

SERGIO STIVALETTI: l'effetto speciale in italia

di Luca Farulli

Gradirei chiarire prima di cominciare, cosa intendo con il titolo dato a queste pagine dedicate a Sergio Stivaletti, che ripercorrono la carriera dell'artista attraverso i film cui ha collaborato. Stivaletti non è l'artefice primo e unico degli effetti speciali in Italia; prima di lui ci sono stati Mario Bava, i Corridori, Germano Natali, Alvaro Passeri, Carlo Rambaldi e Giuseppe Tortora, tanto per citare in ordine alfabetico i più importanti.

Ma ha colmato il vuoto che esisteva in Italia riguardo alla figura dello special make-up artist, di colui cioè che è in grado di provvedere sia alla realizzazione di truccature speciali che alla costruzione di creature meccaniche.

Se si aggiunge a questo il fatto che Stivaletti non si è limitato solo ad effetti di questo tipo, ma ha incluso nel suo repertorio anche effetti ottici e di animazione, è facile rendersi conto che si tratta di un personaggio unico nel campo dell'effettistica italiana.

Pur nei limiti di tempo e budget, a volte assai ristretti, in cui si è trovato a dover lavorare, Stivaletti ha dato prova di un'ottima fantasia figurativa, che gli ha permesso quasi sempre di evitare di cadere nei cliché dell'immaginario collettivo che sono poi la peggior trappola che attende un effettista speciale.

Mi spiego meglio: tutti, al sentire la parola «demone», automaticamente ci immaginiamo una figura vagamente antropomorfa, dotata di corna o di ali da pipistrello o di zoccoli o, perché no, di tutte queste cose assieme.

Questo accade a causa di complessi fattori quali la tradizione culturale e la struttura intima del nostro inconscio: vi sono delle paure ancestrali, comuni a tutti gli uomini, che si sono concretizzate in immagini ben definite che la tradizione ci ha poi tramandate praticamente invariate nel corso dei secoli; per restare in tema, ad esempio, il diavolo è sempre stato rappresentato con fattezze più o meno caprine. Un qualcosa non in linea con la concezione che ne abbiamo viene quindi non riconosciuto e respinto come «sbagliato», anche se non sapremmo motivare il perché.

Appare evidente, alla luce di quanto detto finora, che l'effettista speciale, in quanto persona incaricata di concretizzare fisicamente l'elemento fantastico (sia esso un demone od un mutante od un alieno) deve allora muoversi all'interno di binari prestabiliti, pena il fallire nella sua impresa. Ma deve anche provvedere ogni volta a rinfrescare concetti ed immagini ormai già visti e rivisti, se vuole riuscire appieno nel suo intento: il *deja vu* è un temibile nemico di ogni forma d'arte, e nel nostro caso contribuisce a distogliere l'attenzione dello spettatore dalla storia, incrinando così il patto narrativo.

Biografia di Stivaletti

Sergio Stivaletti nasce a Roma nel 1957.

Come per la maggior parte degli special make-up artists, la sua passione per questo lavoro nasce dopo aver visto un film, in questo caso *Un milione di anni fa*, contenente gli effetti in stopmotion di Ray Harryhausen.

Per chi non lo sapesse, Harryhausen è l'inventore di una tecnica, la stop-motion, appunto, che permette di dare vita sullo schermo a creature fantastiche animandole un fotogramma per volta, un po' come dei cartoni animati tridimensionali. Stivaletti comincia a fare i suoi primi esperimenti di stop-motion casalinga, che lo portano ad interessarsi sempre più alle tecniche usate per creare le illusioni cinematografiche, senza tuttavia pensare seriamente ad un lavoro nel campo degli effetti speciali; anzi inizialmente pensa di perseguire una carriera come pittore o scultore.

Finite le superiori, si iscrive nel 1977 alla facoltà di Medicina, dove studierà in maniera approfondita l'anatomia umana, ottenendone una conoscenza di prima mano che si rivelerà utilissima in seguito.

Nel frattempo inizia a frequentare l'ambiente del cinema, pensando di proporsi come aiutante nei laboratori di effetti speciali, ma si rende conto che, in realtà, questi non esistono: «Ti devo confessare che, agli inizi, credevo che avrei sempre fatto gli stampi per qualcun'altro, ma poi mi sono accorto che questo qualcun'altro mancava, non c'era la figura tipo Harryhausen di cui leggevo su tante riviste di cinema fantastico e dal quale cercavo lavoro».

Il suo primo lavoro come assistente è *Murder Obsession* (noto anche come *Follia omicida*, 1980, regia di Riccardo Freda), dove aiuta a costruire una testa meccanica che doveva ricevere un'acchetta; nel 1981 cura l'animazione dei vermi in *Assassinio al cimitero etrusco* di Sergio Martino.

Ma il vero colpo grosso mette a segno nel 1984, sul set di *Phenomena*: originariamente impegnato nella realizzazione di dettagli di cadaveri, un giorno sente dire che il regista Dario Argento è disperato perché non sa a chi rivolgersi per far creare il mostro del film. Stivaletti parla con Argento, sottoponendogli i suoi disegni del mostro, ed Argento approva entusiasticamente: è l'inizio di una collaborazione che dura tuttora e che ha consentito di condire con adeguati effetti speciali alcuni dei migliori film horror nazionali.

L'anno successivo l'artista lavora ad *Africaner* di Mino Guerrini, film per il quale viene incaricato di costruire serpenti e pipistrelli meccanici, prendendo così confidenza con un particolare tipo di effetti che in seguito gli verrà richiesto più volte: la simulazione della realtà.

Il 1985 è un anno che vede Stivaletti produrre alcune delle sue migliori creazioni per *Demoni* di Lamberto Bava, dotando il film di un'incredibile quantità di effetti — spiatte e non — di alto livello; seguono nello stesso anno le collaborazioni meno fortunate a *Vendetta dal futuro* di Sergio Martino ed a *Miami Golem*, di Alberto de Martino.

Nel 1986 Stivaletti lavora a ben cinque film: *Momo* di Johannes Shaaf, i due tv-movies *L'inchiesta* di Damiano Damiani e *Morirai a mezzanotte* di Lamberto Bava, con il quale collabora anche per *Demoni 2* dove riconferma i suoi talenti; infine contribuisce con un buon numero di effetti a *Spettri* di Marcello Avallone.

Argento torna nuovamente dietro la macchina da presa l'anno seguente per *Opera*, ed ancora una volta chiama accanto a sé Stivaletti; ma i risultati più significativi li ottiene con *Il nido del ragno* di Gianfranco Giagni, grazie anche ad un maggiore controllo sugli effetti derivatogli dal curare sia quelli ottici che quelli meccanici.

Nello stesso anno collabora a *La piovra 2* per la RAI nonché a *Giallo*, il programma televisivo di Argento e Tortora, per il quale deve lavorare a ritmi folli.

La Chiesa apre la stagione del 1989, e a causa dell'enorme quantità di lavoro per questo film Stivaletti rifiuta l'opportunità di disegnare una creatura per una produzione spagnola, *The riff* (J. Simon), una scopiazzatura sul genere *Leviathan*.

L'anno seguente la produzione di *Willy Signori, e vengo da lontano* (regia di Francesco Nuti) lo chiama a realizzare la pancia dell'attrice Isabella Ferrari; Lamberto Bava lo incarica di curare gli effetti del suo nuovo film, *La maschera del demonio*.

Il 1991 vede Dario Argento produrre *La Setta* di Michele Soavi, e Stivaletti è insieme a loro per creare gli effetti.

Attualmente sta lavorando ai titoli di testa (con l'animazione in stop-motion di alcune mosche) per *Exit* di Pino Quartullo, film interpretato da Vittorio Gassmann.

Filmografia di Sergio Stivaletti

Pur avendo Stivaletti lavorato a ben 18 film, nella rassegna che segue è stato tralasciato *Murder Obsession* (1981, Riccardo Freda), per l'esiguità dei contributi apportativi, derivante dal fatto che in questa pellicola Stivaletti ha semplicemente ricoperto il molo di assistente e non ha curato personalmente gli effetti speciali, *Africaner* (1985, Mino Guerrini), per la scarsità di informazioni a disposizione al riguardo.

Gli stessi motivi mi hanno indotto a tralasciare la collaborazione alla serie televisiva prodotta dalla RAI *La piovra 2*, i film per la tv *Morirai a mezzanotte* (Lamberto Bava) e *L'inchiesta* (Damiano Damiani), entrambi del 1986.

Assassinio al cimitero etrusco

regia di Sergio Martino, 1982

L'unica, breve sequenza che necessitò il coinvolgimento di Stivaletti in questo film la si può osservare quasi all'inizio: la protagonista, osservando alcune foto di un'antica tomba etrusca, rimane vittima di un'allucinazione che le fa sembrare le foto coperte di vermi. Poiché i vermi, inizialmente, dovevano sembrar sbucare per metà dalla fotografia stessa, non si poterono utilizzare autentiche larve; Stivaletti realizzò quindi tre modelli di vermi da poter animare in stop-motion, ognuno provvisto all'interno di un'armatura che ne permetteva il flettersi a piacimento dell'animatore.

Chiaramente i modelli non furono realizzati in scala reale, ma della dimensione di circa venti centimetri; questo comportò anche il dover ingrandire la foto prescelta per la scena, in modo da far sembrare che tutto fosse in rapporti naturali di grandezza.

Le inquadrature della foto gigante con i relativi vermi animati furono poi ridotte e combinate ottimamente con riprese delle foto a grandezza normale.

Phenomena

regia di Dario Argento, 1984

Come già detto nella biografia, questo film ha costituito per Stivaletti l'occasione di mostrare finalmente i suoi talenti.

Originariamente incaricato di realizzare dei dettagli di cadaveri per varie scene del film, in particolare quella in cui Jennifer (interpretata da Jennifer Connelly) cade in una vasca colma di vermi e corpi putrefatti, Stivaletti ha fornito al film uno dei suoi punti di forza: il bambino mostruoso, interpretato da Davide Marotta.

Pur avendo guardato senza provare particolare ribrezzo Jennifer tenersi a galla fra teste mozzate ed arti gonfi e dilaniati, il momento in cui il bambino piangente in un angolo si volta mostrando la sua faccia deforme mi spaventò a morte.

Lungi dal voler attribuire tutto il merito della scena a Stivaletti, mi sembra però doveroso riconoscere che in quest'occasione ha fatto veramente centro: il volto mostruoso del bambino è terrificante.

Stivaletti elaborò il look del mostro basandosi sugli effetti di una rara e particolare sindrome che colpisce i bambini non ancora nati, modificandone il patrimonio genetico ed alterandone quindi l'aspetto in modo orribile; con lo stesso approccio preparò i bozzetti per il «mostro padre», che per motivi di budget però non superò mai lo stadio di progettazione. A causa della particolare conformazione della bocca del bambino, a «ferro di cavallo», non era possibile realizzare semplicemente delle protesi; Stivaletti ricorse quindi ad un make-up meccanizzato.

Dopo aver preparato la «pelle» del mostro in schiuma di lattice, Stivaletti costruì una sottostuttura in vetroresina (materiale scelto per la sua leggerezza e resistenza) equipaggiata con vari meccanismi push-pull che avevano la funzione di muovere la pelle in lattice, simulando le contrazioni muscolari della bocca; il tutto fu poi applicato al volto dell'attore adeguatamente truccato in modo da nascondere le giunzioni. Un tubicino sottile, che terminava sotto il make-up proprio vicino alla dentatura artificiale consentiva al mostro di perdere bava dalla bocca. Stivaletti dovette creare anche una versione gore del suddetto make-up, per le scene nelle quali il bambino-mostro viene attaccato da uno sciame di insetti che gli divorano la carne del volto: sfruttando il fatto che le riprese avvenivano in notturna e che il nugolo di insetti copriva parzialmente le immagini, poté dotare la maschera di un occhio enucleato senza che questo sembrasse sporgere rispetto al resto del volto. Per la testa mozzata e coperta di vermi che viene mostrata all'entomologo (Donald Pleasance), Stivaletti realizzò un'apposita scultura che fu poi duplicata in lattice schiumato, equipaggiata con denti artificiali in resina e colorata appropriatamente; furono quindi aggiunti i tocchi finali, come brandelli di tessuto putrefatto ottenuti con lattice liquido e vari tipi di resine.

Un altro effetto curato da Stivaletti possiamo osservarlo subito ad inizio film: la forbiciata con la quale il maniaco inchioda al muro la mano di una ragazza, Vera (Fiore Argento, figlia del regista).

Per dare maggiore credibilità alla scena, Stivaletti decise di non realizzare semplicemente una banale mano artificiale, ma una mano meccanica, in grado di estendere a comando le dita, per dare l'impressione che il tutto stesse accadendo ad una cosa viva e non ad una copia di gomma; la repentina contrazione delle dita al momento della penetrazione della lama fu ottenuta con meccanismi push-pull inseriti all'interno del palmo della mano e messi in movimento da fuori campo; successivamente le dita vennero fatte muovere indipendentemente l'una dall'altra per non dare un'impressione di innaturalità al tutto.

Demoni

regia di Lamberto Bava, 1985

DEMONI è indubbiamente un grande film, dotato di tutti gli ingredienti necessari ad un film horror moderno: una sceneggiatura solida ed originale, una certa visionarietà nelle immagini, un montaggio che gli conferisce un ritmo serrato, una colonna sonora altamente dinamica ed efficace e - ultimi, ma certamente non meno importanti - un nutrito gruppo di effetti speciali ben realizzati e funzionali alla storia. Tengo a precisare che, come si può del resto dedurre dai titoli di coda, Stivaletti ha curato per questo film le creature, meccaniche e non, e le trasformazioni; gli effetti speciali di trucco, invece, come le vesciche che si gonfiano e scoppiano, sono stati realizzati da altre persone.

La prima scena che richiese l'uso degli effetti di Stivaletti era la trasformazione di una prostituta, contagiata dalla sua compagna. Per la fuoriuscita delle unghie ricurve dalle dita della donna, Stivaletti creò una mano meccanica dotata di un buon numero di possibilità di movimento. Dopo aver preso il calco della mano dell'attrice, Stivaletti la duplicò in lattice schiumato e la applicò su di un apposito supporto in vetroresina precedentemente preparato. Appena sotto le nocche della mano in lattice furono applicati diversi *air bladders*, per simulare contrazioni surreali ed indicare che qualcosa di strano stava per accadere; ogni dito, libero di muoversi indipendentemente, fu dotato di un meccanismo push-pull per la fuoriuscita delle unghie; un tubicino per il sangue contribuì a rendere più credibile la lacerazione della carne. La mano trasformata che graffia il pavimento di legno era la mano vera dell'attrice, calzata all'interno di un vero e proprio guanto di schiuma di lattice riprodotto un arto demoniaco.

Per la sequenza nella quale l'attrice estroflette una lingua lunghissima, Stivaletti, realizzò una testa animatronica, con possibilità di movimento degli occhi e della bocca, attraverso la cui cavità orale si poteva far uscire una lingua artificiale meccanica capace di riprodurre le movenze di una lingua vera. Il termine «animatronico» indica una tecnica di controllo dei movimenti che fonde meccanismi *push-pull* cavocontrollati e servomotori comandati a distanza tramite un radiocomando.

Ma la parte migliore della trasformazione doveva ancora venire: gli incisivi dell'attrice iniziano ad uscire dai loro alveoli, spinti da nuovi e mostruosi denti appuntiti che si fanno lentamente strada fino a far cadere i denti originari.

La testa meccanica utilizzata per la sequenza è la stessa descritta prima; ciò che a mio parere è degno di nota è il fatto che l'effetto funziona benissimo nonostante l'estrema vicinanza della cinepresa, senza rivelare la sua presenza in altro modo se non nella spettacolarità della scena: il che vuol dire un effetto che lavora a tutto vantaggio della credibilità della storia in quanto non attira l'attenzione su di sé, ma su ciò che sta accadendo.

Dopo un'orgia di effetti splatter di vario tipo, curati da Rosario Prestopino e quindi non pertinenti alla mia analisi, abbiamo un'altra scena di trasformazione che richiese nuovamente l'intervento di Stivaletti: la fuoriuscita del demone dalla schiena di Carmen (Fabiola Toledo).

L'effetto, in realtà, non avrebbe dovuto essere quello che si vede attualmente nel film: ciò che esce dal corpo dell'attrice era in realtà stato concepito per un altro scopo.

Originariamente, infatti, i demoni avrebbero dovuto subire uno stadio terminale di trasformazione, che li avrebbe portati al loro look definitivo, quello appunto della creatura che vediamo nella sequenza succitata.

Dalla schiena della ragazza doveva invece uscire un demonietto di piccole dimensioni; per motivi di budget e di tempo, si decise di eseguire un'unione dei due effetti, facendo uscire un demone «adulto».

Fu costruito uno speciale manichino riprodotto la forma del corpo dell'attrice in posizione carponi, dotato di un'apertura sulla schiena ricoperta con una pelle di lattice schiumato. Al di sotto della pelle fu posizionata una mano meccanica cavocontrollata, capace di flettere il polso e le dita verso l'esterno in modo da lacerare ciò che sembrava carne viva; la pelle in questione era stata trattata in maniera da perdere molta della sua resistenza ed essere quindi più facilmente penetrabile dalle unghie appuntite che corredevano le dita.

Un effetto realizzato che fu poi tagliato in fase di montaggio riguardava le conseguenze dell'uscita dal corpo: Stivaletti aveva anche creato, infatti, il residuo della trasformazione, cioè il corpo «sgonfiato» della ragazza.

Per il look dei demoni, scartata come già detto la possibilità di ricorrere ad un massiccio uso di protesi per ottenere il look originariamente concepito, Stivaletti ricorse all'uso di espedienti ormai collaudati che non mancarono comunque di fornire ottimi risultati: un adeguato trucco pittorico sottolineava le occhiaie e metteva in evidenza la rete venosa sulle guance, speciali lenti a contatto corneali conferivano agli occhi un'apparenza inumana, e apposite protesi dentarie dotavano le bocche di denti acuminati e mostruosi.

Le protesi dentarie vengono create esattamente con gli stessi procedimenti adoperati per la realizzazione di qualsiasi protesi: dopo aver preso un calco dei denti dell'attore ed averne fatto un duplicato in gesso, su questo vengono modellati i nuovi denti con le relative gengive per mezzo di una cera apposita; della modellatura viene preso lo stampo, e una volta ripulita l'arcata dentale dalla cera, una particolare resina acrilica viene introdotta fra di essa e lo stampo della modellatura che vengono chiusi insieme «a sandwich», producendo così una protesi che calza perfettamente sui denti dell'attore.

La protesi viene poi rifinita, colorata con colori acrilici e lucidata con un'apposita vernice trasparente per darle l'aria di essere bagnata.

Per il gran finale, con l'eroe che a cavallo di una moto Cagiva VMX e armato di spada fa strage di mostruosità ambulanti, Stivaletti realizzò una notevole quantità di effetti splatter che però non fu possibile valorizzare per ragioni di montaggio: decapitazioni, demoni infilzati nell'addome o mutilati, demoni sfregiati (per così dire) dal filo della spada. Due effetti, comunque sono ben visibili e decisamente efficaci: il primo è il demone cui un colpo di spada stacca la testa, che resta attaccata al collo solo per mezzo di un brandello di pelle; l'altro è il demone cui, in una scena omaggio a *Zombi*, la testa viene tranciata dalle pale in movimento di un elicottero.

Per la decapitazione *all'arma bianca*, Stivaletti realizzò testa e spalle di un demone in lattice schiumato e poi provvide a separare quasi totalmente il cranio dal collo, lasciando solo pochi millimetri di gomma a tenere tutto insieme.

La testa fu poi rovesciata all'indietro e l'interno del collo fu *splatterizzato* a dovere, aggiungendo scampoli di gomma piuma debitamente colorati ed un pezzo di colonna vertebrale tranciata, in modo da rendere più realistica possibile la mutilazione; finita questa operazione, Stivaletti rimise la testa nella sua posizione naturale e dipinse il tutto in modo da rendere indistinguibile la giunzione; completò l'opera aggiungendo le necessarie ombreggiature, i denti in resina ed un palo di occhi di vetro riprodotto il disegno delle lenti corneali in dossate dagli attori.

Il tutto fu poi assicurato solidamente su di un manichino, e alla base della nuca venne collegato un cavo metallico.

Al momento di girare la scena, nell'esatto momento in cui l'attore faceva passare la spada davanti al collo del demone, Stivaletti tirò con uno strattone il cavo all'indietro, facendo sembrare che la lama avesse reciso di netto i tessuti e la colonna vertebrale e che la testa si fosse rovesciata a causa del contraccolpo.

Un approccio identico fu adoperato per lo zombi decapitato dall'elicottero, con l'unica differenza che stavolta era solo una porzione del cranio a volare via tramite un filo di nylon, mettendo in mostra cervello e carne scempiati già presenti all'interno della testa artificiale.

Vendetta dal futuro

regia di Sergio Martino, 1985

Per questa variazione “verde” sul tema di *Terminator* (un cyborg assassino viene inviato nel presente da una multinazionale del futuro per uccidere uno scienziato ecologista), a Stivaletti fu richiesto di realizzare un effetto visto per la prima volta proprio nel film di Cameron: il braccio danneggiato del cyborg, con i meccanismi in vista ben funzionanti. Stivaletti risolse il problema con una particolare variante del “mezzobusto” adattata non all'intero corpo, ma semplicemente al braccio.

Dopo aver praticato un'apertura nel tavolo su cui doveva poggiare la mano (a palma in su), l'attore Daniel Greene (il cyborg) infilò la sua vera mano dal di sotto, facendola spuntare dall'apertura dopo aver piegato il dorso verso la superficie del tavolo, nascondendo così anche l'apertura; fu applicata all'altezza del polso di Greene una protesi meccanizzata riprodotte il braccio squarciato. All'interno della protesi erano presenti dei “tendini” metallici, cavocontrollati dall'esterno per poterne permettere il movimento in corrispondenza del flettersi delle dita di Greene. Il braccio autentico dell'attore era nascosto dal piano del tavolo, e un'inquadratura accorta permette di evitare la presenza di Greene nelle immagini, evitando così di rovinare la credibilità dell'effetto, che funziona molto bene: ogni volta che un dito si contrae, vediamo il corrispondente “tendine” metallico muoversi in su e giù come se fosse veramente responsabile del movimento del dito.

Miami Golem (Miami Horror)

regia di Alberto de Martino, 1985

Per questa pellicola, Stivaletti dovette costruire un bambino mutante che si supponeva sviluppatosi in seguito alla manipolazione genetica effettuata da scienziati terrestri su di una “cellula” aliena isolata da un fossile trovato nei resti di un meteorite.

Purtroppo, chiunque si trovi a dover realizzare un infante più o meno malefico deve fare i conti con quello creato da Rick Baker per *Baby Killer* (1978, Larry Cohen); le possibilità creative sono quindi ristrette e si rischia di cadere nel già visto (come è stato dimostrato anche dal feto artificiale realizzato da Chris Walas per la *Mosca 2*).

Dato inoltre il budget piuttosto basso del film, è facile capire come questo effetto non rappresenti certo il meglio di quello che Stivaletti può dare: il feto (in lattice schiumato su di una struttura in vetroresina) non può camminare, e viene sempre inquadrato brevemente all'interno di una vasca di vetro.

Momo

regia di Johannes Schaaf, 1986

In questo film basato su di un romanzo di Michael Ende, autore de *La storia infinita*, Stivaletti compare non nel ruolo di special make-up artist ma in quello di supervisore degli effetti ottici. Per effetti ottici si intendono tutti quei procedimenti che implicano manipolazioni effettuate in fase di stampa della pellicola, come matte paintings, travelling mattes, animazioni a passo uno, rotoscoping e così via.

Purtroppo, non essendovi in commercio copie di questo film, posso basarmi per la mia analisi solo su ciò che mi ha cortesemente detto Stivaletti stesso; prego quindi il lettore che avesse a suo tempo visto il film di scusare eventuali imprecisioni.

Per la scomparsa degli Uomini Grigi, Stivaletti scelse di ricorrere ad un effetto ottico, combinando insieme riprese dal vivo dei veri attori che impersonavano gli Uomini Grigi, circondati da un fumo che segnalava l'inizio della scomparsa, e di animazioni effettuate in stop-motion su modellini in

scala; sempre con animazioni a passo uno fu ottenuto lo scongelamento di un fiore che doveva sembrare schiudersi a poco a poco.

Colgo l'occasione per dare alcuni chiarimenti riguardo alla tecnica di animazione succitata: come già accennato nell'introduzione, la stop motion si basa sullo stesso principio dei cartoni animati, cioè il dare l'impressione del movimento attraverso il susseguirsi di immagini ognuna leggermente differente dall'altra.

Poiché qui si tratta di animare oggetti tridimensionali che devono sembrare autentici, è chiaro che non si può ricorrere a disegni dei personaggi da animare viene allora costruito un modellino in scala, alto di solito circa 40 cm, costituito da un'armatura metallica snodata in tutte le giunture necessarie ricoperta con una pelle in schiuma di lattice che riproduce fedelmente le fattezze del personaggio, sia esso una creatura fantastica od un essere umano. Il modellino della creatura viene ripreso scattando un fotogramma per volta tramite l'apposita opzione prevista dalle cineprese; ad ogni fotogramma, al modellino viene fatta assumere manualmente una posizione leggermente diversa rispetto a quella in cui si trovava, ottenendo così una successione di inquadrature che una volta proiettate una di seguito all'altra danno l'impressione che il personaggio si stia muovendo sotto i nostri occhi.

Se calcolate che per ottenere un secondo di pellicola occorrono 24 fotogrammi, potete rendervi conto della quantità di lavoro necessaria ad animare una creatura anche solo per un minuto.

Demoni 2 l'incubo ritorna

regia di Lamberto Bava, 1986

Anche se i sequel non sono solitamente all'altezza dell'originale, a mio parere questo risulta, se non allo stesso livello del primo *Demoni*, almeno nettamente superiore a molte produzioni del genere sia nazionali che estere.

C'è quindi da chiedersi cosa avrebbe potuto essere veramente questo film se fosse stato realizzato come originariamente programmato: la sceneggiatura era molto più ambiziosa e si parlava di un massiccio uso di effetti speciali, inclusa una "Madre dei Demoni" che avrebbe dovuto morire dodici volte e rinascere altrettante.

Per motivi di tempo e di budget, poi, si dovette provvedere a ridimensionare il tutto, ottenendo comunque un film di ottima fattura. Dei ben 95 effetti inizialmente progettati, ne furono realizzati assai meno; ciononostante, Stivaletti ebbe la possibilità di esprimersi ad alti livelli, sia per quanto riguarda le creature meccaniche ("Menelik" in particolare, di cui parleremo più avanti) che per gli effetti ottici, come la fuoriuscita del demone dal televisore ad inizio film. Per la sequenza suddetta, Stivaletti dovette elaborare un procedimento piuttosto complesso che fondeva insieme l'effetto ottico con quello meccanico.

Lo schermo del televisore fu sostituito da un foglio di lattice ricoperto con una speciale sostanza riflettente detta Scotchlite, in modo da poterlo usare per il procedimento ottico che doveva avere luogo.

Un calco di gesso del volto di un attore venne lentamente premuto dal retro sul foglio di lattice, dando così luogo alla deformazione desiderata, sulla quale fu poi proiettato, attraverso una "front projection", il filmato del demone che si avvicinava all'obiettivo, dando così l'impressione che lo schermo della tv si stesse effettivamente deformando a causa del demone che tentava di uscire proprio attraverso di esso.

La "front projection" è un effetto ottico che consente di filmare contemporaneamente avvenimenti in tempo reale e riprese già effettuate in precedenza, combinandole insieme in un'unica immagine; viene spesso utilizzata per inserire sfondi nitidi e luminosi dietro ad attori o a modellini.

Per la trasformazione, Stivaletti realizzò, da un calco del cranio dell'attrice Corallina Tassoni (che impersona Sally), una testa meccanica corredata di movimenti degli occhi e della bocca e dotata di un meccanismo per la fuoriuscita dei denti, analogamente a quanto fatto per il primo «*DEMONI*»; purtroppo all'effetto non sono dedicate molte inquadrature in dettaglio e non è quindi apprezzabile l'effettivo grado di realismo.

Il look dei demoni fu mantenuto fondamentalmente uguale a quello del primo film; l'unica cosa a cambiare leggermente furono i denti, ancora più mostruosi e numerosi: la bocca dei demoni ricorda in un certo qual modo le foglie della "Dionea Muscipula". Pianticella da serra più nota con il nome di "pianta carnivora" (in realtà si nutre di insetti).

La stessa pianta sembra essere stata fonte di ispirazione per "Menelik", il piccolo demonietto alato che causa non pochi problemi ad una donna terrorizzata: la bocca capace di aprirsi quasi a centottanta gradi corredata di zanne acuminate è sicuramente uno dei punti di forza del design del mostriciattolo, che risulta allo stesso tempo spaventoso e divertente. Come per ogni creatura meccanica che debba compiere un rilevante numero di azioni, furono costruite più versioni di Menelik, ognuna progettata per scopi diversi.

Per i primi piani Stivaletti realizzò un Menelik animatronico in grado di muovere gli occhi, sbattere le palpebre ed aprire e chiudere la bocca vorace; gli operatori necessari per manovrare i cavi di controllo venivano ovviamente fatti posizionare al di fuori dell'area visibile attraverso l'obiettivo. Questo non era possibile quando Menelik doveva volare a mezzana verso l'attrice o comunque doveva essere inquadrato completamente; per queste scene fu realizzato un altro Menelik privo di meccaniche e mosso tramite fili di nylon collegati agli arti ed alla testa, un po' come un sofisticato burattino; braccia separate dal resto del corpo e montate su appositi bastoncini venivano adoperate quando era necessario mostrare rapidamente Menelik che artigliava qualcosa.

Un'ulteriore versione, dotata solo del movimento di apertura e chiusura della bocca, fu adoperata per la definitiva eliminazione di Menelik ad opera di un ombrello che ne trapassa il corpo; l'ombrello fu spinto attraverso un foro prerealizzato in modo da poter essere certi che la punta uscisse dalla bocca del mostro come previsto e non prendesse invece altre strade.

Per la trasformazione del cagnetto contagiato dal sangue corrosivo dei demoni, Stivaletti dovette costruire un apparato piuttosto elaborato: il primo problema che si prospettava riguardava la modellatura del cane necessaria per ricavarne poi il duplicato meccanico per la trasformazione: come tutti gli animali dotati di pelliccia, il cane (o meglio, la sua testa, ingrandita per potervi inserire le meccaniche richieste) dovette essere modellato senza il pelo; la prima cosa che Stivaletti dovette fare fu quindi immaginarsi come fosse il cane una volta rasato a zero.

Passò poi parallelamente a modellare la testa del demone canino che doveva uscire, stando ben attento a realizzarla in dimensioni tali da poter essere contenute all'interno della bocca del cane artificiale senza darlo a vedere; una volta pronte entrambe le pelli, Stivaletti le montò sulle relative strutture in vetroresina dotate delle necessarie meccaniche cavocontrollate (capaci di far fuoriuscire a comando la testa demoniaca) e provvide a posizionare del pelo artificiale sul cranio del cane, riproducendo lo stesso schema di colori di quello vero; gli occhi del cane indemoniato furono resi sinistri facendogli emettere una luce verdastra grazie a due fibre ottiche che spuntavano all'interno delle orbite.

Spettri

regia di Marcello Avallone, 1986

Per questa pellicola piuttosto confusa, concernente un demone etrusco che, risvegliato da scavi archeologici, massacra tutti coloro che hanno a che fare con le misteriose catacombe dove è stato ritrovato l'altare a lui dedicato, Stivaletti dovette realizzare un buon numero di effetti, inclusa una riproduzione della creatura titolare de *Il Mostro della laguna nera* (1954, regia di Jack Arnold); purtroppo il montaggio non è dei migliori e riusciamo a vedere chiaramente ben poco delle creazioni speciali.

Per il mostro, Stivaletti dovette provvedere a creare un full-body suit, ovverosia una "tuta" di lattice supportata da un particolare tessuto elastico perfettamente aderente al corpo dell'attore. Per poter realizzare un full-body suit, si deve eseguire il calco completo del corpo dell'attore, operazione che viene effettuata non con alginato ma con bende gessate, in quanto non è richiesta una estrema precisione nei dettagli grazie all'elasticità del prodotto finito; solo le mani e la testa vengono

sottoposte all'impronta con l'alginato, a causa della complessità e minutezza delle forme e dei dettagli di queste parti del corpo.

Sui duplicati in gesso così ottenuti fu modellato l'aspetto esteriore della creatura, e i vari pezzi (mani, testa e tuta) furono poi fatti indossare dall'attore e le giunzioni, truccate in modo da renderle invisibili all'occhio della cinepresa.

Stivaletti realizzò un altro full-body suit per il demone assassino, di cui sfortunatamente possiamo vedere in modo chiaro solo le braccia: la testa ed il resto del corpo, infatti, si vedono e non si vedono a causa del montaggio di cui dicevamo prima. Un vero peccato, perché Stivaletti si era impegnato parecchio nel definire il look della creatura, tentando di darle un aspetto per quanto possibile originale e che mi sembrava abbastanza buono, da quello che ho potuto giudicare osservandola nel suo laboratorio circa un anno fa.

Per il ballerino che viene fatto a pezzi dal mostro, Stivaletti realizzò una scultura riprodotte la testa dell'attore scuoiata, con la carne quasi totalmente strappata e le ossa del cranio ben visibili sotto i tessuti squarciati; dopo averne ricavato gli stampi necessari, la duplicò in lattice schiumato e la colorò adeguatamente; il tocco finale lo dettero due occhi di vetro dello stesso colore di quelli dell'attore inseriti nelle orbite insanguinate e una dentatura in resina acrilica. Il tutto fu poi inserito nella parete del tunnel assieme a un braccio artificiale, per dare l'idea che il poveraccio fosse stato letteralmente smembrato e poi ficcato a forza dentro al terreno.

L'antiquario gay che scopre il cadavere viene anch'egli ucciso dal demone, che gli schiaccia la testa contro una parete delle catacombe, Stivaletti duplicò la testa dell'attore con il solito procedimento (impronta, colatura del gesso, stampaggio del lattice schiumato) e la sistemò su di una struttura in vetroresina precedentemente indebolita lungo le linee di frattura che si volevano ottenere, in modo che, quando vi fosse stata applicata una certa pressione delle mani dell'attore che impersonava il demone, sembrasse che le ossa del cranio si rompessero lentamente. L'illusione fu completata da tubicini per il sangue che garantivano la fuoriuscita del plasma dalla cavità orale.

Opera

regia di Dario Argento, 1987

Secondo e, per ora, ultimo film nel quale Stivaletti ha collaborato con Dario Argento regista, *Opera* è uno dei prodotti più visionari del cinema nazionale, senza tuttavia scadere nell'astratto o nell'incomprensibile, Stivaletti fu incaricato di realizzare un particolare tipo di effetto speciale la cui validità si misura non dall'effetto provocato sullo spettatore ma, paradossalmente, su quello non provocato: si trattava di costruire dei corvi animatronici per sostituire i veri animali in scene in cui questi non potevano essere utilizzati per vari motivi. È ovvio che se un effetto di questo tipo è mal realizzato, provocherà una generale ilarità nel pubblico, che è l'ultimo effetto che una vicenda horror deve generare; ecco quindi perché più una creatura del genere risulta indistinguibile da una vera e meglio è.

Le scene nelle quali fu necessario adoperare i corvi di Stivaletti sono sparse un po' per tutto il film, ma la maggior parte si possono radunare in due momenti: il primo durante la "profanazione" del costume di Christina Marsillach da parte dell'assassino, ed il secondo verso metà film, quando i corvi smascherano l'assassino cavandogli un occhio.

Le inquadrature dei volatili artificiali furono poi intercalate, in fase di montaggio, con quelle dei corvi autentici in modo da ottenere il massimo dell'efficacia.

Per la prima lotta fra gli uccelli e l'assassino, Stivaletti realizzò dei corvi a grandezza naturale cavocontrollati, in maniera da poterli far interagire con l'attore; questi modelli furono utilizzati anche per le scene in cui l'assassino uccide due dei volatili, decapitandoli.

Furono costruiti anche dei corvi in scala maggiore, dotati di più possibilità di movimento (fra cui anche lo sbattere delle ali), per le inquadrature che necessitavano primi piani di particolari azioni che i volatili non erano in grado di eseguire: l'apertura della gabbia con il becco, il corvo che si precipita sulla porta chiusa dall'assassino urtandola con il becco e sveniciandola nel punto d'impatto, tutte le sequenze dei corvi in volo ripresi in dettaglio (ad esempio le sole zampe o la

testa ed il collo) e, per finire, l'enucleazione dell'occhio dell'assassino, scena per la quale Stivaletti dovette realizzare anche una copia in scala opportuna di parte del volto dell'attore, per poter mostrare effettivamente il becco dell'animale afferrare il bulbo oculare, Gli altri due effetti di cui fu incaricato Stivaletti sono sul versante opposto di quelli descritti finora: si tratta infatti di due immagini assolutamente visionarie di un cervello umano e dell'interno di una vena. Il cervello fu realizzato in lattice schiumato e dotato di bladders per poterlo gonfiare e sgonfiare a comando, in modo da simularne la pulsazione; l'interno della vena era in realtà un tubo in materiale trasparente dentro al quale veniva fatto scorrere del sangue artificiale.

Il nido del ragno

regia di Gianfranco Giagni, 1987

Una distribuzione limitata ed una scarsa pubblicità fecero di questo film un flop al box office.

Peccato, perché a m'ò personale parere la storia, concernente un antico culto stregonesco, è piuttosto originale e non presenta incongruenze narrative; la recitazione è di buon livello, e situazioni e dialogo una volta tanto sono credibili e non stereotipati o assurdi.

La produzione, oltretutto, dette piena fiducia a Stivaletti, affidandogli tutti gli effetti sia ottici che meccanici del film; e i risultati si possono vedere sullo schermo.

Come si può indovinare dal titolo, molti degli effetti riguardano ragni che devono compiere svariati movimenti; scartata l'idea di realizzare ragni meccanici (che avrebbero richiesto un budget enorme, moltissimo tempo e non sarebbero comunque risultati molto convincenti, come del resto conferma il recente *Aracnophobia*), Stivaletti decise di ricorrere all'uso della stop-motion. La scelta si rivelò felice, in quanto il leggero "strobing" (movimento scattoso) che sempre accompagna un'animazione a passo uno rende molto bene l'idea dell'attività frenetica del ragno, con le sue otto zampe in movimento continuo.

Il primo intervento dell'artista con i suoi ragni lo si ha ad inizio film, quando il protagonista bambino si trova chiuso in un armadio assieme ad un aracnide che si muove sulla sua tela; più avanti nel film assistiamo alla stessa sequenza, ma con il protagonista ormai cresciuto ed il ragno che, oltre a muoversi, si cala dalla tela appeso ad un filo da lui stesso secreto.

La stop-motion fu utilizzata anche per l'apertura della misteriosa sfera nera e per il ragno che ne esce, nonché per la scena nella quale un aracnide entra nel corpo del protagonista attraverso un taglio sul braccio, che immediatamente si richiude cicatrizzandosi. Per il vero e proprio cimitero di cadaveri che si trova al di sotto della città, Stivaletti adoperò veri attori opportunamente coperti di sangue e fatti giacere immobili; un occhio attento potrà anche notare un paio dei corpi putrefatti adoperati per *Phenomena* tre anni prima e qui riutilizzati.

Ma l'effetto più bello del film è senza dubbio la trasformazione finale del bambino-mostro venerato dal culto. La creatura si muove realisticamente ed è molto originale; in particolare è da notare come la testa sia un'orrida fusione fra quella di un bambino e quella di un ragno, con molteplici occhi e un paio di chele sulla sommità cranica.

Stivaletti realizzò varie versioni del bambino mostruoso, ognuna per particolari momenti della trasformazione ed in differenti scale.

Per i primi movimenti, fu necessario costruire un bambino intero in lattice schiumato supportato come al solito da vetroresina; svariati bladders sotto la pelle in lattice provvedevano, con il loro gonfiarsi, a suggerire che qualcosa stava per accadere. Per l'allungamento del collo, Stivaletti realizzò una lesta meccanica capace di vari movimenti cavocontrollati della bocca e delle labbra, montata su di un collo telescopico che poteva estendersi a comando, lacerando la pelle appena sotto il mento ed innalzando di circa 60 cm la testa del bambino rispetto alle spalle.

In diverse parti del corpo si formano poi delle vesciche piene di sangue che esplodono permettendo la fuoriuscita di lunghe e sottili zampe da ragno; per quest'effetto Stivaletti dotò le zone designate di appositi bladders che, attraverso i soliti tubicini, vennero riempiti di sangue artificiale fino a rompersi per la pressione; le zampe furono poi semplicemente spinte all'esterno attraverso aperture già praticate nella pelle in lattice che erano mascherate dai resti dei bladders. Altre zampe

cavocontrollate furono realizzate per la parte iniziale dell'uscita dal cunicolo, completata poi in stop-motion con un modellino della creatura definitivamente trasformata. Per i due dirigenti che vengono massacrati nei loro uffici a fine film, Stivaletti ricorse allo stesso metodo utilizzato in precedenza per i cadaveri sotto la città, splatterizzando veri attori ed aggiungendo una mano mozzata per aumentare l'efficacia della scena.

La Chiesa

regia di Michele Soavi, 1989

Se per i film precedenti Stivaletti aveva dovuto darsi piuttosto da fare, con *La Chiesa* si ritrovò letteralmente sommerso di lavoro: ben tre differenti creature animatroniche (di cui una di dimensioni gigantesche), due make-up protesici mostruosi, due sequenze splatter ed il cadavere di un uomo torturato a morte nel Medioevo.

Per la scena in cui l'archeologo protagonista sogna di strapparsi il cuore dal petto, Stivaletti realizzò un torso artificiale in lattice schiumato, completo di peli, ed un cuore meccanico in grado di battere. Il torso fu coperto con una camicia identica a quella indossata dall'attore e sistemato su di un supporto che lo teneva all'altezza giusta affinché Stivaletti, da dietro, potesse far comparire le sue mani nell'inquadratura e procedere a lacerare la pelle in lattice, estraendo il cuore ancora pulsante dal suo nascondiglio nel retro del torace artificiale.

Per il martello pneumatico che passa da parte a parte l'attore Roberto Corbiletto, Stivaletti preparò una finta schiena da cui poter far fuoriuscire la punta di un autentico martello pneumatico assieme ad un po' di "viscere" (brandelli di lattice schiumato opportunamente colorati ed insanguinati); il resto della sequenza fu ottenuta montando assieme spezzoni di Corbiletto che si posiziona il martello sull'addome, dando così l'impressione, in continuità, divenire realmente perforato.

Per il mostro che fuoriesce dalla vasca attaccandosi al volto di un ragazzo, Stivaletti si trovò ad affrontare un problema tecnico: la creatura infatti, pur essendo abbastanza voluminosa (circa 1 metro di lunghezza), doveva risultare molto leggera per poter essere attaccata al viso dell'attore senza che questi dovesse fare uno sforzo eccessivo per restare in piedi. Il problema fu risolto realizzando il mostro in un particolare elastometro ultraleggero; acuminate spine di plexiglas furono poi inserite in appositi alveoli del domo per conferire al tutto un'aria ancora più minacciosa. .

Una delle trovate più divertenti ed originali del film è sicuramente l'allucinazione di cui soffre il ragazzo geloso del suo rivale in amore: come in una scultura, infatti, vede la sua ragazza, nuda, abbracciata ad un demone alato. La "scultura" ha anche un titolo: sul pavimento ai piedi del demone è infatti inciso il nome "Frank", che come avrete capito è proprio quello del succitato rivale.

Le ali membranose del mostro furono nuovamente realizzate in gomma leggera su di un supporto metallico; guanti in schiuma di lattice modificavano le mani dell'attore, rendendole squamose e simili agli arti dei rettili. Una coda serpentina in lattice schiumato fu poi avvolta ad una gamba dell'attrice, per completare il perverso abbraccio.

In una breve sequenza vediamo la figlia del sacrestano (Asia Argento, figlia di Dario) che, guardando in uno specchio l'immagine riflessa di suo padre (Corbiletto), scorge, invece della faccia familiare, una creatura mostruosa simile ad un "aye-aye" (una rara specie di scimmia tropicale), ottenuta con una maschera in lattice schiumato indossata dall'attore.

I due effetti più spettacolari del film però sono il diavolo-caprone e l'entità finale composta di cadaveri ammassati.

Per il primo, Stivaletti realizzò un full-body suit in lattice schiumato corredato di una testa meccanica i cui movimenti, tranne l'aprirsi e chiudersi della bocca, erano controllati tramite servomotori nascosti all'interno e attivati tramite un radiocomando; la grossa sfida di questo effetto stava nel fatto che il caprone, dovendo fare l'amore con l'attrice Barbara Cupisti, doveva essere in grado di mostrare la sua soddisfazione attraverso l'espressione del volto.

Ad ogni modo, Stivaletti è riuscito nel suo intento, e grazie alle sue meccaniche il muso del caprone riesce ad assumere un'espressione realmente incredibile di piacere.

L'abominio che fuoriesce da sottoterra durante le scene finali richiese un grosso impegno da parte dell'equipe addetta agli effetti speciali, a causa delle sue dimensioni: si tratta infatti di una specie di "Arcimbollo" di cadaveri che si muovono realizzati a grandezza naturale.

Sebbene nel film si veda fuoriuscire solo le teste della mostruosità, originariamente si era pensato di mostrarne quasi tutto il corpo; data l'impossibilità di realizzare una cosa del genere in scala reale, Stivaletti iniziò ad eseguire la modellatura di un full-body suit riprodotto un intreccio dantesco di uomini, donne e scheletri; il tempo ed il budget a disposizione, però, impedirono l'effettiva realizzazione del tutto.

Willy signori, e vengo da lontano

regia di Francesco Nuti, 1990

Probabilmente vi starete chiedendo cosa ci faccia una commedia in mezzo a questa rassegna.

La risposta è presto data: era necessaria una scena di nudo dell'attrice Isabella Ferrari, che nel film si supponeva incinta di cinque-sei mesi.

Dato che la Ferrari non era per niente incinta, Stivaletti fu chiamato a realizzare la pancia artificiale: dopo i corvi di *Opera*, nuovamente un effetto che non doveva assolutamente palesarsi in quanto tale.

Dopo aver preso il calco del corpo della Ferrari da sotto il collo fino al bacino, usando l'allettiginato perché si doveva ottenere una protesi molto precisa, Stivaletti lo duplicò in gesso e vi modellò sopra la pancia richiesta; attraverso i soliti passaggi di stampaggio pervenne alla protesi (leggerissima) in lattice schiumato, che applicò poi alla Ferrari con appositi adesivi da trucco; il tutto fu truccato in maniera da rendere indistinguibile dove finisse la pelle vera e dove cominciasse quella artificiale.

La maschera del demonio

regia di Lamberto Bava, 1990

Remake dell'omonimo film Mario Bava, uno dei grandi del cinema fantastico italiano, questa pellicola fu presentata al Fantafestival dello scorso anno ma non è poi mai uscita nelle sale cinematografiche.

Purtroppo il budget limitatissimo non permise la realizzazione di grossi effetti: buona parte delle trasformazioni è suggerita dal montaggio e non mostrata direttamente, come invece era stato progettato all'inizio; perfino il look della strega Anibas, che in origine era altamente innovativo, dovette essere modificato per adattarsi alle esigenze della produzione.

Data la connessione sempre presente nella tradizione fra le streghe ed i gatti, Stivaletti aveva pensato ad un particolare make-up meccanizzato a metà strada fra il viso umano ed il muso dei felini; accantonata l'idea per i motivi già detti, dovette orientarsi verso un aspetto più classico.

Per il nitomo alla vita del corpo mummificato dell'attrice Eva Grimaldi (la strega Anibas), Stivaletti realizzò una testa animatronica le cui fattezze erano appunto ispirate a quelle tradizionali delle streghe: naso adunco, mento sporgente, denti marci e mancanti, pelle grinzosa. Attraverso una serie di dissolvenze incrociate, furono montate insieme immagini della testa animatronica e della Grimaldi sottoposta a vari stadi di invecchiamento, in modo da poter dare l'impressione che il volto dell'attrice si fosse effettivamente ringiovanito davanti ai nostri occhi.

La dissolvenza incrociata è un effetto ottico di facile realizzazione che permette, come suggerisce il nome stesso, di far sfumare un'inquadratura in un'altra attraverso un gioco di specchi normali e semitrasparenti (che riflettono cioè solo parzialmente la luce che li colpisce).

Le ferite che deturpano il viso della Grimaldi, causate dalla maschera che dà il titolo al film, furono ottenute tramite le solite protesi in lattice schiumato.

Il rinflorirsi del seno avvizzito fu creato da Stivaletti applicando all'inverso il principio dell'air bladder: attraverso un tubicino collegato ad una riproduzione in lattice schiumato dei seni della Grimaldi venne aspirata l'aria che vi si trovava all'interno, producendo così un raggrinzimento che venne girato in reverse in modo da far sembrare che il seno si fosse gonfiato e non sgonfiato.

Le gambe mostruose, a metà strada fra quelle di un uccello e quelle di una cavallette, che spuntano da sotto le gonne di Deborah Caproglia mentre questa fa l'amore con il suo ragazzo, vennero ricavate da Stivaletti in poliuretano espanso.

Per la testa di Medusa, con i tentacoli del cranio in movimento, Stivaletti creò un'altra testa animatronica e la colorò con una particolare tonalità bronzea che le dà, unitamente alla dentatura fosforescente, un aspetto abbastanza originale. I tentacoli furono realizzati separatamente e applicati poi sulla testa prima della verniciatura.

La sequenza in cui i capitelli zoomorfi si animano e prendono vita per poi volare via fu ottenuta montando insieme riprese di capitelli in lattice schiumato meccanizzati da Stivaletti per ottenere i necessari movimenti e di non ben identificati volatili autentici.

La Setta

regia di Michele Soavi, 1991

Ultima fatica di Stivaletti ad essere uscita sugli schermi, ispirata all'omonimo romanzo di Ramsey Campbell.

Il regista, Michele Soavi, è fermamente convinto -e a ragione- che gli effetti speciali devono essere motivati dalla storia e non risultare gratuiti; e, dato che *La Setta* si occupa più di terrore psicologico che di mostri, è facile capire che l'intervento di Stivaletti per questo film è relativamente ridotto. La creazione più impegnativa a livello di definizione dell'aspetto è stato senza dubbio l'uccello fantastico, un essere a metà strada fra lo scheletro umano e quello del marabù (un uccello esotico, visto anche in altre scene del film).

Oramai infatti gli scheletri non fanno più paura a nessuno, e quindi riuscire a fare qualcosa di realmente spaventoso si è rivelato impossibile per Stivaletti, che ha comunque avuto l'occasione di riscattarsi creando due animali meccanici per sostituire quelli autentici presenti nella pellicola: il già citato marabù ed un coniglio bianco.

Del coniglio furono realizzate la testa, in scala maggiore del vero per evitare problemi di spazio per le meccaniche, ed una zampa da usare per una scena nella quale la bestiola doveva premere un pulsante. Data l'esiguità del budget, Stivaletti optò per la soluzione più semplice per l'apertura e chiusura della bocca del coniglio: assicurò un guanto all'interno della testa, il pollice dentro al mento e le restanti quattro dita appena sopra al palato; infilando una mano all'interno del guanto, era in grado di aprire e chiudere a piacimento la bocca senza dover ricorrere a meccanismi cavocontrollati.

Del marabù fu costruita soltanto la testa, capace di beccare realisticamente l'attrice Kelly Curtis durante uno dei suoi molteplici incubi; per gli effetti della beccata, Stivaletti preparò un'apposita protesi in schiuma di lattice da applicare al collo dell'attrice.

A proposito degli incubi di questa, essi sono causati nel film da un insetto che si introduce nel naso della Curtis, installandosi nel cervello; per mostrare questo, Stivaletti dovette realizzare da un calco del volto dell'attrice un naso artificiale in lattice, nel quale potesse entrare un insetto vero.