gennaio 2021: Tutoraggio per Università di Camerino (UNICAM), Scuola di Scienze e Tecnologie, nell’ambito del progetto “Informatica x Gioco = Fantasia + Regole” promosso da UNICAM e IVIPRO (Italian Videogame Program) (guest lecture di 2 ore per studenti di scuola secondaria di secondo grado).

- mercoledì 16 dicembre 2020: Corso di Didattica della storia (SCC-000017), Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali, Storia e Culture contemporanee (D.M. 270/04), Università di Modena e Reggio Emilia (Unimore), **‘Historical games: educational perspectives’** (guest lecture di 1 ora per un corso di laurea triennale)

- sabato 12 dicembre 2020: Master in Public & Digital History, Università di Modena e Reggio Emilia (Unimore), Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali, **‘Virtual histories. Making Public History through digital games’** (guest lecture di 4 ore per un corso di laurea magistrale)

- lunedì 23 novembre 2020: Corso di laurea in Educatore Sociale e Culturale, ‘Laboratorio di informatica G. G.’ (16692), Università di Bologna, Dipartimento di Scienze Dell'Educazione “Giovanni Maria Bertin”, **‘Remembering Italy through digital games: the project Urban Histories Reloaded’** (guest lecture di 1 ora per un corso di laurea triennale)

- mercoledì 20 novembre 2019: Bachelor of Fine Arts Course, ‘Designing for the screen 1’ unit (DGA2009), University of Malta (Malta), Faculty of Media & Knowledge Sciences, **‘Amnesiac awakenings – memory losses and digital game worlds’** (guest lecture di 1 ora per un corso di laurea triennale)

ALTRI INVITI, PARTECIPAZIONI, INTERVISTE:

- giovedì 8 aprile 2021: Special Monogatari 52, Salotto Monogatari (podcast online), **‘Filming & necessity: il concetto di autore’** (intervista).

Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=VWh0YuIFKFc>

- lunedì 15 marzo 2021: I Dialoghi della Public History – **‘Mille e uno modi di giocare (con) la storia’**, seminario organizzato da Associazione Italiana Public History.

Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=OvUymaGdKec>

- sabato 28 novembre 2020: Corso di Ecosistemi digitali per la cultura, Fondazione Fitzcarraldo, Torino, **‘A videogame to recount the urban space: Urban Histories Reloaded’** (presentazione)

- domenica 27 settembre 2020: IVIPRO DAYS 2020, **'An Interview with Simona Maiorano (The Sea and the Forest)'** (intervista)
- venerdì 25 settembre 2020: IVIPRO DAYS 2020, **'An interview with Valentina Paggiarin and Giacomo Talamini (Hive Division)'** (Intervista)
- giovedì 23 luglio 2020: Special Monogatari 23, Salotto Monogatari (podcast online), **'Viaggi nel tempo: paradossi e multiversi'** (intervista).

Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=doGxCff0DN4>.

- venerdì 17 gennaio 2020: Cinemadue broadcast, Radio Cooperativa (Padova) Intervista a tema Italian Videogame Program e progetto Urban Histories Reloaded (intervista)
- venerdì 1 febbraio 2019: Meet Tourism Lucca (Lucca), **'New Technologies & Tourism: Digital Tourism, Local Engagement & Sharing Intelligence'** (presentazione)
- mercoledì 13 giugno 2018: National Conference AIPH, Università di Pisa, **'Italian Videogame Program. Narrare l'Italia attraverso i videogiochi'** (presentazione)

Publicazioni non accademiche:

- **'Giocare con ricordi virtuali. Per uno studio della memoria nel videogioco'**, articolo per **IPID – Italian Party of Indie Developers** (network italiano con un focus sui game studies)
- **'Parlare di storia e memoria in Fire Emblem: Three Houses'**, articolo per **Staynerd.it – Studi virtuali** (network italiano con rubrica a tema game studies)
- **'Nuovi mondi possibili: note su mito, determinismo e multiversi narrativi'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Ricordi lontani che sembrano frammenti di sogno. La memoria nel videogioco'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Vivere la paura: appunti sul survival horror'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Dentro la catastrofe: gli spazi post-apocalittici nel videogioco'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'It Comes at Night'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)

- **'What Remains of Edith Finch: fantasmi e spazi digitali nell'arte videoludica'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Happy End'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Alterità virtuale: (ri)pensare il visuale videoludico'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Antiporno'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Antiviral'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Nymphomaniac'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Tokyo Vampire Hotel'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Guilty of Romance'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Mostrare l'abisso: due appropriazioni del fuoricampo in C'era una volta... a Hollywood'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'L'uomo leopardo'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Il Trono di Spade'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)
- **'Inferno'**, articolo per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive)

Traduzioni:

- **'Giocare filosoficamente. Un'introduzione ai videogiochi filosofici'**, traduzione per **'Ludica'** (magazine italiano a tema videogiochi e game studies) da: Gualeni, S. 2022. "Philosophical Games", Encyclopedia of Ludic Terms.
- **'A Serbian Film'**, traduzione per **'Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online'** (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive) di un articolo di Krista Bonello Rutter Giappone ed Emanuel Tanti.
- **'Il game designer ingannevole'**, traduzione per **'Ludica'** (magazine italiano a tema videogiochi e game studies) da: Gualeni, S. and Van de Mosselaer, N. 2021. "Ludic Unreliability and Deceptive Game Design". In *Journal of the Philosophy of Games*.
- **'Il game designer implicito'**, traduzione per **'Ludica'** (magazine italiano a tema videogiochi e game

studies) da: Van de Mosselaer, N. and Gualeni, S. 2020. "The Implied Designer and the Experience of Gameworlds". In *Proceedings of DiGRA 2020*.

- '**La filosofia di P. W. Zapffe e i videogames**', traduzione per '**L'INDISCRETO**' (magazine italiano di arte e cultura) da: Gualeni, S. and Vella, D. *Virtual Existentialism. Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Palgrave Pivot, 2020.

- '**Saremo gli aguzzini di esseri artificiali?**', traduzione per '**L'INDISCRETO**' (magazine italiano di arte e cultura) da: Gualeni, S. 2020. "Artificial Beings Worthy of Moral Consideration in Virtual Environments: An Analysis of Ethical Viability". In *Journal of Virtual Worlds Research*, 13(1).

- '**Perché ci annoiamo dei mondi virtuali**', traduzione per '**L'INDISCRETO**' (magazine italiano di arte e cultura) da: Gualeni, S. 2019. "Virtual World-Weariness: On Delaying the Experiential Erosion of Digital Environments". In Gerber, A. and Goetz, U. (eds.) *The Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and its Meaning for the Real*, 153-165. Bielefeld, Germany: Transcript.

- '**Unrest**', traduzione per '**Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online**' (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive) di un articolo di Henri de Corinth

- '**Un Io contro la Legge: Ho ucciso!**', traduzione per '**Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online**' (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive) di un articolo di Adrian Martin

- '**Gentrified Horror**', traduzione per '**Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online**' (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive) di un articolo di Henri de Corinth

- '**Color Out of Space**' traduzione per '**Lo Specchio Scuro – Rivista di cinema online**' (rivista italiana di cinema, videogiochi e arti visive) di un articolo di Henri de Corinth