



HDS Notizie

“Promuove la conoscenza della storia dell’immersione nella consapevolezza che la stessa è una parte importante e significativa dello sforzo tecnologico compiuto dai nostri avi, sulla strada del sapere umano.”

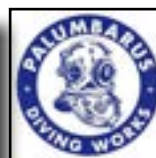
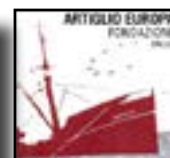


Con il patrocinio di Assessorato al Turismo



SOCI SOSTENITORI

Alessandro Bonfigli
Federico De Strobel
Vittorio Giuliani Ricci
Franco Martini
Enrico Porfirione
Faustolo Rambelli
Anna Varisco
Fabio Vitale



Consiglio Direttivo

Presidente: Fabio Vitale - *Vice Presidente:* Mauro Pazzi
Consiglieri Garanti: Federico de Strobel, Faustolo Rambelli
Consiglieri: Giancarlo Bartoli, Alfonso Gangemi,
Francesca Giacché, Sauro Sodini, Cesare Zen
Revisori dei Conti: Walter Cucchi, Claudio Simoni

Coordinatori di settore

PRESIDENZA: Fabio Vitale - presidenza@hdsitalia.it
SEGRETERIA: Francesco Grassi - segreteria@hdsitalia.it
REDAZIONE HDS NOTIZIE e Pubblicità: Francesca Giacché - hdsnotizie@hdsitalia.it
MAS - MUSEO ATTIVITA' SUBACQUEE: Massimiliano Perugia - museo@hdsitalia.it
BIBLIOTECA: Vincenzo Cardella - biblioteca@hdsitalia.it
EUDI SHOW: Cesare Zen - eudishow@hdsitalia.it
TECNOLOGIA STORICA: Giancarlo Bartoli - tecnologiastorica@hdsitalia.it
ATTIVITA' CULTURALI: Fabio Vitale, Federico De Strobel - destrobel@libero.it
VIDEOTECA: Vittorio Giuliani Ricci - hdsitalia@racine.ra.it
SITO: Elisabetta Gatti Ghisotti - webmaster@hdsitalia.it

Piazzale Marinai d'Italia, 14 - 48122 Marina di Ravenna (RA) - cell. 348.853.8257
IBAN: IT90C0200813105000003150113

www.hdsitalia.it

HDS NOTIZIE Periodico della The Historical Diving Society Italia - APS
Registrato presso il Tribunale di Ravenna il 17 marzo 1995 - N. Iscrizione ROC: 10887
Redazione: c/o Francesca Giacché - Viale Fieschi, 81 - 19132 Marola (SP)
cell. 349.075.2475 - hdsnotizie@hdsitalia.it

Direttore Responsabile: Francesca Giacché

Caporedattore: Fabio Vitale

Progetto grafico: Elisabetta Gatti Ghisotti

Stampa: Ambrosiana Arti Grafiche, La Spezia

Pubblicità: Francesca Giacché - cell 349.075.2475

Hanno collaborato a questo numero:

Alfonso Gangemi
Francesca Giacché
Faustolo Rambelli
Pietro Spirito
Fabio Vitale

Le opinioni espresse nei vari articoli rispecchiano le idee degli autori che possono non essere le stesse dell'HDS ITALIA

5	Editoriale
6	In copertina
7	Abraham ben Mordecai Farissol e il suo manoscritto del 1524 <i>Iggeret Orhot Olam</i> [Epistola sulle vie del mondo] e due addendum con alcune novità <i>Faustolo Rambelli</i>
21	Maquina Hydroandrica – 1720 <i>Faustolo Rambelli</i>
35	Ermanno Doneddu, la storia straordinaria di un ragazzo ordinario <i>Fabio Vitale</i>
49	Operazione Corsaro La pionieristica esplorazione del fiume Timavo nell’abisso di Trebiciano <i>Pietro Spirito</i>
57	Fred Baldasare, l’uomo degli stretti <i>Alfonso Gangemi</i>
69	Storia dei videogiochi subacquei. Un tuffo nei pixel del passato <i>Francesca Giacché</i>
89	In libreria <i>a cura di Fabio Vitale</i>
91	Recensioni dal passato <i>a cura di Fabio Vitale e Federico De Strobel</i>

HDS NEL MONDO

HDS Asia
HDS Australia - Pacific
HDS Canada
HDS Czech Republic
HDS Denmark
HDS España
HDS France
HDS Germany
HDS Italia
HDS Norway
HDS Poland
HDS Russia
HDS The Netherlands
HDS Swedish
HDS UK
HDS USA
HDS Hungary

anno di fondazione 2012 - www.asiangeographic.org
anno di fondazione 1997 - <http://www.classicdiver.org/>
anno di fondazione 1998 - www.hdscanada.org
anno di fondazione 2009 - www.hdszech.cz
anno di fondazione 1996 - www.dykkehistorisk.dk
anno di fondazione 2006 - www.hdses.com
anno di fondazione 2002 - www.hdsf.fr
anno di fondazione 1999 - www.historische-tauchergesellschaft.de
anno di fondazione 1994- www.hdsitalia.it
anno di fondazione 2000 - www.dykkehistorisk.no
anno di fondazione 2005 - www.hds-poland.org
anno di fondazione 1999 - www.hdsr.ru
anno di fondazione 2001- www.thehds.nl
anno di fondazione 1999 - www.sdhf.se
anno di fondazione 1990 - www.thehds.com
anno di fondazione 1992 - www.hds.org
<https://www.facebook.com/hdshungary/>

Dal 1524, così è datato *Iggeret Orhot Olam*, il manoscritto in ebraico di Mordecai Farissol con cui si apre questo nuovo numero, al 1986, anno di pubblicazione di *Odell Lake*, uno dei primi videogiochi ‘scientifici’educativi sulla biodiversità, anzi ai primi anni 2000, con il progetto multimediale “La subacquea per l’ambiente” (promosso dall’Acquario di Genova e di cui anche The Historical Diving Society Italia fu patrocinatrice insieme alle principali realtà del settore), questo numero attraversa in un centinaio di pagine quasi 5 secoli di storia subacquea, un contenitore vario che vuole suscitare, e speriamo soddisfare, la curiosità del lettore spaziando tra argomenti diversi, ma sempre legati dal filo blu del mare, del mondo sommerso. Dai pescatori di perle indiani, citati nel manoscritto cinquecentesco, agli speleosub triestini dell’Operazione Corsaro, dall’uomo ‘Gamma’ all’uomo ‘degli stretti’ nascono pagine di storia che non possono essere dimenticate. Imprese pionieristiche che oggi ci lasciano quasi increduli di fronte alla determinazione e al coraggio dei protagonisti, i quali spinti da un profondo senso del dovere, un ideale patriottico o semplicemente da un’intensa passione, con pochissimi mezzi e scarse attrezzature, erano disposti ad affrontare rischi e pericoli ai limiti della stessa sopravvivenza, compiendo azioni eroiche in operazioni belliche o vivendo avventure esplorative e sportive. Rievocare, documentare e scrivere di queste imprese fa parte della mission della nostra associazione, ne escono pagine di cronaca del mondo sommerso la cui lettura non può che affascinare e commuovere. E non è un caso che tutto questo abbia affascinato anche sviluppatori e designer di un altro mondo, solo apparentemente lontano, quello del gaming, tanto da portare negli ultimi decenni alla nascita di un genere a sé stante, quello dei videogiochi in ambito subacqueo. Da quando mi sono avvicinata a questo mondo, solo in minima parte conosciuto e non come giocatrice, continua a balenarmi in mente un’idea legata all’applicazione del videogioco in ambito culturale ed educativo (*applied game*): quale miglior modo per far conoscere ai ragazzi la storia della subacquea se non attraverso un videogioco narrativo? Storie, immagini, potenzialità grafiche e varianti di gioco infinite: dagli otri in pelle di capra dei soldati-subacquei del bassorilievo assiro all’utilizzo delle più sofisticate attrezzature dei nostri giorni, quanti secoli, quante storie...quanta Storia!

IN COPERTINA

a cura di
Faustolo Rambelli

Xilografia composta da tre pannelli che il pittore Utagawa Kunisada (1786-1865) ha realizzato nel 1858.

(immagine di pubblico dominio senza limitazioni di copyright - New York Public Library).



Genij lo Splendente

L'immagine di copertina fa parte di una splendida xilografia composta da tre pannelli, ognuno di 37 x 75 cm, opera di Utagawa Kunisada, conosciuto anche come Utagawa Toyokuni III (Edo 1786-1865).

È stato uno dei più famosi artisti del XIX secolo, a capo anche di una delle più importanti scuole di stampa xilografica giapponese, e la sua fama superava di molto quella di tutti i suoi contemporanei.

I tre pannelli del quadro rappresentano:

al centro, il principe Genij lo Splendente a bordo di un battello mentre, sorridendo con in mano una tazza di saké, osserva le pescatrici Ama durante le loro immersioni per la pesca degli abaloni;

a sinistra, una pescatrice che porge all'assistente di bordo un abalone appena pescato;

a destra, una seconda pescatrice intenta a distaccarne uno da un anfratto.

Genij lo Splendente, personaggio di fantasia, è il protagonista del manoscritto in prosa *Genij monogatari* [La storia di Genij] scritto dalla poetessa Murasaki Shikibu all'inizio del XII secolo.

Il manoscritto che racconta «... i molti amori di Genji lo Splendente, l'arte, la musica, la fortuna e le tragedie inaspettate, le lotte per il potere, l'eleganza e la malinconia del Giappone feudale in un mondo affascinante e impalpabile ...» è considerato non solo un classico tra i classici dei capolavori della letteratura giapponese, ma anche un classico della letteratura mondiale.

Abraham ben Mordecai Farissol e il suo manoscritto del 1524 *Iggeret Orhot Olam* [Epistola sulle vie del mondo]¹ e due addendum con alcune novità

di Faustolo Rambelli

Abraham Ben Mordecai Farissol è uno studioso, commentatore della Bibbia, geografo e scrittore. Nasce ad Avignone, città nella quale la sua famiglia risiede da più di un secolo, nel 1451. Nel 1468 si trasferisce in Italia, a Mantova. Poi, nel 1473, a Ferrara, dove muore nel 1525 o 1526 (fig. 1).

A Ferrara scrive la maggior parte delle sue opere, è cantore nella sinagoga e per molti anni si occupa della copiatura di manoscritti, lavoro che esegue con dedizione e cura. È indubbiamente una persona che gode della stima e del rispetto della comunità ebraica di Ferrara tant'è che questa lo sceglie per rappresentare l'ebraismo, al cospetto del duca di Ferrara, in un diverbio di carattere religioso con due monaci domenicani. Durante la sua vita Farissol si immerge completamente nella vita rinascimentale che ruota attorno alla corte illuminata di Ercole d'Este I, duca di Ferrara ed è anche assistente alla corte di Lorenzo de' Medici, dove il suo interesse per i racconti e le scoperte dei viaggiatori trova ampia soddisfazione.

Tre le sue opere principali:

1) *Pirhei Shoshannim*, un manoscritto che contiene un breve commento sulla Torah, un commento sugli Ecclesiastici e un commento sul Libro di Giobbe, presente nella Bibbia rabbinica, stampata da Bomberg (Venezia, 1516-17).

2) *Magen Avraham*, un manoscritto a difesa dell'ebraismo nelle controversie religiose e che include, in due capitoli, un attacco polemico contro la cristianità e uno contro l'islam. Lavoro influenzato anche dalla sua esperienza personale acquisita durante la controversia a Ferrara.

3) *Iggeret Orhot Olam* [Epistola sulle vie del mondo] il suo lavoro più famoso e più importante. È il primo scritto ebraico moderno sulla geografia. Ciascuno dei suoi trenta capitoli tratta di una specifica zona geografica o di un determinato argomento. Sono sviluppati, inoltre, molti temi cosmologici e storici. L'autore raccoglie tutte le prove possibili sugli insediamenti di ebrei in ogni Paese. L'aver incluso una descrizione del Nuovo Mondo, fa di Farissol il primo scrittore ebraico ad aver raccontato in modo approfondito dell'America recentemente scoperta. Il XIV capitolo si occupa soprattutto degli insediamenti delle "dieci tribù perdute" ed è di particolare interesse. Nell'introduzione a questo capitolo, curata dallo stesso Farissol, emerge chiaramente ciò che lo spinge a intraprendere il suo lavoro di ricerca: l'arrivo in Italia nel 1523 di David Reuveni, da alcuni definito un «[avventuriero che suscitò speranze messianiche nella prima metà del XVI secolo]» del quale molti racconti sono inclusi in questa sua opera.



1. Abraham ben Mordecai Farissol
(Avignone, 1451-Ferrara, 1525/26)
(da Wikipedia).

Iggeret Orhot Olam è composto a Ferrara nel 1524 e circola moltissimo, come manoscritto, prima di essere stampato a Venezia nel 1587. La sola illustrazione che contiene è un'abbozzata rappresentazione dell'America.

A queste due edizioni ne seguono tante altre fino al 1691. Quell'anno, Thomas Hyde, a Oxford, ne edita una copia col testo a due colonne in ebraico e latino a fronte. Questa edizione col titolo di *Itinera Mundi Cosmographia* è anch'essa senza immagini.

Segue poi l'edizione del 1793 con materiale aggiunto da Yisra'el Landau e pubblicata a Praga da Elsenwangerschen Buchdruckerey. Questa è la prima edizione a includere quattro magnifiche incisioni che diviene lo standard per le successive pubblicazioni dello stesso.

Le quattro incisioni, tutte di 70 x 83 mm, sono opere di Anton Balzer e raffigurano:

- il Giardino dell'Eden (fig. 2);
- il simbolico salvataggio da parte di Noè della razza umana e del regno animale portandoli nell'Arca a forma di globo terrestre (fig. 3);
- un mostro marino forse in procinto di assalire un galeone (fig. 4);
- una barca con marinai che assistono un pescatore di perle in immersione (fig. 5).

È così che Farissol Abraham ben Mordecai, descrive come avviene il duro lavoro dei pescatori di perle indiani:

[Dicono che i gentili (ossia i non ebrei, NDT) di Calicut² siano in maggioranza pagani convinti, e lì vi sono molte grandi città e molti centri abitati e fiumi che portano polvere d'oro in gran quantità con pietre preziose e perle. I tuffatori di professione si immergono per portar su le perle preziose, e se gli abitanti del mondo sapessero quanto lavoro, fatica e pericoli comporti trovarle, e se sapessero degli omicidi fra i tuffatori che scendono in fondo al mare, che si uccidono per depredare i compagni del bottino, tutte le perle sarebbero disprezzate. E così fanno i cercatori: cingono (chi si immerge) di una lunghissima corda, a cui lo legano. In testa hanno un copricapo di pelle che copre loro il volto, tengono in bocca un tubo di pelle attaccato al copricapo, che esce fuori dall'acqua, per respirare. Al collo hanno appeso un sacchetto, e l'altro capo della corda è affidato ai compagni che sono in attesa sulle barche. (I tuffatori) tengono poi in mano un'altra corda, legata per l'altro capo a una grossa e sonora campana, e se vogliono salire tirano (la corda) della campana³].

Questa dettagliata descrizione ci conferma che la tecnica dell'immersione è rimasta sempre la stessa per secoli. Al di là del sistema di respirazione utilizzato, una robusta "braga" legata alla vita per sicurezza e una sagola per le "comunicazioni" erano i componenti essenziali per l'immersione rimasti in uso fino alla seconda metà del secolo scorso.

Ora il tutto si è evoluto e i pescatori subacquei di professione e i sommozzatori (ora OTS – operatore tecnico subacqueo) sia di basso sia di alto fondale utilizzano un ombelicale.⁴

Abbiamo sopra accennato al fatto che le quattro immagini che arricchiscono l'edizione del 1793 di *Itinera Mundi* sono opera dell'incisore Antonín Karel Balzer, che in basso, a sinistra, ha chiaramente posto la sua firma. Da Wikipedia, sulla sua vita, apprendiamo che nacque il 18 agosto 1771 a Lysá, che fu un famoso quanto bravo artista grafico, disegnatore e incisore su rame, e che:

[...] Visse una vita bohémien e apparteneva a compagnie allegre, non aveva paura delle risse, dei duelli e delle esuberanti bevute notturne, una delle quali gli divenne fatale. Balzer morì improvvisamente cadendo dalle scale di notte nel dicembre 1807[...].

Da quanto sopra possiamo quindi desumere che Balzer realizza le quattro incisioni di *Itinera Mundi* all'età di ventuno-ventidue anni, frutto della sua fantasia, basandosi su quanto raccontato da Mordecai.

Se sulle illustrazioni 1, 2 e 3 non possiamo dire nulla, possiamo però ora affermare che l'illustrazione della figura 4 non è certamente opera sua al cento per cento in quanto, nel corso degli anni, è emerso che l'immagine del solo pescatore di perle in immersione e intento a raccogliere ostriche appare, almeno per quanto ci risulta allo stato attuale, in altre tre precedenti pubblicazioni.



2. Il giardino dell'Eden, da *Iggeret Orhot Olam*, edizione del 1793 (dal sito e per g.c. di "The Center for Jewish Art of Jerusalem").



3. Il simbolico salvataggio della razza umana e del regno animale con l'Arca raffigurata nel globo terrestre, da *Iggeret Orhot Olam*, edizione del 1793 (dal sito e per g.c. di "The Center for Jewish Art of Jerusalem").



4. Un mostro marino forse in procinto di aggredire un galeone, da *Iggeret Orhot Olam*, edizione del 1793 (dal sito e per g.c. di "The Center for Jewish Art of Jerusalem"). Molto probabilmente l'incisore Antonín Karel Balzer quando ha disegnato questo mostro marino si è probabilmente ispirato a quello della pagina 239 del volume di Allain Manesson Mallet: *Description de l'Univers, contenant les différents systèmes du Monde* del 1683 (vedi fig. 14), o a una delle tante balene del bestiario medioevale.

ADDENDUM N. 1

Nel 2001 un amico mi regala una tavola di disegni la «TAB. IV von den Urinatoribus oder Tauchern und ihren Glocken» [degli Urinatori o palombari e le loro campane] (fig. 6) che il certificato di garanzia, rilasciato dalla libreria antiquaria, indica come proveniente da una edizione del 1753 della enciclopedia, in 8°, *Neu-vermehrtes und verbessertes Reales Staats- Zeitungs- und Conversations-Lexicon* [Giornale dello stato reale e lessico di conversazione] di Jhoann Hübner di cui nella prima metà del Settecento ne sono pubblicate una cinquantina di edizioni. Questa tavola IV, di 185 x 225 mm ripiegata per essere contenuta nel libro, comprende **5 incisioni** di autore purtroppo ignoto.

- la numero **uno** è quella del nostro pescatore di perle;
 - la numero **due** è la riproduzione del sommozzatore del Borelli del 1680;
 - la numero **tre** è il disegno di una campana chiaramente ispirata alla campana dentro un bicchiere che troviamo nel libro *Collegium Experimentale, Sive Curiosum* di Johann Christoph Sturm apparsa su «Le Journal de Savants» del 31 gennaio 1678;
 - la numero **quattro** è forse un ingrandimento della numero cinque.
 - la numero **cinque** è il disegno della campana detta “campana di Cadaques” del 1655 con il palombaro all’interno che stringe in mano una candela;
- Tutte le cinque incisioni hanno una loro sommaria descrizione in una pagina della enciclopedia.

Nel 2017, nell’ambito dello scambio di informazioni che avevo con Rossella Paternò relative al libro che stavamo scrivendo, editato nel 2022 con il titolo *L'uomo subacqueo nei manoscritti del Quattrocento*, le ho inviato la tavola dei disegni del Lexicon e lei, poco dopo, da vero topo di biblioteca, con una mail mi comunica che: «Sfrucugliando in Internet ho trovato un testo di trent’anni prima rispetto alla tavola di Hübner... ma con la stessa tavola! [...] L’opera si chiama MUSEUM MUSEORUM [...]». Ed è così che vengo a conoscenza di questo libro di Michael Bernhard Valentini di cui la prima edizione è del 1704 e la seconda del 1714 e che è quest’ultima a contenere la tavola (Tab. XXIV) con gli stessi cinque disegni del Lexicon, da cui si differenziano solo per piccoli particolari. (fig. 7).

Nel marzo 2024 acquisto da Niggel Phillips la sua enciclopedica opera *Diving and underwater technology 1405-1830*, editata in due volumi nel 2018. Quando mi perviene, ovviamente, la sfoglio immediatamente e all’inizio del secondo volume vedo il capitolo dedicato al Valentini e al suo *Museum Museorum* e un secondo capitolo dedicato a Peter Wolfart e al suo libro *Institutio Physica Curiosa* del 1712 con una tavola disegni, la “Tab. IV”, (fig. 8). Anche questa tavola contiene quattro figure: la prima ritrae il nostro pescatore di perle, la seconda il sommozzatore del Borelli – uguali, identiche alle incisioni del Valentini, solo ingrandite e girate di 180° – mentre terza e quarta sono due campane.

Scrivo Niggel Phillips, nel suo *Diving and underwater technology 1405-1830*, a pagina 427:

[Considerando la compressione dell’aria Wolfart distingue tra compressione naturale e artificiale, e per dimostrare quest’ultima utilizza l’esempio del bicchiere rovesciato nell’acqua. Osserva che i subacquei hanno familiarità con questo fenomeno. Egli persegue il concetto di “colonna d’acqua” dicendo che un sub è sottoposto a una grande pressione perché una “colonna d’acqua più alta” è sopra di lui e che l’aria diventa più difficile da respirare con la profondità. Conclude con la curiosa osservazione che comprimere l’aria può produrre freddo. Le tre illustrazioni, simili a quelle di Valentini del 1714, hanno in gran parte solo scopo ornamentale e non hanno alcuna reale rilevanza con il testo].

A questo punto, tirando le somme e senza ombra di dubbio, possiamo affermare che, allo stato delle conoscenze attuali, il primo disegno di questo pescatore di ostriche perlifere è quello realizzato da Hennep Scúl[pit] Cassel (nome in basso a sinistra della fig. 8) apparso su *Institutio Physica Curiosa* di Peter Wolfart del 1712, che è stato copiato dall’incisore del Valentini per il suo *Museum Museorum* del

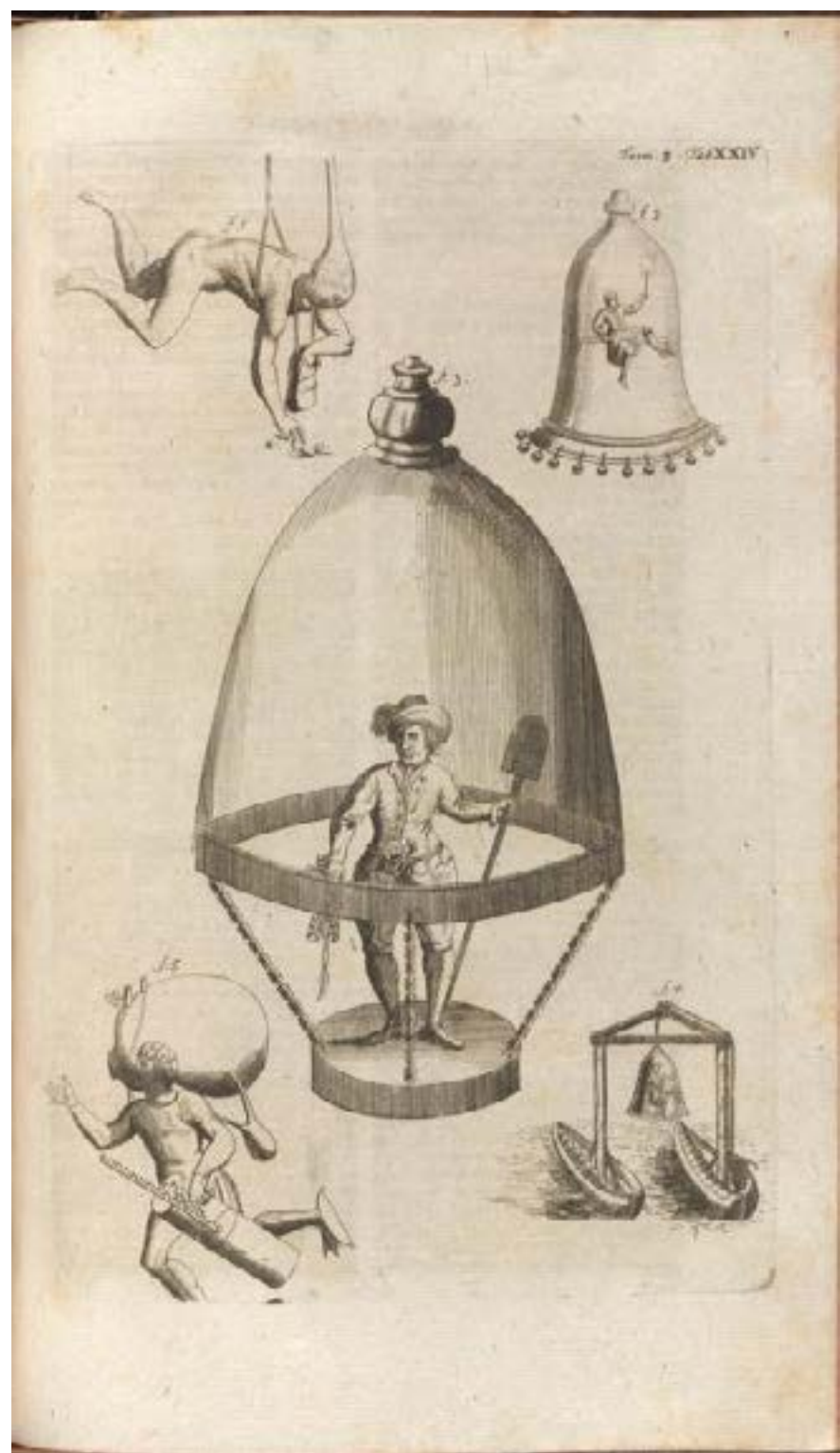
1714, poi da un incisore sconosciuto per le innumerevoli edizioni di *Neu-vermehrtes und verbessertes Reales Staats- Zeitungs- und Conversations-Lexicon* di Jhoann Hübner e infine da Antonín Karel Balzer, per l’edizione di *Iggeret Orhot Olam* di Abraham Ben Mordecai Farissol del 1793.



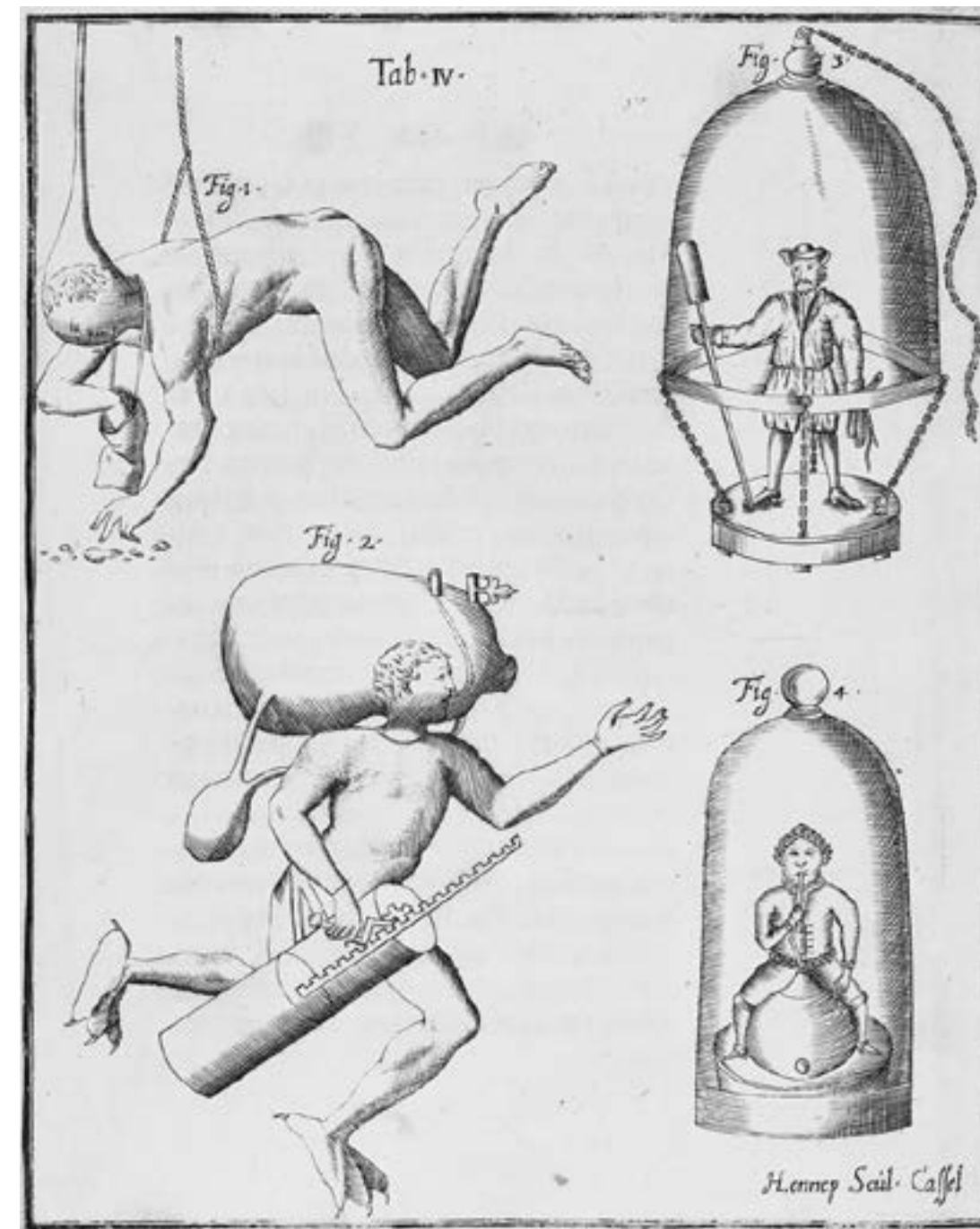
5. L’incisione del Balzer, in *Iggeret Orhot Olam* edizione del 1793, che rappresenta un pescatore di perle in immersione, intento alla raccolta delle ostriche, assistito dai marinai nella barca. Ha una braga di sicurezza alla cintura, una sottile corda in mano collegata a una campana per comunicare con l’assistente e un cappuccio in testa con due vetri e un tubo che arriva alla superficie per respirare.
(g.c. Museo Ebraico di Praga)



6. La «TAB. IV von den Urinatoribus oder Tauchern und ihren Glocken» [degli Urinatoribus o palombari e le loro campane] da una edizione della enciclopedia del 1753: *Neu-vermehrtes und verbessertes Reales Staats- Zeitungs- und Conversations-Lexicon* [Giornale dello stato reale e lessico di conversazione] di Jhoann Hübner. In alto a sinistra la stessa immagine del pescatore di perle che appare in *Iggeret Orhot Olam*, edizione del 1793.
(collezione dell’autore)



7. La "Tab. XXIV" che appare sul libro *Museum Museorum* di Michael Bernhard Valentini, edizione del 1714. In alto a sinistra la stessa immagine del pescatore di perle che appare in Iggeret e nel *Lexicon* (Su concessione della Biblioteca Universitaria di Pavia – Ministero della Cultura).



8. Tavola IV tratta da *Institutio Physica Curiosa* di Peter Wolfart del 1712 che sembra essere la prima della serie da cui hanno attinto: prima l'incisore di *Museum Museorum* del 1714, poi quello delle varie edizioni di *Lexicon* nella prima metà del Settecento e infine Balzer per Iggeret del 1793 (g.c. Nigel Phillips).

ADDENDUM N. 2

Nello sfogliare l'edizione del 1704 del libro di Michael Bernhard Valentini *Museum Museorum*, a pagina 495, si trova una bellissima incisione di Joseph de Montalegre, che rappresenta come avveniva la pesca delle perle. Vi sono raffigurate diverse barche con i marinai che assistono i pescatori, o che aprono le ostriche per lifere mentre alcuni pescatori sono in acqua, aggrappati a una cima pendente dalle prue. Guardando attentamente l'immagine si nota come questi pescatori, specialmente quello appena emerso a prua della barca in primo piano e quello che sta scendendo dalla stessa, abbiano una benda che potrebbe sembrare posta sugli occhi, ma che forse serviva solo a tenere fermi i lunghi capelli (fig. 9).

Anche in questo caso, come nel caso dell'immagine del “pescatore di perle” di cui abbiamo sopra trattato, risulta evidente che l'incisore del Valentini si sia ispirato a (o meglio abbia copiato) un'opera precedente e per la precisione a quella famosa realizzata da Cornelius Galle – semplicemente girandola di 180° apportandovi piccole modifiche – pubblicata sul volume *Venationes ferarum, avium, piscium. Pugnae bestiariorum: & mutuae bestiarum* di Jan Van Der Straet, detto Giovanni Stradano, opera completata e pubblicata nel 1596 ad Anversa (fig. 10).

Alla base di ogni immagine dello Stradano appaiono le didascalie delle stesse tutte composte da quattro versi in latino, ovvero due coppie di distici. Quella relativa ai pescatori di perle recita:

Indi baccarum conchas fundo in maris imo
Vt quaerant, nares obstructi, auresque liquore
Uncti, demittunt è naui corpora, fune
Apprenso: in nauem mox fune levantur eodem

[Gli indiani raccolgono le conchiglie sul fondo del mare
Cercano con il naso tappato e le orecchie con del liquido
Unte, calano i corpi dalle navi, mediante
una corda: sulla nave con la stessa corda sono sollevati].

L'immagine dello Stradano ricompare poi, quasi un secolo dopo, nel volume di Alain Manesson Mallet: *Description de l'Univers, contenant les differents systemes du Monde* del 1683, a pagina 245 (fig. 11).

Pochi anni dopo l'edizione del libro dello Stradano, esattamente nel 1602 Antonio Tempesta pubblica un libretto, di 94 x 141 mm contenente 29 immagini, con lo stesso titolo del libro dello Stradano: *Venationes Ferarum, Avium, Piscium. Pugnae Bestiariorum et mutuae Bestiarum*.

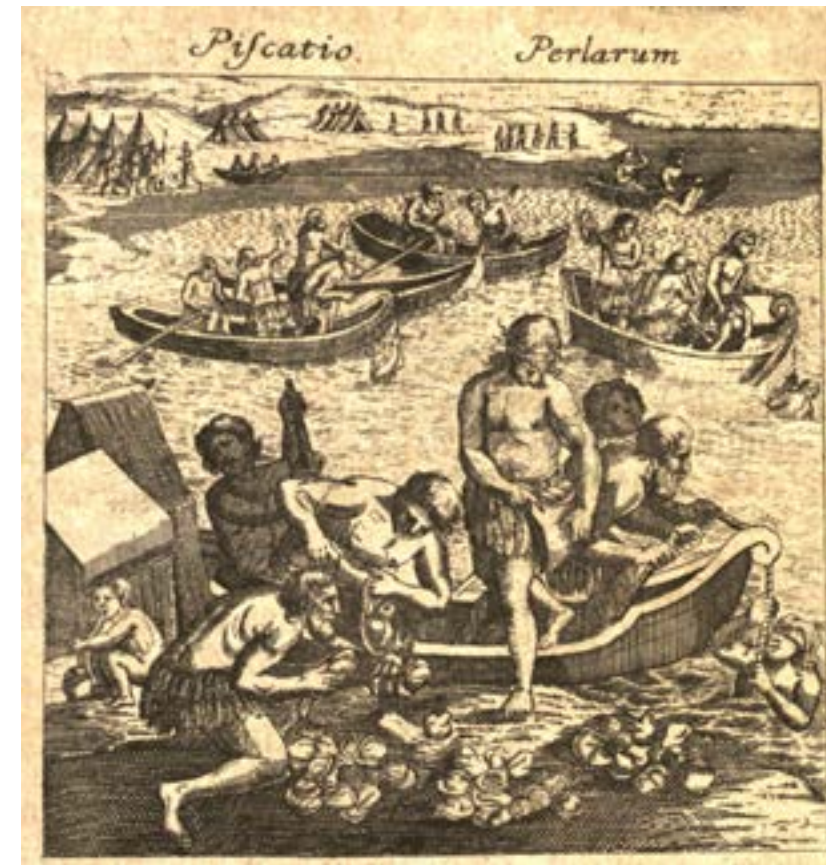
Tempesta è un grandissimo artista, pittore e incisore che frequenta Giovanni Stradano e con il quale collabora alla realizzazione degli affreschi di Palazzo Vecchio a Firenze.

In questo libretto c'è un'immagine che riprende il tema della pesca delle perle, ispirata ovviamente a quella dello Stradano, di pochi anni prima, ma i pescatori di questa immagine portano una benda che sembra essere posta sugli occhi e non sul naso come in quelli dello Stradano. (fig. 12).

Quello che è strano è che tutte le immagini, nel margine inferiore, riportano una didascalia con quattro versi in latino e sotto l'immagine della pesca delle perle compaiono gli stessi distici che corredano l'immagine dello Stradano.

Non è inoltre chiaro e non è stato individuato alcun riferimento alle motivazioni per cui il Tempesta abbia fatto questo “duplicato” della tavola dello Stradano, con immagini leggermente diverse, ma con le stesse didascalie.

Antonio Tempesta ritorna poi sul tema della pesca delle perle pochi anni dopo con un bellissimo quadro (fig. 13) ora conservato al Museo del Louvre di Parigi.



9. Valentini Museum Museorum, edizione del 1704.
(Su concessione della Biblioteca Universitaria di Pavia – Ministero della Cultura).



10. Questa immagine è tratta dalla famosa opera di Jan Van Der Straet, detto Giovanni Stradano, *Venationes ferarum, avium, piscium. Pugnae bestiariorum: & mutuae bestiarum* del 1596 con le incisioni di Cornelius Galle.

In questa incisione i pescatori di perle hanno il naso coperto da una benda «nares obstructi» come riportato nella didascalia in latino, messa forse per facilitare la compensazione delle orecchie.

(Immagine tratta dal pdf dell'opera dello Stradano <<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b550059821>>)

11. Allain Manesson Mallet: Description de l'Univers, contenant les differents systemes du Monde del 1683.
A pagina 245 del volume appare l'incisione dello Stradano di cent'anni prima, modificata solo per quanto relativo alle barche in secondo piano e al retrostante panorama.



12. La pesca delle ostriche perliere da Venationes ferarum, avium, piscium. Pugnae bestiarum et mutuae bestiarum di Antonio Tempesta del 1602.
Opera chiaramente ispirata a quella dello Stradano. In questa incisione il pescatore di perle in acqua, così come il marinaio a terra che sta svuotando il sacco di ostriche, porta una benda la cui funzione sembra essere quella di tenere fermi i lunghi capelli. (figura tratta da: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_X-3-379).



DU GLOBE TERRESTRE. 239
FIGURE LXXXVII.



14. Mostro marino, pagina 239 del volume di Allain Manesson Mallet: Description de l'Univers, contenant les differents systemes du Monde del 1683.

Probabilmente è a questa immagine che si è ispirato Balzer quando ha inciso l'immagine del mostro della figura 4 per Iggeret Orhot Olam del 1793, oppure ad altre immagini simili del bestiario medioevale.

13. Immagine di una riproduzione dell'opera di Antonio Tempesta "Pesca delle perle" il cui originale, del 1610 circa e di 425 x 600 mm, è conservato al Museo del Louvre di Parigi.

(immagine scaricata dal sito della ditta Meisterdrucke <www.meisterdrucke.it> specializzata nella riproduzione di opera d'arte).



15. Palazzo Vecchio, Firenze: “La pesca delle perle”, di Alessandro Allori (1570/72), 116 x 86 cm. (da Wikipedia - foto di pubblico dominio).



17. «Le favole di cineavventura», n. 145, La perla meravigliosa, dell'11.04.1952, mm 170 x 245.

NOTE

¹ È dal 2006 che sono a conoscenza dell'esistenza di questo libro grazie a mio figlio che, in viaggio a Praga, lo vide esposto all'interno del Museo Ebraico aperto proprio sulla pagina del pescatore di perle (fig. 5) e mi inviò la foto.

² Il porto in cui l'esploratore e navigatore Vasco da Gama sbarcò il 20 maggio 1498 inaugurando così la “rotta delle spezie”.

³ La traduzione dall'ebraico antico è stata effettuata da Mauro Perani – professore Ordinario di Ebraico dell'Università di Bologna – Presidente della European Association for Jewish Studies – Segretario dell'Associazione Italiana per lo Studio del Giudaismo – Direttore del “Progetto Gheniza italiana”.

⁴ Gli ombelicali sono ovviamente di vario tipo/consistenza, dai più semplici per il basso fondale ai più complessi per l'alto fondale. Questi ultimi generalmente sono costituiti da: un tubo per l'invio della miscela, un tubo per il recupero della miscela, un tubo per l'invio dell'acqua calda, un tubo “pneumo” per conoscere l'esatta profondità, un cavo per TV, un cavo per alimentazione faro, una braga con inserito il cavo per telefono.

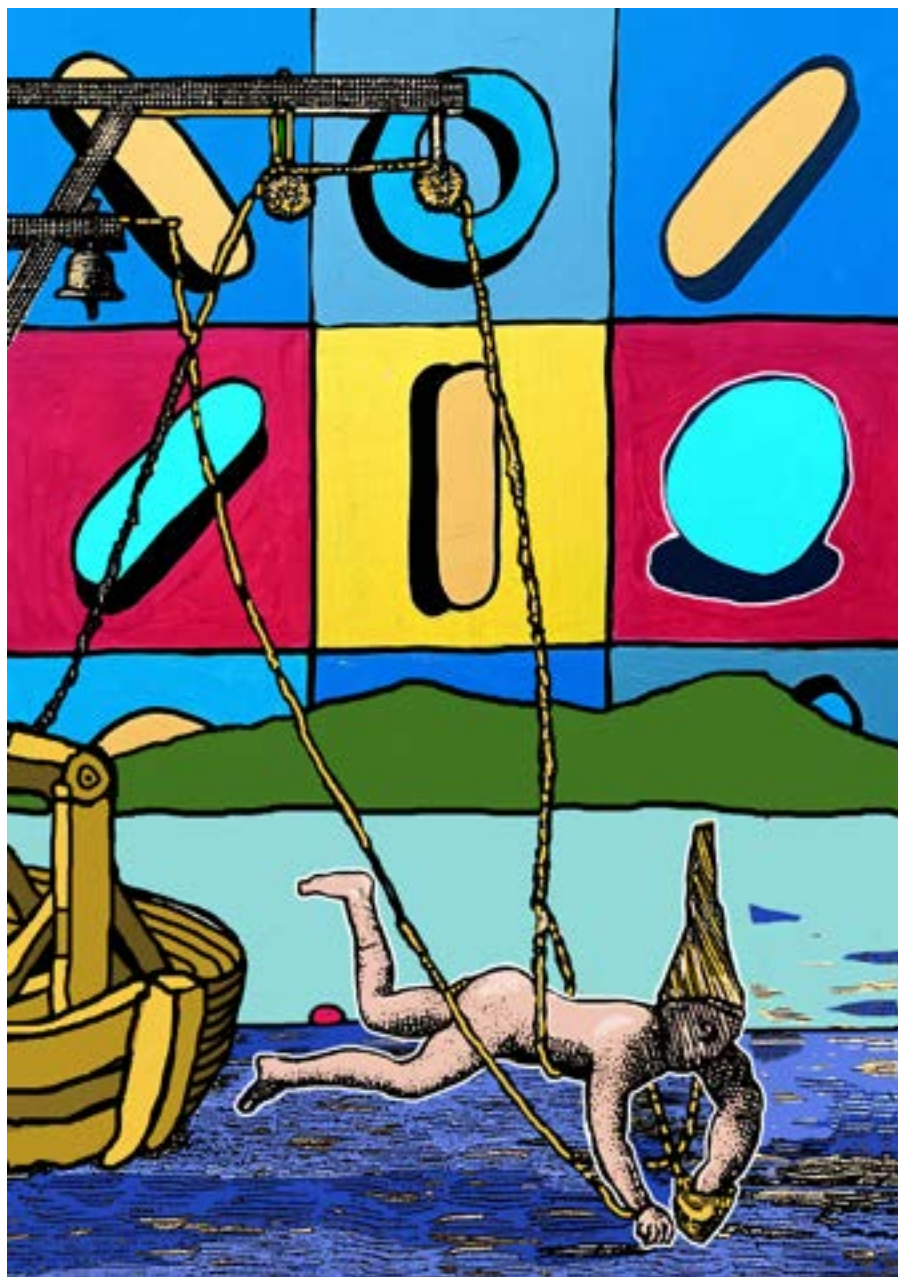
GRAZIE A:

- Biblioteca Universitaria di Pavia, Ministero della Cultura.
- Jewish Museum di Praga.
- Laura Gaeta del Servizio Prestito Interbibliotecario Campus di Ravenna.
- Laura Sudiro
- The Center of Jewish Art di Gerusalemme.
- <https://books.google.com>

16. Una pescatrice Ama: terzo pannello di un quadro del pittore Utagawa Kunisada (1786-1865), realizzato nel 1858.

[Foto di pubblico dominio di una xilografia giapponese: immagine senza limitazioni di copyright - New York Public Library]





18. Elaborazione digitale del pittore, scultore e scenografo Leonardo Santoli, dell'incisione del pescatore di perle di Anton Balzer dal libro di Farissol, Iggeret Orhot Olam del 1793 (fig. 5). (per g.c. di Leonardo Santoli <<https://2020.internetfestival.it/protagonisti/leonardo-santoli/>>)

Scafandro di D. Ar.dus Alex.der Durand Baro de Mazabrat anno Domini 1720

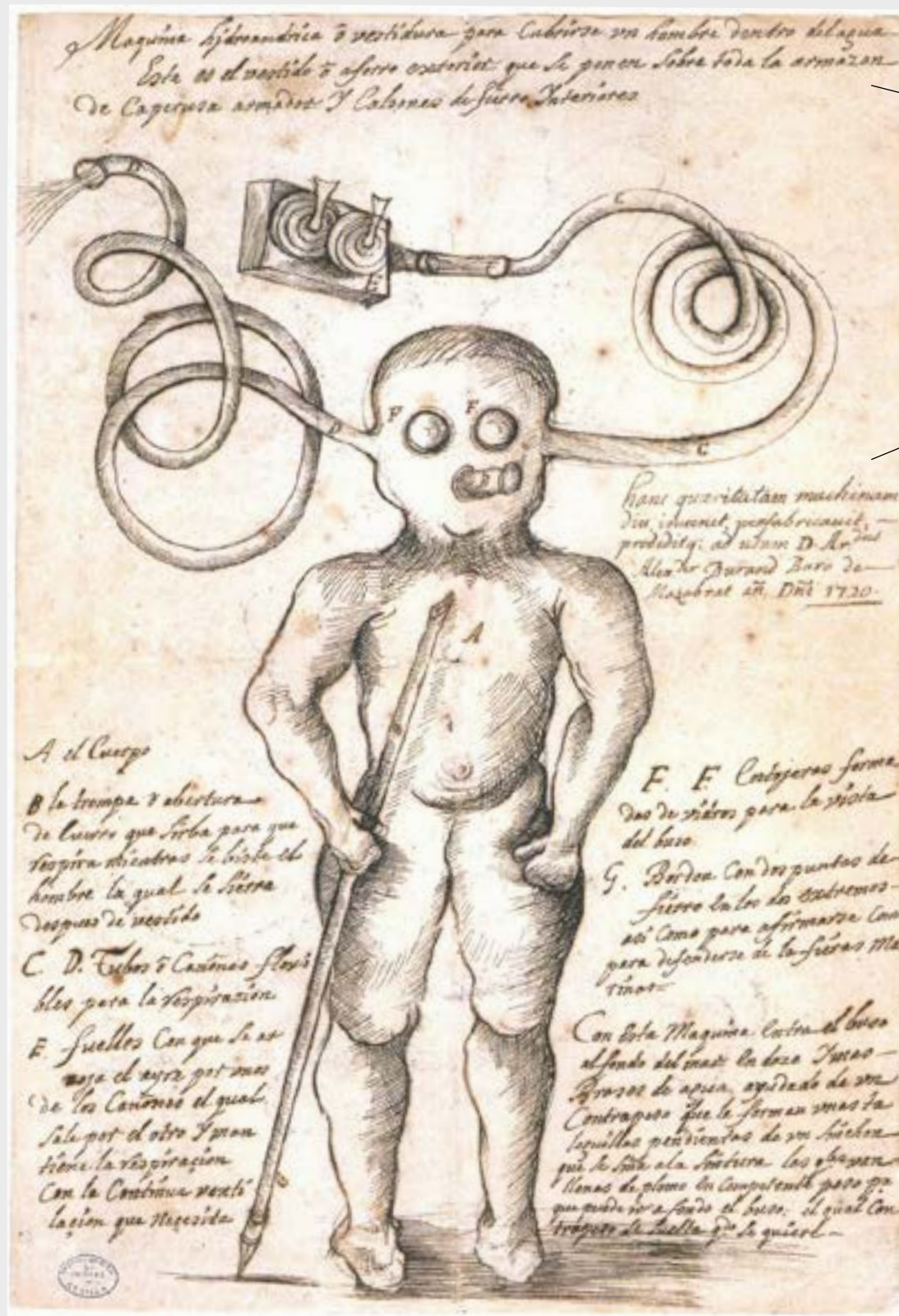
di Faustolo Rambelli

Il seguente articolo è stato pubblicato su «HDS NOTIZIE» n. 55 di novembre 2013 dalla pagina 27 alla metà della 29.

Girando per il web mi sono imbattuto, tempo fa, in un articolo: Introduzione storica all'archeologia subacquea a firma dell'archeologo subacqueo Patrick Rossetti Nivela in cui è inserito, senza alcuna didascalia, il disegno della figura 1.

È stato poi leggendo quanto scritto sul disegno stesso che è emerso che il disegno di questo scafandro d'immersione è opera di D. Ar.dus Alex.der Durand Baro de Mazabrat del 1720.

Ulteriori ricerche hanno inoltre permesso di sapere che lo stesso disegno si trova in altri due libri: *Historia del buceo, su desarrollo en Espana del 1987* e *El oro y la plata de las Indias, en la época de los Austrias del 1999*, mentre il disegno originale di 418 X 284 mm, completo delle note illustrative in spagnolo e latino, molto ben conservato, si trova all'Archivo General de Indias a Siviglia sotto la segnatura MP-Ingenios,248. Il pregio di questo scafandro è quello di introdurre il concetto dei due tubi. Il primo per l'invio di aria fresca dalla superficie tramite una pompa e l'altro per lo scarico collegati all'elmo, per mantenere la giusta ventilazione al suo interno, concetto che sarà ripreso e applicato solo pochi anni dopo negli scafandri rigidi articolati (Ads) primo tra tutti, per quel che ci è dato ora sapere, quello di Oppenstedt datato 1728 da Robert H. Davis nel suo *Deep diving and submarine operations* del 1935. (fig. 2)



1. Lo scafandro, ovvero la Maquina hydroandrica di D. Ar.dus Alex.der Durand Baro de Mazabrat del 1720. Il disegno originale di 282 x 415 mm, con le note dell'autore in spagnolo e latino, molto ben conservato, si trova all'Archivo General de Indias a Siviglia con la segnatura MP- Ingenios, 248.

© Su concessione del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Archivo General de Indias (Sevilla, España). La riproduzione con qualsiasi mezzo senza la loro autorizzazione è vietata.

Quella che segue è la descrizione tradotta in italiano dello scafandro (fig. 1, a fronte) e del suo funzionamento che leggiamo sullo stesso disegno:

In sommità

[Maquina hydroandrica o vestito per coprire un uomo dentro l'acqua
Questo è il vestito o involucro esterno che si pone sopra tutta l'armatura
con copricapo e calzoni di ferro interiori]

Alla destra del capo, in latino

[Questa macchina richiesta da molto tempo
scoperta, costruita e resa nota
dalla perizia di Don Armaldus
Alex.der Durand Barone de
Mazabrat anno Domini 1720]

Poi la descrizione delle lettere

[A. il corpo]

[B. tubo o apertura
di cuoio che serve perché
respiri mentre si veste
l'uomo la quale si chiude
dopo che è vestito]

[C. D. Tubi o manichette flessibili
per la respirazione]

[E. Pistoni con cui
si invia l'aria per uno
dei tubi la quale
sale per l'altro e mantiene
la respirazione
con la continua ventilazione
che necessita]

[F. F. Occhiali formati
di vetro per la vista
del palombaro]

[G. Asta con due punte di
ferro nelle due estremità -
sia per avere stabilità come
per difendersi dalle fiere marine]

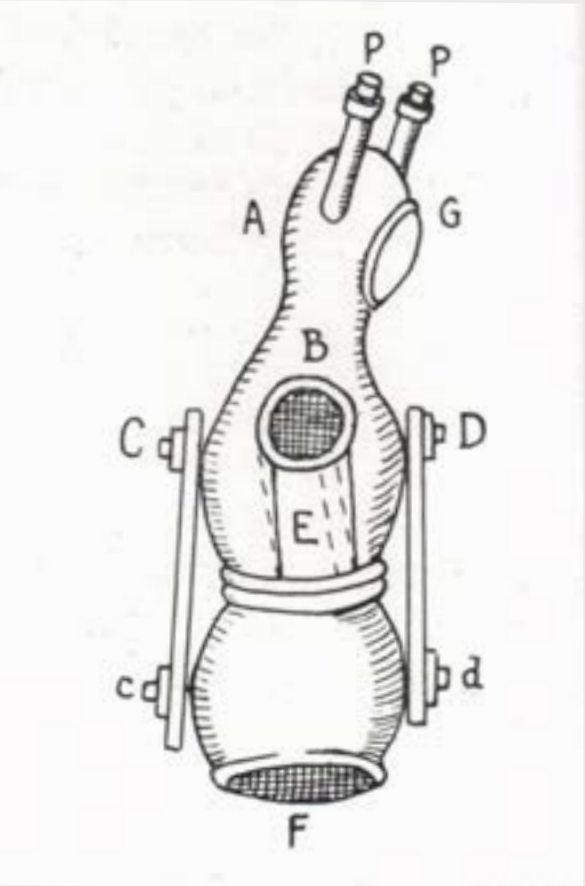
E infine, in basso a destra:

Con questa Macchina entra il palombaro
nel fondo del mare in dodici o più
braccia di acqua attrezzato di un
contrappeso formato da
sacchetti, pendenti da un cinturone
che si porta in vita, i quali vanno
riempiti di piombo per un adeguato peso per-
ché possa andare a fondo il palombaro: il quale
contrappeso si toglie quando si vuole]

Ar.dus Alex.der Durand era un francese che abitava a Lima e, come tanti allora, chiese di essere autorizzato con la sua “Maquina hydroandrica” alla ricerca e recupero di tesori affondati sulla “Via delle Indie” così come l’autorizzazione alla pesca delle perle. Però la sua richiesta non fu accolta dalle Autorità spagnole come apprendiamo da una nota a pagina 695 del libro *El oro y la plata de las Indias, en la época de los Austrias*, che recita: «[Essendo stranieri, le invenzioni di Giuseppe Bono e Alejandro Durand non furono accettate]»¹. Non ci è dato inoltre sapere se questo scafandro sia mai stato costruito e utilizzato.

¹ L’invenzione di Giuseppe Bono da Palermo non era uno scafandro ma una campana d’immersione – Vedi «HDS Notizie» n. 21 di ottobre 2001 – oppure http://www.hdsitalia.com/articoli/21_campanabon

2. Scafandro rigido (ADS) di Openstedt, datato 1715 da Michael Jung presidente dell’HDS Germany, in base a una sua ricerca, dotato, come lo scafandro di Durand, dei due tubi di mandata e scarico aria (fig. da Deep diving and submarine operations del 1935).
Non avendo la cassa toracica soggetta alla pressione dell’acqua questo sistema non abbisogna di una pompa di invio aria, ma solo di valvole di non ritorno alla base dei tubi stessi.
In realtà, come sappiamo, il sistema di respirazione con due tubi collegati a una maschera subacquea, uno per inspirare l’aria fresca e l’altro per espirare l’aria viziata completi di valvole di non ritorno, appartiene a Leonardo da Vinci che l’ha raffigurato, circa 200 anni prima, nei suoi codici (figg. 6, 7, 8 e 9).



Bibliografia
- J. I. Perello, T. R. Cuevas, *Historia del buceo, su desarrollo en Espana*, Ediciones Mediterraneo 1987.
- Fundacion Ico, *El oro y la plata de las Indias, en la época de los Austrias*, Madrid 1999
- <http://archeoscupa.blogspot.it/2009/12/introduzione-storica-allarcheologia.html>
- <http://enroquedeciencia.blogspot.it/2013/05/maquina-hydroandrica.html>
- www.google.it/libri

ADDENDUM 2023

Dopo l’articolo di cui sopra del 2013, nel 2017, rispolverando i miei appunti, sono ritornato sull’argomento tant’è che, giusto per saperne un po’ di più, faccio richiesta del brevetto alla Direzione dell’Archivo General de Indias che dopo un paio di settimane me lo inviano al prezzo di 20,00 euro, concedendomi l’autorizzazione alla pubblicazione delle immagini.

Ed è così che scopro che il brevetto è composto oltre che da una dettagliata relazione, anche da quattro disegni a piena pagina, ognuno con le relative descrizioni. Il primo è quello dello scafandro nel suo insieme della figura 1 mentre gli altri tre illustrano il “cappuccio dello strumento” (fig. 3), l’“armatura” del torace (fig. 4) ed i “calzoni” (fig. 5).



3. La struttura del cappuccio della “Maquina Hydroandrica” di Alexander Durand.
(segnatura: MP-Ingenios,249)



4. La struttura metallica della sezione “torace” della “Maquina Hydroandrica” di Durand.
(segnatura: MP-Ingenios,250)



5. La sezione “bacino e gambe” della “Maquina Hydroandrica” di Durand.
(segnatura: MP-Ingenios,251)

© Immagini su concessione del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Archivo General de Indias (Sevilla, España).
La riproduzione con qualsiasi mezzo senza la loro autorizzazione è vietata.

3. La struttura del cappuccio, pagina a fronte

Il testo che segue è la trascrizione e la traduzione del testo che leggiamo sul recto del folio e sul verso dello stesso:

Caperusa del instrumento

Este es un cuerpo oval concavo que consta de una armadura formada de varios arcos de varillas de fierro como son los A que vienen de arriba para abajo desde la coronilla asta el cuello terminando y fixando por una y otra parte.

En los dos circulos de fierro **D B** y de unas cadenillas que son para sujetar los arcos en su distancia como son las f. f.

Esta Armason de Caperusa se abre por lus Gonses en los lugares D.D. para entrar en ella la Cabesa.

Tiene los respiraderos que Corresponden alas oregas en los lugares I. I. de donde salen los tubos ô Canônes B. C. Los quales se estienden â discrecion Asta que salgan fuera de lagua formados de numero de Canûtos de cana gruessa y fuerte. forrados en Cuero Calafateado por de fuera Con un Cotenesa alquitrinado de modo que quedan flexible

Los Canônes = es una Coronilla de plomo que sirba de Contra el elasterio ô resistencia del agua al buceo de la Caperusa para depar la cabeza Con libre mobim. to

[Cappuccio dello strumento

Questo è un corpo ovale concavo che consta di un'armatura formata da vari archi di aste di ferro come sono le A che vengono dall'alto verso il basso, dal cranio fino al collo terminando e fissando da una all'altra parte nei due cerchi di ferro D e B e da alcune catenelle che sono per fissare gli archi alla loro distanza come sono gli f .f .

Questo elmo per la testa si apre per i ganci nei punti D.D. per far entrare in esso la testa. Ha le prese d'aria che corrispondono alle orecchie nei punti I.I. da dove salgono i tubi o manichette B.C. I quali si allungano a discrezione fino a quando escono fuori dall'acqua, formati da un numero di pezzi di canna grossa e forte collegati con cuoio, calafatato all'esterno con un cotone catramato in modo che rimangano flessibili.

Le manichette = è una piastra di piombo che serve Contro l'energia o resistenza dell'acqua all'immersione dell' Elmo per lasciare la testa libera di muoversi.]



© Immagine su concessione del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Archivo General de Indias (Sevilla, España). La riproduzione con qualsiasi mezzo senza la loro autorizzazione è vietata.

4. La struttura metallica della sezione “torace”, pagina a fronte

Il testo che segue è la trascrizione e la traduzione di quanto Durand ha scritto sul disegno medesimo:

Armador compuesto de varillas de fierro que corren verticales y horizontales. esto es de arriba abajo y de traves para defender el pecho y tenerlo en hueco contra la com-
presion del agua.

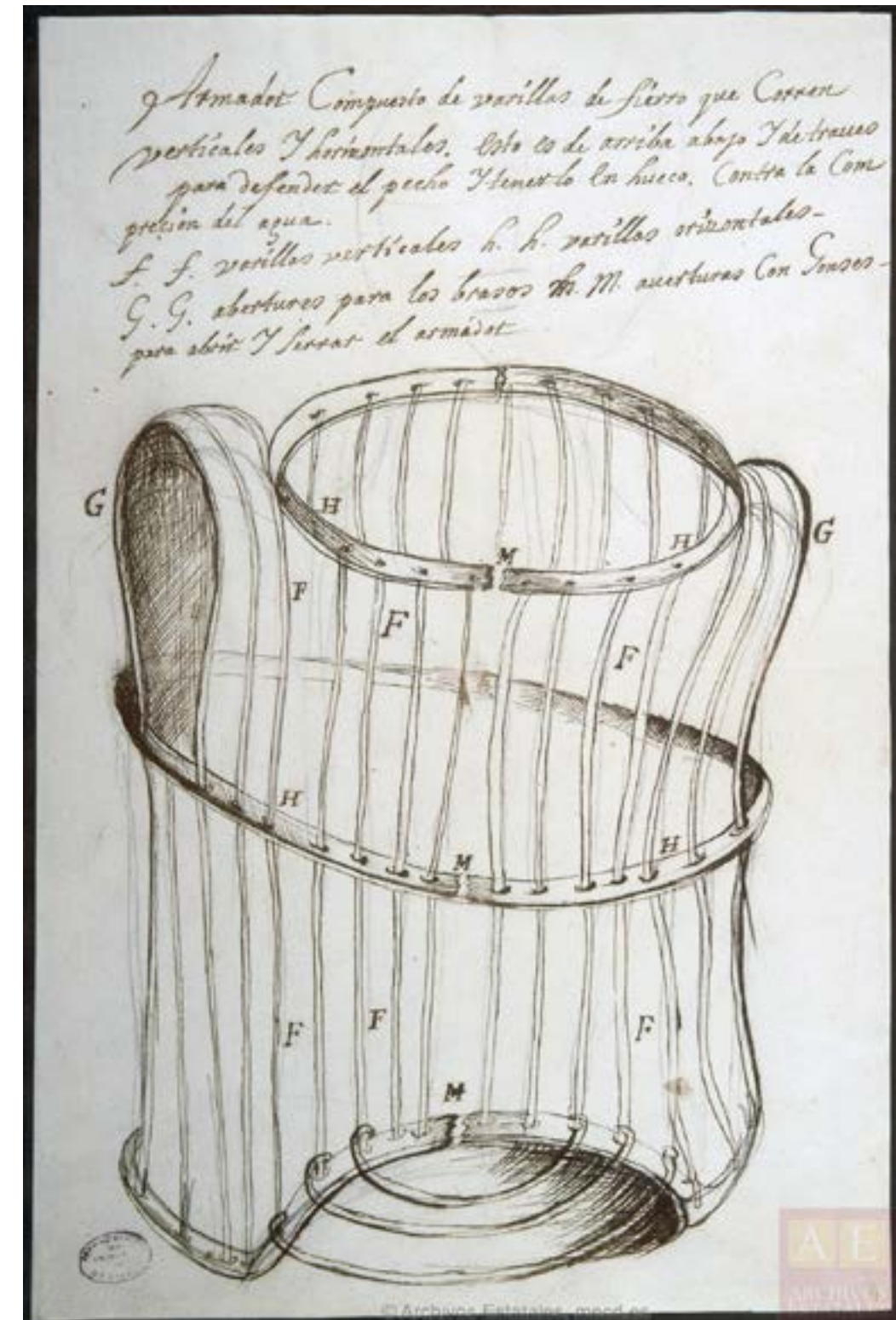
f.f. varillas verticales h.h. varillas horizontales

G. G. aberturas para los brazos m.m. aberturas con ggonse
para abrir y serrar el armador

[Armatura composta da aste di ferro che corrono verticali ed orizzontali. questo è dall’alto al basso e di traverso per difendere il petto e tenerlo vuoto contro la com-
pressione dell’acqua.

f.f. aste verticali h.h. aste orizzontali

G. G. aperture per le braccia m.m. aperture con ganci
per aprire e chiudere l’armatura]



© Immagine su concessione del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Archivo General de Indias (Sevilla, España). La riproduzione con qualsiasi mezzo senza la loro autorizzazione è vietata.

5. La sezione “bacino e gambe”, pagina a fronte

Il testo che segue è la trascrizione e la traduzione di quanto Durand ha scritto nel folio:

Calzones formados de varillas de fierro circulares –
Mantenidos en su distancia yguale paralela por unas varillas
de fierro que tiennen sus agujeros por donde entran en los lugar
ves m.m.

[Calzoni formati da aste di ferro circolari
mantenute a distanza uguale parallela tramite altre aste
di ferro che hanno le loro aperture da dove entrano (le gambe) al loro posto
vedi m.m. (del disegno precedente)].



© Immagine su concessione del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Archivo General de Indias (Sevilla, España). La riproduzione con qualsiasi mezzo senza la loro autorizzazione è vietata.

Alcune considerazioni

I pregi di questa “Máquina Hydroándrica” inventata e disegnata da Durand nel 1720 possiamo considerare che siano principalmente quattro.

- Il primo è quello di essere dotata un vestito impermeabile esterno che protegge il palombaro, dalla testa ai piedi, dal contatto diretto con l’acqua.

- Il secondo è quello di essere dotata di una struttura metallica interna che protegge il palombaro, escluso braccia e gambe, dallo schiacciamento dovuto alla pressione idrostatica.

- Il terzo è quello di essere dotata di due tubi per l’aria applicati all’elmo per mantenere la giusta ventilazione al suo interno: uno per la mandata dell’aria fresca dalla superficie, tramite una pompa a pedali, e l’altro per lo scarico dell’aria viziata,

- Il quarto è quello che ci fa ritenere questo scafandro di Durand il secondo progetto di scafandro rigido articolato, quello che ora chiamiamo “atmospheric diving suit” (ADS), dove tale sistema di respirazione è applicato. Il primo ADS infatti, per quanto a oggi ci è dato di conoscere, è quello che nel 1715, il fisico e matematico Christian Caspar Hoppenstedt pubblica in un breve opuscolo che invia al re inglese Giorgio I° a Londra, chiedendo il collaudo della sua idea, vedi figura 2.

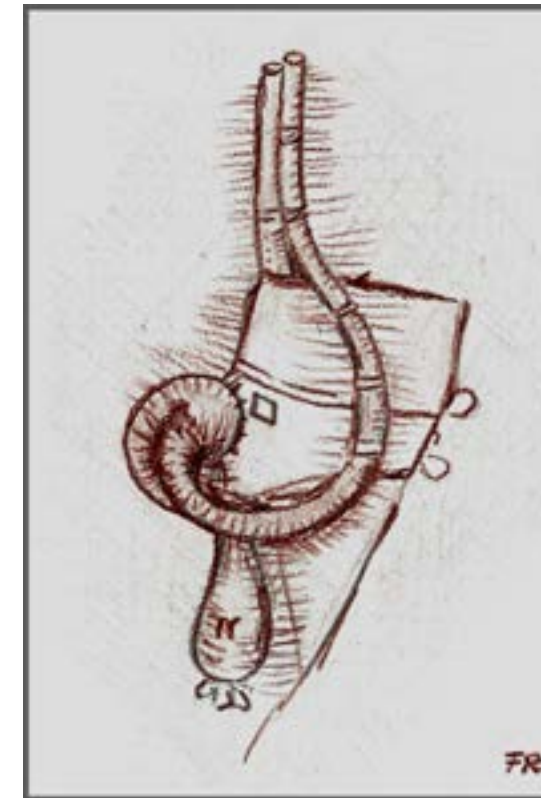
Quello che è strano nella storia di questo tipo di attrezzatura, è che occorre poi aspettare 128 anni prima che appaia sul mercato un nuovo ADS, quello inventato da Taylor nel 1838, anche questo, come tutti gli altri a seguire, con i due tubi di mandata e scarico aria.

Sistema di respirazione che negli ADS rimane in auge fino all’inizio del XX secolo, quando i due tubi per l’aria sono soppiantati dall’installazione di un sistema di respirazione di ossigeno a circuito chiuso.

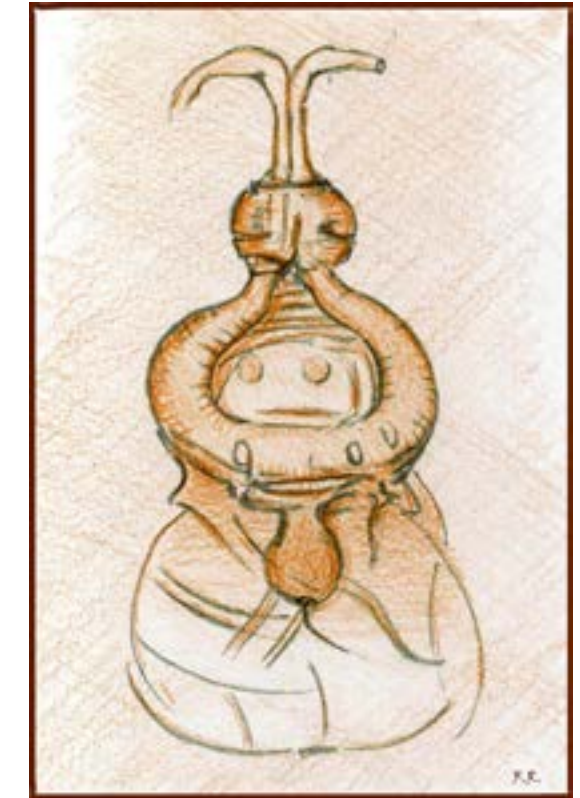
Nella scheda descrittiva di identificazione dei quattro disegni della “Máquina Hydroándrica” con le segnature “ES-41091-AGI/27.14//MP-Ingenios, 248-249-250-251” alla voce “ÁREA DE DOCUMENTACIÓN ASOCIADA - Otras Unidades Relacionadas” troviamo scritto:

[Come testimonianza su detta macchina, inventata dal francese Alejandro Durand (Lima, 24 dicembre del 1720), alleghiamo una relazione del citato inventore, presentata dal suo delegato Pedro Simón Calvo (S.f.: esaminata il 22 gennaio del 1722 nel Consiglio; informato dal procuratore di Madrid, l’8 febbraio del 1722 e finalmente, esaminata nel Consiglio il 10 di febbraio del medesimo anno].

NOTA: Con riferimento alle quattro figure della pagina a fronte, desidero segnalare a tutti coloro che sono interessati all’opera di Leonardo, ove non ne siano già a conoscenza, che digitando su Google “leonardodigitale.com” si accede a tutti i suoi codici digitalizzati che si possono sfogliare uno per uno e pagina per pagina con, a lato, il relativo testo in italiano.

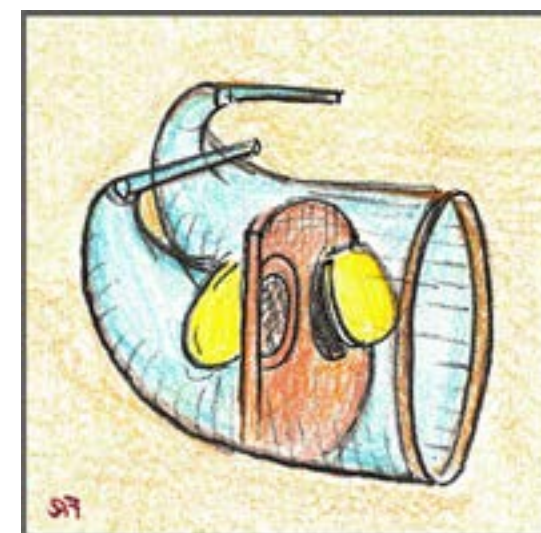


6.

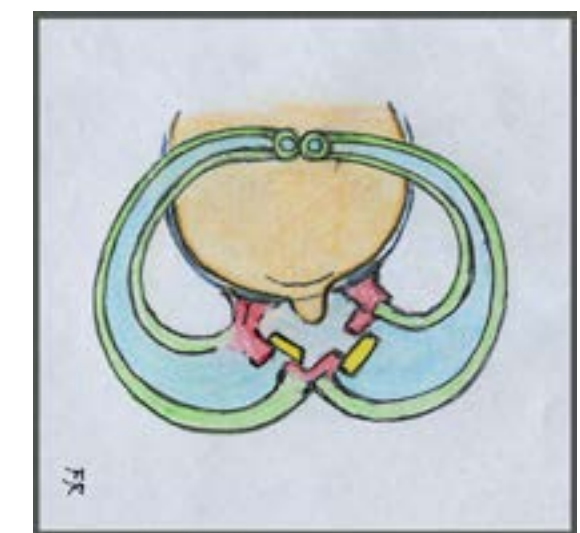


8.

Il sistema di respirazione subacqueo inventato da Leonardo da Vinci: maschera con manichette di ispirazione ed espirazione aria dotate di valvole e con, sotto il mento, il sacchetto per raccogliere l'acqua casualmente penetrata dalle manichette (libere riproduzioni colorate di particolari dal "folio 24v" del Codice Arundel per la fig. 6 e dal "folio 647v" del Codice Atlantico per le figg. 7, 8 e 9).



7.



9.



10. La “Maquina hydroandrica o vestito per coprire un uomo dentro l’acqua” del 1720 inventata da Don Armaldus Alex.der Durand Barone de Mazabrat nella interpretazione del pittore, scultore e scenografo Leonardo Santoli (acrilico su carta, cm 40x30, gennaio 2024 – g.c. L. Santoli).

<https://2020.internetfestival.it/protagonisti/leonardo-santoli>

Ermanno Doneddu, la storia straordinaria di un ragazzo ordinario

di Fabio Vitale



*Enrico Doneddu e Ofelia Polver
ritratti in una foto dei primi del 1900.
(per g.c. Raffaella Doneddu)*

La presenza dei reparti d'assalto nelle Forze Armate italiane ha una lunga tradizione e si sviluppò anche in seno alla Regia Marina.

Bisogna dire che rispetto ai gruppi dell'Esercito e della Regia Marina costituiti durante la prima guerra mondiale nei reparti d'assalto denominati rispettivamente Arditi e Caimani del Piave, organizzati in specialità previste dai rispettivi ordinamenti militari, le azioni compiute da personale della Regia Marina con l'ausilio di mezzi di assalto, fin dal 1918, sono sempre state inizialmente frutto di inventiva e iniziativa dei singoli che hanno dovuto spesso superare diffidenze e ostacoli provenienti dagli alti comandi (vedi l'azione contro la Viribus Unitis di Rossetti e Paolucci).

Per il gruppo Gamma gli inizi furono propiziati dalle prime esperienze di Teseo Tesei ed Elios Toschi con un mezzo d'assalto che chiamarono Siluro a Lunga Corsa (poi appellato con il nome di "Maiale" dallo stesso Tesei), anche loro ostacolati inizialmente dai comandi della Regia Marina e dovettero tribolare non poco prima di fare del loro progetto una realtà che alla fine diede dei successi insperati.

Sulla scia degli operatori dei mezzi d'assalto che già verso la fine degli anni 30 si addestravano tra La Spezia e il Serchio, la Regia Marina istituì, nell'estate del 1940, una scuola sommozzatori presso l'Accademia Navale di Livorno, per la precisione in un luogo contiguo, a San Leopoldo, sede del corso di complemento.

Le prime attività organizzative furono prese dal Comandante Angelo Belloni, incaricato in qualità di consulente tecnico.

L'intenzione era di formare operatori subacquei da inviare a Bocca di Serchio, sede per l'addestramento degli operatori dei mezzi d'assalto subacquei ma anche come personale destinato al lavoro in bassa profondità (recuperi e demolizioni).

A ottobre del 1940, Belloni non in grado di reggere tutti gli aspetti della scuola, si vide affiancato dal sottotenente di vascello Eugenio Wolk che ne diventò il comandante.

L'idea di utilizzare i sommozzatori anche come fanteria d'assalto subacquea era un chiodo fisso di Belloni. La sua idea era di far marciare un uomo sul fondo del mare per distanze considerevoli (fino a tre, quattromila metri) con addosso una potente carica esplosiva da collocare sotto le carene delle navi nemiche.

Belloni aveva concepito questo progetto inizialmente con l'utilizzo di palombari da far fuoriuscire da un sommergibile avvicinatore ma, vista l'impossibilità pratica di realizzare questo progetto, si concentrò sui sommozzatori in assetto pesante, muniti di apposita zavorra e scarpe pesanti. Anche quest'ultima versione dei suoi assaltatori del mare si rivelò un fallimento per l'impossibilità pratica di far marciare sul fondo del mare un uomo per distanze considerevoli.

Fu Wolk che determinò lo sviluppo dei futuri "Guastatori" o "Gamma" (dall'iniziale G della parola riletta secondo l'alfabeto fonetico del tempo che si rifaceva all'alfabeto greco) come sommozzatori in assetto leggero. L'avvicinamento e l'attacco alle navi nemiche sarebbe avvenuto nuotando in superficie, solo la parte terminale del fissaggio delle cariche esplosive sarebbe avvenuta in immersione.

Tutto questo comportava innanzitutto l'esecuzione delle fasi di avvicinamento e rilascio degli operatori Gamma attraverso opportuni mezzi (il principale fu il sommergibile) e un duro addestramento al nuoto di superficie e in immersione con particolare attenzione al nuoto di superficie silenzioso e mimetico che utilizzasse tecniche tali da evitare di farsi scoprire dalle sentinelle poste a bordo delle navi.

Era sicuramente un'attività di guerra molto rischiosa, la probabilità di fare ritorno alla propria base era minima, molto più probabile finire uccisi o prigionieri e i rischi aumenteranno via via con il progredire dei mesi, quando dopo le prime incursioni, gli inglesi cominciarono a prendere con estrema attenzione l'attività di sorveglianza delle navi alla fonda nelle loro basi o nelle immediate vicinanze.

Un'ultima annotazione per districarsi meglio nella genesi di questi reparti di assalto: inizialmente, a partire dal 1939, erano stati inquadrati in una Sezione Armi Speciali nell'ambito della 1^a flottiglia MAS a La Spezia. Sarà solo nel marzo del 1941 che questa sezione fu resa autonoma con la denominazione di X^a Flottiglia MAS.

In realtà chi erano questi operatori Gamma?

Non sempre dalla letteratura storica esistente si riesce ad avere un'idea reale su questi ragazzi, molto spesso chiamati eroi, certe volte martiri quando non tornavano più dalle loro missioni come i dieci Gamma periti il 10 agosto del 1942 nell'affondamento del sommergibile Scirè durante l'avvicinamento al porto nemico di Haifa. Ma loro si sentivano eroi o anelavano al ruolo di martiri? Forse uno, Teseo Tesei, aveva indicato una strada filosofica al martirio ma la maggior parte se non la totalità non aveva queste aspirazioni, semplicemente metteva in conto i grandi rischi di un'attività bellica spinta ai limiti del possibile e questo, sì, possiamo definirlo eroico.

E allora certe volte il caso ti fa inciampare in una storia di un ragazzo qualunque che nella sua breve esistenza prese decisioni e visse situazioni che oggi consideriamo appunto eroiche ma che lui approcciò con la leggerezza dei suoi vent'anni e contemporaneamente con una certa maturità, forse imposta dai grandi eventi che sconvolsero l'umanità durante la seconda guerra mondiale.

Ho avuto la fortuna di incontrare quasi casualmente a Desenzano del Garda una donna speciale, Raffaella Doneddu, che un giorno, tra le pieghe dei ricordi di suo padre Omero, esperto subacqueo di cui lei custodiva ancora qualche attrezzatura



Sergio Doneddu durante il suo servizio come cineoperatore di guerra.

(per g.c. Raffaella Doneddu)



Ermanno Doneddu agli inizi del suo servizio nella Regia Marina nel 1929.

(per g.c. Raffaella Doneddu)



Il T.V. Wolk impartisce istruzioni al futuro gruppo di Gamma in addestramento alla Quercianella, situata a una decina di chilometri a sud di Livorno nel cuore della costa degli Etruschi.

Fu il luogo prescelto per gli addestramenti in mare.

(per g.c. Raffaella Doneddu)



Un sommozzatore in assetto di fante d'assalto subacqueo così come Belloni se lo era immaginato. Sulla schiena una torpedine esplosiva da posizionare sotto la carena della nave nemica.
(Archivio storico Marina Militare)



Sul retro, annotazione:
Quercianella 10-8-43
- S.capo meccanico sommozzatore Ermanno Doneddu
- Nocchiere sommozzatore Buzzoni
Pronti per la marcia subacquea
(per g.c. Raffaella Doneddu)

che oggi chiameremo “vintage”, accenna alla storia dei fratelli Doneddu. Come ci racconta il cognome, le origini sono sarde e allora cosa ci fa la famiglia Doneddu sulle rive del Lago di Garda?

Come tanti italiani che si muovevano su e giù per quella giovane Italia, anche suo nonno, Enrico Doneddu, in qualità di ufficiale della Brigata Sassari è destinato a Desenzano e qui incontra e sposa Ofelia Polver, una bella donna di famiglia benestante. Da quest'unione nascono tre figli, Sergio il 15 marzo 1920, Ermanno il 3 maggio del 1922 e Omero il 13 dicembre del 1930. Queste date di nascita che si snodano nell'arco di dieci anni determineranno tra loro diversi destini.

Infatti, Sergio ed Ermanno, vista la loro classe, vivranno in pieno le vicende belliche che vedono l'Italia entrare in guerra il 10 giugno del 1940.

Sergio diventa cineoperatore di guerra ed Ermanno si arruola in Marina nel 1939, divenendo sottocapo meccanico nel 1941. Ermanno partecipa a bordo della R.N. Littorio alla prima battaglia della Sirte il 17 dicembre del 1941.

La Regia Marina, nel frattempo, cerca volontari da selezionare per la scuola sommozzatori di Livorno per poi far entrare i migliori nel Gruppo Gamma costituito da Wolk.

Ermanno Doneddu, cui non difettavano coraggio e ardimento uniti a un grande senso di appartenenza a quei molteplici valori che all'epoca si riassumevano nell'amor di Patria, inoltra senza pensarci due volte domanda per la scuola sommozzatori. È un ottimo nuotatore e vuole osare di più.

L'otto aprile del 1942 la domanda è accettata e comincia l'intenso addestramento tra la scuola di San Leopoldo e la base a mare in località Quercianella.

Ermanno morde il freno, vuole assolutamente andare in missione, mettersi alla prova, affondare le navi nemiche secondo le istruzioni avute in addestramento.

Non era facile già in fase di addestramento imparare a respirare camminando sott'acqua, usare quell'autorespiratore a ossigeno che ogni tanto procurava nausea e forti mal di testa, vincere il freddo e la fatica, cercare di vedere attraverso gli oculari della maschera che si appannavano. Pensare poi, una volta in missione, di nuotare e immergersi di notte per mettere una carica esplosiva sotto la carena di una nave sperando di non essere scoperti, ecco, allora la paura ti veniva ma era vinta dal desiderio di mettersi alla prova, di non fallire per essere degni dell'appartenenza a quel gruppo di guastatori che operavano in segreto ma che erano uniti tra loro da una solidissima amicizia. Ogni tanto qualcuno dei più anziani, già idoneo alle missioni, partiva e spesso non era più visto tornare.

Ermanno, dopo non aver potuto partecipare alla prima missione a Gibilterra, fu selezionato per una missione segretissima ma si ammalò poco prima e questo lo costrinse a dover rinunciare.

Il destino certe volte gioca scherzi strani, quella missione altro non era che l'attacco alla base inglese di Haifa da parte di un gruppo di Gamma trasportati dal sommergibile Scirè. Nessuno di loro farà ritorno, moriranno insieme all'equipaggio nell'affondamento del sommergibile operato dalle difese inglesi. Tra loro un suo caro amico, Delfo Caprilli. Possiamo solo immaginare cosa questa perdita possa aver scatenato nell'animo di Ermanno.

Nonostante ciò, Ermanno Doneddu entra a far parte di un gruppo dei Gamma chiamato i “Diavoli Neri”, sei ragazzi che avrebbero dovuto introdursi nella base di Malta per affondare i sommergibili attraccati alle banchine. Due volte parte per Malta ma due volte la missione viene interrotta, una per le pessime condizioni meteo e una per alcune avarie ai mezzi che avrebbero dovuto partecipare all'azione offensiva.

Tutte cose che riusciamo a conoscere da una lettera che Ermanno aveva scritto, indirizzata ai familiari e da aprirsi solo in caso fosse risultato disperso o prigioniero. Raffaella me l'ha consegnata e ne pubblichiamo la trascrizione integrale, è una testimonianza rara e toccante, così come lo sono tutte le foto inedite che pubblichiamo, sul cui retro spesso ci sono delle annotazioni di pugno dello stesso Ermanno.



*A sinistra Ermanno Doneddu.
(per g.c. Raffaella Doneddu)*



*Sul retro, annotazione:
I sei diavoli neri (selezionati per l'assalto alla
base di Malta - ndr)
Lubrano - Doneddu - Corrias - Cardella -
Flaviucci (?) - Bertoncini (Doneddu seduto a
destra - ndr)
(per g.c. Raffaella Doneddu)*



*Accampamento alla Quercianella, settembre 1943.
(per g.c. Raffaella Doneddu)*



*Sul retro, annotazione:
I segnati con(?) appartengono ai mezzi d'assalto sommozzatori
(sono quelli con un segnetto nero sopra o sull'immagine, ndr)
(per g.c. Raffaella Doneddu).*

Nel 1943 Ermanno dovrebbe assaltare Gibilterra, è sicuramente preparato per questa missione ma non abbiamo prove di una sua partecipazione, il suo nome non compare tra quelli di chi cercò di violare la rada. Questo non vuol dire che non vi abbia partecipato ma riportiamo semplicemente quanto risulta dalle fonti ufficiali.

Si arriva così all'otto settembre del 1943, l'armistizio butta nel caos le Forze Armate italiane e anche gli appartenenti alla Decima Flottiglia MAS subiscono i contraccolpi di questo evento inaspettato.

Borghese, a capo della Flottiglia, deciderà di continuare la lotta contro gli anglo-americani ma lascerà libertà di scelta ai suoi uomini, chi non vorrà andare con lui sarà inviato in licenza illimitata con un anticipo in denaro sulle proprie competenze (2.000 lire per i marinai).

Ermanno è smarrito come tanti suoi commilitoni ma decide di restare nella Decima e non condividere evidentemente le vicende del Re fuggitivo. Lui ha fatto un giuramento ma era un giuramento per la Patria, per difendere gli italiani.

Da qui in avanti i ricordi tramandati da Omero, fratello di Ermanno, non ci consentono di avere certezze ma solo ipotesi suffragate da alcune foto e da qualche documento. Ermanno rimarrà un marinaio e un "subacqueo", non si unirà alle vicende dei reparti di terra e sarà destinato a svolgere una delicata attività di palombaro presso l'idroscalo militare della sua Desenzano del Garda, il cosiddetto Aeroporto Lionello Caffarati.

Inoltre, sappiamo che a Desenzano era situato il RESBA (Reparto Sperimentale Siluri e Bombe d'Aereo) e non è improbabile che un palombaro servisse anche per la ricerca di siluri o altri ordigni che venivano provati nelle acque del Garda, Aveva 21 anni, in quei pochi anni aveva fatto cose che un uomo non avrebbe fatto in una vita, ma era pur sempre un ragazzo anche se in famiglia lo descrivevano come taciturno in merito alle sue attività passate e presenti.

La sua attività di palombaro è comprovata da diverse foto dell'epoca ma non sappiamo come abbia appreso l'arte di andare sott'acqua con lo scafandro, molte cose dopo l'8 settembre sono sfuggite alla storia.

Il destino, però, è sempre in agguato, dopo tutti quegli anni passati a rischiare la vita in mare come guastatore, durante un'immersione nelle acque del Garda è colpito da una grave forma di embolia che si tentò di risolvere con una ricompressione sott'acqua. Fu fortunato e l'embolia fu risolta senza grossi strascichi fisici.

Finita la guerra e messi alle spalle tutti i grandi rischi che Ermanno si era voluto prendere in conseguenza delle sue scelte, proprio quando all'orizzonte si poteva sperare in una vita tranquilla, il destino giocò il suo ultimo scherzo, questa volta fatale. Infatti, in un grave incidente in motocicletta, peraltro non guidata da lui, perderà la vita il 19 aprile del 1947 a pochi giorni dal suo venticinquesimo compleanno. Un anno prima aveva fondato a Desenzano del Garda la Sezione ANMI intitolata al S.T.V. Malaguti.

Omero, il fratello più giovane e padre di Raffaella, vivrà sempre nel ricordo di Ermanno e seguendo le sue orme, pur potendosi esimere dal servizio di leva in virtù di una legge che lo esonerava essendo il terzo dei tre fratelli dei quali i primi due avevano già servito nelle Forze Armate, decise di arruolarsi in Marina come volontario per un periodo di tre anni, attratto com'era dal mare. Andò a Taranto, imbarcato come telegrafista, ma non era questo il suo sogno.

La memoria di Ermanno che non c'era più, le sue foto vestito da sommozzatore e da palombaro, lo rincorrevano.

Chiese, quindi, di essere inviato al Varignano per seguire un corso da sommozzatore ed essere impiegato in tale ruolo. Il sogno di calcare le orme di Ermanno in qualche modo si avverava.

Alla fine del servizio ritornò anche lui nella sua Desenzano dove, come secondo lavoro, esercitò per molti anni l'attività di sommozzatore fondando, tra le altre cose, il Club Subacqueo Tritone Sub.



*Un Gamma in addestramento alla Quercianella, notare le sovrascarpe che riparavano le scarpette del vestito in gomma.
(per g.c. Raffaella Doneddu)*



*Omero Doneddu al Varignano in tenuta da sommozzatore, primi anni '50.
(per g.c. Raffaella Doneddu)*



Sul retro, annotazione :

Quercianella 9-9-43
In divisa dei mezzi navali d'assalto subacquei gruppo <G>
I cani Ursus il nuotatore e Guglielmo il filosofo
S.Capo mecc. S.M.Z.T.
Ermanno Doneddu
Reduce da Malta (13-12-42)

(per g.c. Raffaella Doneddu).

Foto firmata da Ermanno Doneddu, sul retro annotazione:
Livorno 5-4-42
Travestimento per la missione di Gibilterra
(per g.c. Raffaella Doneddu).



Una foto gelosamente conservata da Ermanno Doneddu ritrae un suo caro amico, Delfo Caprilli.
Sul retro annotazione:

Livorno 18-10-42 <Somm.le Scirè>
Serg.te Nocch. Caprilli Delfo
Caduto per la Patria insieme a tutti i
compagni ed all'intero equipaggio del
sommersibile che li portava al porto
d'assalire.
Il^ Spedizione mezzi d'assalto sommozzatori.
Gruppo G.
Caprilli, Morgan, Fioravanti, Fontebuoni, Del
Ben, Baronchelli, Manzoni, Ricciardi
(per g.c. Raffaella Doneddu).



Il lasciapassare di Ermanno Doneddu
per accedere in qualità di palombaro
all'idroscalo di Desenzano.
(per g.c. Raffaella Doneddu)



Ermanno Doneddu ritratto
in due immagini durante l'attività di
palombaro a Desenzano del Garda.
(per g.c. Raffaella Doneddu)



Lettera autografa di Ermanno Doneddu

*Da leggere a fine guerra o qualora io sia disperso o prigioniero
Per il vostro e il mio bene non fatelo che in questi casi*

Ermanno

Vi faccio presente che per tutto il tempo che io sarò prigioniero la marina dovrà passarvi tutto o una parte del mio stipendio che sarà relativo al grado che dovrei rivestire, perché mi spetteranno le promozioni ogni qual volta il mio corso verrà promosso.

*Continuerà a spettarvi il sussidio anche se sarò stato disperso.
Inoltre fate ben attenzione che molto probabilmente vi dovranno pagare il tonnello, cioè una percentuale sul costo delle navi che avrò affondate; oppure una percentuale sul tonnello delle navi che avrò affondate.*

Miei cari genitori e fratelli,

Desenzano, 1-1-1943 A/XXI°

Vi lascio queste mie poche righe affinché sappiate che vostro figlio e fratello ha dato tutto se stesso alla causa della nostra Patria.

Non vi scrivo questo per fare un vanto di me stesso, perché come me ve ne sono altri; ma affinché nessuno possa mai calunniarmi.

Io ho sempre rispettato il mio dovere del silenzio ma quando leggerete queste righe non vi sarà più ragione che io debba tacere.

Il quattordici marzo sono sbarcato dalla corazzata Littorio perché in seguito a mia domanda inoltrata sei mesi prima ero chiamato a..... nei mezzi d'assalto speciali della R. Marina. L'otto aprile ero accettato dal Sig. Wolk nei mezzi d'assalto subacquei gruppo Gamma da poco costituiti.

Alla prima spedizione di questi mezzi a Gibilterra non ho potuto partecipare malgrado le mie preghiere per eccesso di numero.

Più tardi si è formato un secondo gruppo per una missione, la seconda, in, del quale io avevo la gioia di far parte.

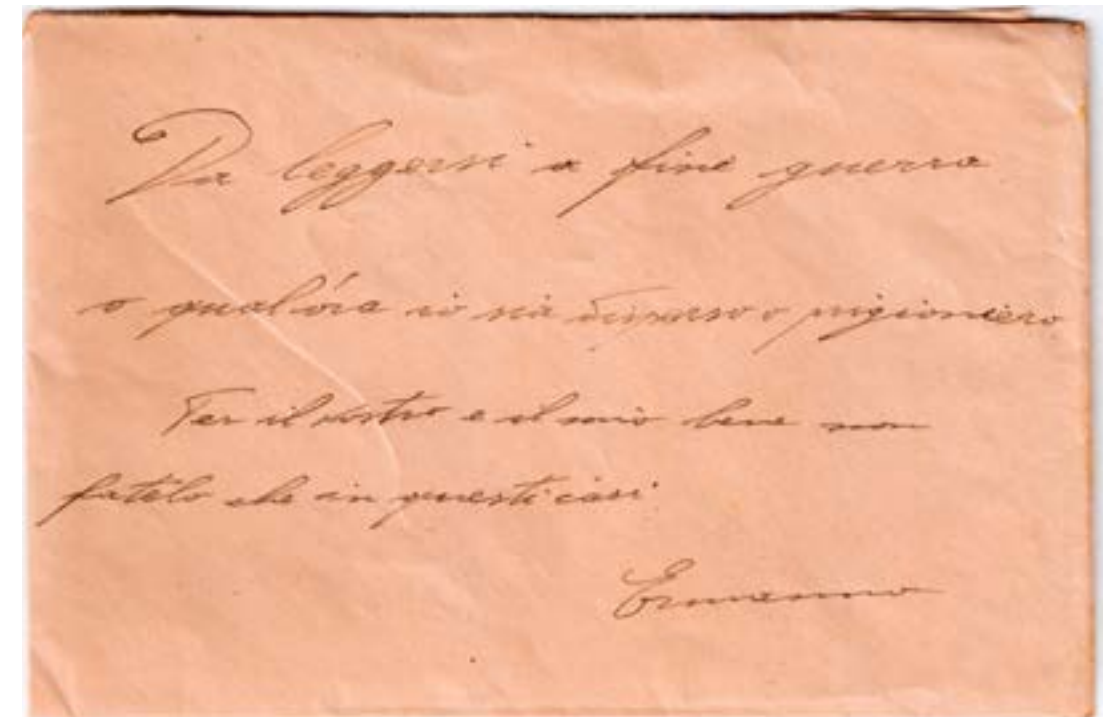
Poiché giorni prima della partenza mi sono ammalato di blenoragia ho consultato due specialisti e il dottor Duse (?) per guarire in tempo. Non è stato possibile e sono stato sostituito. La seconda spedizione è partita ed ha fatto una fine sconosciuta, non è mai giunta a destinazione.

Entro a far parte della terza spedizione e il mio gruppo elogiato da S.M.R. il Duca d'Aosta è soprannominato i sei diavoli neri. Siamo destinati a violare la più munita base mediterranea "Malta" ed a distruggerne la flotta di sommergibili in essa rifugiata. Due volte partiamo dalla nostra base. La seconda volta, il sette Dicembre 1942 giungiamo sotto la base nemica ma dobbiamo rinunciare per un'avaria.

Quando leggerete queste righe avrò violato una base nemica, la marina per varie ragioni mi avrà dato per disperso, ma voi abbiate la certezza che io sarò prigioniero perché io stesso mi sarò consegnato al nemico, questo è l'ordine che abbiamo.

Nella certezza di presto rivederci con tutto il mio affetto vi abbraccio

Vostro Ermanno





La medaglia per la partecipazione alla prima battaglia della Sirte, le piastrine di riconoscimento, lo scudetto da braccio della X^a Flottiglia Mas.
(per g.c. Raffaella Doneddu)



La pipa, un piccolo rosario con una medaglietta raffigurante Gesù e la scritta "S. Cuore di Gesù benedici e proteggi l'Italia". Vi è applicata una spilla, cosa che fa pensare che Ermanno la portasse con sé in missione.
Una piccola borsetta a uncinetto contenente altre medagliette sacre, due crocefissi e un piccolo portaritratti rihiudbile con le immagini di suo padre e di sua madre.
(per g.c. Raffaella Doneddu)



La valigetta contenente il necessario per la rasatura, un pezzettino di legno e tela con scritto nella sua calligrafia:
"Notte 12-13 /1/41 Tipo Wellington abbattuto dalla R. Marina presso la Giudecca, Venezia"
(per g.c. Raffaella Doneddu)

Si ringrazia la Signora Raffaella Doneddu per aver messo a disposizione dell'autore notizie, documenti, oggetti e materiale iconografico pubblicati nel presente articolo.

Bibliografia

- I mezzi d'assalto*, Ufficio Storico della Marina Militare, Roma – 1972.
I mezzi d'assalto della X^a Flottiglia Mas, Marco Spertini/Erminio Bagnasco, Ermanno Albertelli Editore, 1991.
Cinquant'anni di mare – Angelo Belloni, a cura di Achille Rastelli, Mursia Editore, 2008.
Palombari della Marina Militare Italiana 1849-2009, Fabio Vitale/Gianfranco Betrò, La Mandragora Editrice, 2009.
Junio Valerio Borghese e la X^a Flottiglia MAS a cura di Mario Bordogna, Mursia Editore, 1995.

Operazione Corsaro. La pionieristica esplorazione del fiume Timavo nell'Abisso di Trebiciano

di Pietro Spirito



Studio delle carte e dei rilievi in preparazione alla spedizione

L' Operazione Corsaro, effettuata tra il 1952 e il 1953 nell'abisso di Trebiciano, sul Carso triestino, con il proposito di superare il sifone d'ingresso del fiume sotterraneo Timavo, segnò un vero e proprio spartiacque, è il caso di dirlo, per la speleosubacquea moderna in Italia e non solo.

Fu un'impresa pionieristica, vuoi per le tecniche impiegate, vuoi per lo sforzo organizzativo, ma soprattutto per le enormi difficoltà ambientali, tanto che ancora oggi le periodiche esplorazioni condotte dalla Società Adriatica di Speleologia di Trieste, in collaborazione con la squadra della Fédération Française d'Études et de Sports Sous-marins (FFESMM) di Marsiglia, nell'ambito dei pluriennali progetti denominati prima Timavo Project e poi Timavo System Exploration, sono considerate tra le più difficili e pericolose al mondo.

Ma allora, in tempi in cui l'esplorazione subacquea delle grotte muoveva i suoi primi passi nel mondo, tuffarsi nelle limacciose e oscure acque del fiume Timavo era un'autentica sfida alla tecnica e alla scienza.

Già alcuni anni prima, nel 1946, Jacques Cousteau con i compagni del Groupement de Recherches Sous-marines, usando autorespiratori Aqua-Lung a tre bombole, si era infilato nella Fontaine de Vaucluse, la Fonte di Valchiusa, straordinaria risorgiva che supera i trecento metri di profondità (sondati a quelle quote solo dai Rov) ricavandone, come ricorderà nel suo libro "Il mondo silenzioso", "la peggiore esperienza in cinquemila immersioni", e salvando la pelle per un soffio dopo aver raggiunto, disse, i sessanta metri di profondità.

Immersioni che in Francia proseguirono negli anni successivi in diverse risorgive come la Fontaine des Chartreux, Avencas, Fontanille e a Lirou (dove nel 1950 perse la vita Henri Lombard), con esplorazioni sempre al limite della sopravvivenza.

Dunque non c'è troppo da stupirsi se nel 1951, quando l'allora sezione geospeleologica della Società Adriatica di Scienze di Trieste (oggi Società Adriatica di Speleologia) decise di tentare il superamento del sifone d'entrata del fiume Timavo, gli esploratori avessero poca esperienza in fatto di immersioni, e non solo in grotta.

Il progetto di forzare il sifone, se vogliamo, era stato vagheggiato sin dal 1841, quando il fontaniere municipale Anton Frederick Lindner, negli anni in cui si dava la caccia al fiume sotterraneo Timavo per dissetare la Trieste in piena espansione economico-industriale, scoprì ed esplorò l'abisso di Trebiciano, 329 metri di verticali che sbucano in una gigantesca caverna dove scorre il "fiume della notte", un abisso considerato fino al 1925 la grotta più profonda del mondo.

Oggi la discesa nella Grotta di Trebiciano (gestita sempre dalla Sas) costituisce ancora un'emozionante escursione speleologica.

La sequela di pozzi è attrezzata con una ferrata che porta dritto alla caverna terminale, un'enorme cavità alta ottanta metri sul fondo della quale - fondo costituito da massi e consistenti accumuli sabbiosi - passano le acque del Timavo, formando un lago intitolato all'irredentista Ruggero Timeus. Laggiù, però, il fiume sotterraneo è tutt'altro che un tranquillo corso d'acqua: durante le piene il livello può salire fino ad oltre 92 metri allagando buona parte dell'abisso, con correnti ascensionali causate dalla pressione dell'acqua che possono arrivare a 150 chilometri orari.

Quando a metà Ottocento la grotta venne scoperta ed esplorata per la prima volta, il superbo spettacolo del fiume acquietato nel lago Timeus stimolò ulteriormente la fantasia e la curiosità degli esploratori.

Il Timavo nasce come un rigagnolo ai piedi del Monte Nevoso (oggi in Croazia), attraversa gagliardo la valle dei Mulini in Slovenia, precipita con immensi boati nelle Grotte di San Canziano, percorre sottoterra oltre cinquanta chilometri e sbuca dalla roccia a Duino, in Italia, prima di andare a morire nell'Adriatico. Nonostante lo sviluppo relativamente breve, il percorso sotterraneo del Timavo (e del suo intricato reticolo acquifero) è ancora un enigma non del tutto risolto: le esplorazioni speleologiche e speleosubacquee del fiume continuano a tutt'oggi, a oltre due secoli dai primi tentativi.

Ma torniamo all'Operazione Corsaro.

Mente prima del progetto è Walter Maucci, speleologo, geologo, esploratore, insegnante, morto per infarto nel 1995 nel Borneo dove era andato per approfondire i suoi studi naturalistici sui tardigradi, settore cui, abbandonata la speleologia, si era dedicato sin dal 1986.

Nato a Vienna nel 1922, figlio di quel Rodolfo Maucci che fu suo malgrado costretto a dirigere il quotidiano "Il Piccolo" di Trieste durante l'occupazione nazista della città fino a pagare con la vita la sua opposizione agli occupatori, Walter Maucci si dedicò con passione a studi ed esplorazioni del mondo sotterraneo proprio nei difficilissimi anni a cavallo della Seconda Guerra Mondiale, in un particolare contesto storico-ambientale e in una regione, la Venezia Giulia, dilaniata da esasperato civismo, etnie contrapposte, culture retaggio di fasti e disastri del passato, e a ridosso di un confine, quello con la Jugoslavia, contrassegnato dai limiti e le tensioni della Guerra fredda.

Maucci non ha neanche trent'anni quando mette mano al progetto di superamento del sifone d'entrata del Timavo in fondo all'abisso di Trebiciano, riprendendo il progetto esplorativo abbozzato da un altro esploratore, Giovanni Mornig, detto Corsaro (da cui il nome dell'operazione).

"Un progetto lineare - scriverà Maucci nelle sue memorie - semplicissimo, nulla di astruso, strategicamente perfetto. Il sifone è breve, al di là di esso ci sono grandi caverne, il passaggio sarà facilissimo... questo era il nostro credo (...)".

Le attrezzature, del valore di alcuni milioni di lire, sono fornite in prestito agli esploratori della Sas dalla Pirelli di Milano:

"Due battelli di gomma, - ricorderà Maucci - quattro paia di pinne, quattro mute di gomma impermeabili (...), una immensa bobina di cavo telefonico subacqueo, pesantissima e di aspetto micidiale, e infine, chiusi in quattro ceste di vimini i quattro preziosissimi autorespiratori, destinati alla squadra di punta".

Si tratta di quattro Aro LS 901, con un'autonomia di quattro ore, che quasi nessuno della squadra di punta ha mai usato.

Le fasi di preparazione del progetto iniziano nell'inverno 1951-52.

Prima di tutto è necessario addestrare la squadra di punta e quella di appoggio - quattro subacquei in tutto - all'uso delle attrezzature subacquee e alle tecniche di immersione.

Qualcuno, come lo stesso Maucci, è un neofita assoluto delle immersioni per cui è necessario ingaggiare un buon istruttore. La scelta cade su Spartaco Schergat. Capodistriano, Medaglia d'oro al valor militare, ex incursore della Decima Flottiglia Mas, Schergat era stato fra l'altro uno degli affondatori della corazzata "Queen Elisabeth" nell'impresa di Alessandria del 1941. Dunque chi meglio di lui per addestrare a sconosciuti pericoli i giovani subacquei? Schergat si mette all'opera, insegnando agli allievi della Sas i rudimenti nell'uso dell'Aro secondo i dettami della sua esperienza bellica.

Inizia così una lunga serie di allenamenti, esercitazioni ed immersioni prima in mare, di giorno e di notte, poi in ambiente ipogeo, nel Pozzo presso San Giovanni di Duino nonché alle foci (risorgive) del Timavo, là dove il fiume spunta inatteso dalla roccia dopo la sua galoppata sotterranea, e dove gli esploratori si rendono conto che immergersi in una grotta è ben diverso dal farlo in mare.

Ma le innumerevoli difficoltà incontrate non fermano Maucci e la sua squadra, né tantomeno modificano il cronoprogramma.

Il 12 settembre 1952 si comincia a calare i materiali nell'abisso di Trebiciano: trentadue carichi da venti chili ciascuno, senza contare scale e corde, in tutto

"sei quintali - ricorderà Maucci - (da calare) attraverso quindici pozzi verticali, attraverso strettoie e cunicoli, fino a 300 metri di profondità".

Nella gigantesca caverna Lindner viene posizionato il campo base, collegato telefonicamente al campo 1 in superficie al campo 2 sulle rive del lago Timeus.

Le prime caute immersioni per individuare il passaggio sommerso del sifone portano a un nulla di fatto, e tutta l'operazione viene rimandata di una settimana.

Ma anche la seconda puntata esplorativa non riesce nell'intento. Durante l'ultima immersione nei cunicoli allagati, a visibilità quasi zero, Walter Maucci, colto dal panico, perde i sensi. Verrà salvato dai compagni per un soffio. Finite le immersioni ci vorranno settimane per riportare in superficie i materiali, mentre l'Operazione Corsaro viene rinviata di un anno.

Nell'agosto del 1953 le squadre sono di nuovo in fondo all'abisso di Trebiciano.

Le ripetute immersioni dell'anno precedente non sono state inutili: gli esploratori sono riusciti a topografare accuratamente il lago sotterraneo, e adesso hanno un'idea più chiara di dove si potrebbe nascondere il sifone.

Le immersioni riprendono tra le solite difficoltà: senza casco, senza cappuccio, senza guanti, con una sola torcia legata al palmo della mano sinistra, una corda di sicurezza assicurata in vita e le mute di gomma che si lacerano in continuazione sulle affilate rocce delle gallerie sommerse, inzuppando i subacquei di acqua gelida.

Gli esploratori procedono a tentoni, con una visibilità intorno ai dieci centimetri, toccando profondità medie sui dieci metri (per la misurazione Maucci nei suoi scritti parla di "batimetro" fissato al polso destro, non specifica di che marca e modello). E finalmente il 2 agosto 1953, alle 3.20 del mattino, dopo ventidue mesi di preparativi e tentativi, Walter Maucci (e in altro momento il suo compagno, Stefano Bartoli, "Steno") trova il passaggio e sbuca in un altro enorme lago sotterraneo che verrà dedicato a Eugenio Boegan, uno dei grandi pionieri della speleologia.

La scoperta è un tassello fondamentale per ricostruire la geografia del fiume sommerso. Durante la fase di ritorno, dopo il primo superamento del sifone, Maucci ancora una volta se la vedrà brutta: mentre i compagni tirano la corda di sicurezza per aiutarlo a uscire dalle gallerie sommerse, la sagola si spezza. Privo di guida, lo speleosub si perde e finisce in diramazioni secondarie del labirinto sommerso, e alla fine solo grazie a una buona dose di sangue freddo e di fortuna riesce a uscirne indenne.

Trasporto dei materiali lungo i pozzi dell'abisso



Posizionamento delle scale lungo i pozzi



Una delle ripetute immersioni alla ricerca del sifone



Stefano Bartoli, "Steno"



Walter Maucci esce stremato dopo aver individuato il sifone



A nuoto verso il sifone

Assistenza agli speleosub nel lago Timeus



Assistenza dal battello in uno dei punti di immersione
lungo le pareti sommerse del lago Timeus

L'Operazione Corsaro è a tutt'oggi considerata una delle imprese pionieristiche più importanti nella storia della spelosubacquea. E nella regione della Venezia Giulia segnò l'avvio di una nuova scuola e leva di esploratori: Giorgio Cobol, che faceva parte della squadra di Maucci, pochi anni dopo realizzerà innovativi rebreather ad uso speleosubacqueo modificando l'Aro, per aumentare l'utilizzo in profondità, diventando poi negli anni Sessanta l'uomo di punta della speleologia triestina. E altri esploratori, come Luciano Russo (ancora adesso in attività a oltre settant'anni), continueranno ad aggiungere scoperte ed esplorazioni dando impulso alle ricerche speleosubacquee in ambiente carsico.

A margine, va ricordato che l'Operazione Corsaro vide fra l'altro la realizzazione di uno dei primi grandi reportage fotografici professionali di carattere prettamente speleologico.

Autore ne fu il fotografo Alfonso Mottola (1921-2008), titolare dell'Agenzia Astra di Trieste, fotografo di cronaca e amico di personalità dell'arte e della cultura, che seguì con il suo obiettivo, scatto dopo scatto, tutte le fasi dell'impresa.

Oggi quelle foto, oltre che in disponibilità della Sas, si trovano nel suo cospicuo archivio (oltre quarantamila documenti) donato alla Fototeca dei civici Musei di Storia ed arte di Trieste.

In quanto alle esplorazioni del fiume Timavo, queste continuano a tutt'oggi, e con risultati sorprendenti.

Dopo l'impresa di Maucci e dei suoi, dovranno passare trent'anni prima che un'altra squadra di speleosubacquei riesca a tornare nel lago Boegan.

Negli anni 1990/1991, in collaborazione tra la Società Adriatica di Speleologia e la Commissione Grotte E. Boegan della Società Alpina delle Giulie, entrambe di Trieste, parte un programma di ricerche denominato Timavo Project.

Dopo due anni d'immersioni, con la partecipazione di equipe speleo-subacquee provenienti da varie parti d'Europa (Francia, Germania, Cecoslovacchia e Italia), i risultati porteranno al rilievo di quasi due chilometri di passaggi allagati e al congiungimento delle tre Bocche d'uscita del Timavo con altre due grotte soprastanti. Pure la profondità massima raggiunta (- 80 m, ben al di sotto del livello del mare) rivelerà nuove e inaspettate situazioni legate alla circolazione profonda del fiume sotterraneo.

Nel 2013 nasce un nuovo progetto, il Timavo System Exploration, capitanato da una leggenda mondiale della speleosubacquea, Claude Touloumdjian.

Le esplorazioni continueranno per diversi anni, in particolare nell'abisso di Trebiciano, portando alla mappatura di altre centinaia di metri di gallerie allagate e, nel 2022, alla scoperta da parte di Michel Philips e Patrick Cabanel (scomparso nel 2024 in un incidente nella risorgiva St. Georges), oltre il sifone d'uscita del fiume, di un'altra gigantesca caverna alta oltre sessanta metri che verrà dedicata a Walter Maucci.

E non finisce qui.

Nel 2024, dopo oltre vent'anni di scavi e progressioni guidate da Marco Restaino, sempre della Società Adriatica di Speleologia, nella Grotta Luftloch, non lontana dall'abisso di Trebiciano, gli esploratori sono sbucati in un'altra grande caverna dove scorre il Timavo, lasciando intravedere la possibilità di mappare il collegamento tra i due grandi sistemi ipogei.

Nel resoconto dell'Operazione Corsaro che ci ha lasciato, Walter Maucci descrive in maniera esemplare le emozioni e le sensazioni che si provano nelle immersioni speleosubacquee. Come quando, per esempio, ci si trova immersi in un

“bianco lattiginoso, opaco, abbagliate, con una luminosità diffusa eppure tenebrosa, uno spazio privo di suono, privo di gravità, privo di vita, uno spazio cosmico, che mi sommergeva in una esistenza fantastica, come se mi trovassi su un altro pianeta, e nel fondo insondabile dell'Oceano, o come un essere non ancora nato, come un fossile chiuso da innumerevoli avi nel grembo muto della terra. (...)”.

Walter Maucci si appresta a immergersi



Bibliografia di riferimento

- Aa. Vv., *Il Timavo. Immagini, storia, ecologia di un fiume carsico*, Edizioni B&M Fachin, 1989
- Aa. Vv. , *Storia delle esplorazioni speleosubacquee*, La Grafica Nuova, 2022
- Paolo Guglia, *Walter Maucci*, in “Speleologia”, rivista della Società Speleologica Italiana, n° 38, anno IXX, 1998
- Walter Maucci, *Operazione Corsaro 1952-1953*, a cura di Sergio Dambrosi, Paolo Guglia, Marco Restaino, Società Adriatica di Speleologia, 2023
- Rino Semeraro, *Un secolo dalla nascita dello speleologo triestino Walter Maucci (1922-2022): una riflessione scritta per i giovani o nuovi speleologi*, in Sotto il Carso, anno XI n.5, 2022
- Rino Semeraro e Sergio Dambrosi (a cura di), *Walter Maucci (1922-1995): speleologo scienziato triestino. Scritti memorialistici e celebrativi*, Società Adriatica di Speleologia, 2009
- Pietro Spirito, *Nel fiume della notte*, Ediciclo, 2015

Tutte le foto del servizio sono di Alfonso Mottola, per gentile concessione della Fototeca dei Civici Musei di Storia ed Arte di Trieste.

Fred Baldasare, l'uomo degli stretti

di Alfonso Gangemi



Fred in immersione

L'uomo degli stretti, o il sottomarino umano, come veniva soprannominato dalla stampa internazionale dopo ogni impresa.

Fred Baldasare, un cognome che riporta a probabili origini italiane nacque a Wellsville, città nello stato dell'Ohio, il 9 giugno 1924, oggi avrebbe compiuto poco più di cento anni.

Motivi per parlare di lui ce ne sono tanti, innanzitutto le imprese, la sponsorizzazione dell'italiana Cressi, e della Heathways che in quel periodo era diretta da Gustav Dalla Valle.

Ma partiamo con ordine. Fred si arruola nelle forze armate come paracadutista, in quel momento la seconda guerra mondiale era in pieno svolgimento ma non partecipò attivamente al conflitto. Nel 1945, anno in cui termina la guerra, Fred si congedò. Nel periodo in cui era militare fece la sua esperienza subacquea utilizzando autorespiratori a ossigeno.

Appena congedato, Fred si trasferì a Los Angeles, per cinque anni studiò recitazione grazie al fondo di aiuto ai veterani del College GI Bill. Durante il periodo di formazione ottenne delle parti in opere teatrali, lavorò nei night club e fu scelto come modello nelle campagne pubblicitarie di "Brylcreem".

Terminati i cinque anni presso il college, fu assunto come regista presso l'Army Pictorial Center di Long Island. L'APC era una struttura di propaganda che produceva film di addestramento militare negli studios che l'esercito aveva acquistato dalla Paramount.

Nel 1952 Fred sposa Jane Lisle, una bellissima ragazza e insieme si dedicano intensamente all'attività subacquea.



Jane Lisle



Jane e Fred

Articolo su Fred Baldasare



in FOCUS

Vol. 4, No. 6

Army Pictorial Center

July 1959

Skin-diving Assistant Director Sets New Swim Record While on TDY with Motion Picture Crew at Fort Rucker



FRED BALDASARE

Fred Baldasare, presently on TDY from the Pictorial Center to Fort Rucker, Ala., as an assistant director, two weeks ago broke the world's underwater distance swimming record. He swam 13.2 miles and spent 13 hours and 15 minutes below the surface of the Rucker Olympic Swimming Pool with a notary public checking time and laps. The old record was 12.2 miles and was set in 1957.

According to witnesses, Baldasare's blue swim suit was bleached almost white from his prolonged stay in the chlorinated water. His first request was to see his wife, Jane, also a skin-diver. She recently attempted to break the women's underwater endurance record in Pensacola but failed.

Members of the Fort Rucker Diving Club acted as crewmen for the amphibious director by dropping him fresh tanks of compressed air for his aqua-lung each time his supply of fresh air ran low.

Lt Colonel Howard I. Lukens, president of the club, kept Baldasare posted on his progress by dropping a penciled slate into the water.

Mentre era in servizio presso il centro di produzione cinematografica, Fred Baldasare ricopriva anche la carica di vice direttore del loro club subacqueo, il "Fort Rucker Diving Club" che aveva le attività presso la piscina Olimpionica Rucker.

Il Presidente del Club, il tenente colonnello Howard I. Lukens, ben conoscendo le potenzialità di Fred, organizzò un evento, il tentativo di battere il record mondiale di distanza in immersione in piscina che fino ad allora era di 12,2 miglia e risalente al 1957.

Fred Baldasare nell'estate del 1959 alla presenza di un notaio, batté il record mondiale percorrendo 13,2 miglia in 13 ore e 15 minuti. Ne uscì molto provato a causa dell'azione sulla pelle del cloro contenuto nell'acqua.

Poco dopo aver realizzato il record in piscina, Fred convinse Jane a partecipare a una gara endurance di immersione in vasca in occasione del "Festival delle cinque bandiere", che si teneva a Pensacola in Florida.

Jane sbaragliò tutti i concorrenti, sia donne che uomini. L'impresa di Jane stupì tutti, rimase sott'acqua per sessantadue ore e in una gara successiva fece registrare ben cento ore in immersione.

Jane divenne subito la beniamina dei rotocalchi, tanto che una giornalista le chiese se avesse mai pensato ad attraversare la Manica sott'acqua.

Questa affermazione fu folgorante per Fred. Si mise in cerca di sponsor e organizzò un ciclo di allenamenti dedicati all'impresa che da lì a poco più di un anno sarebbe divenuta realtà.

Il 17 agosto del 1960 Jane si immerse nelle acque francesi di Cap Gris-Nez, punto di arrivo previsto sulla costa dell'Inghilterra South Farelant.

Il battello "Fair Chance" che faceva da imbarcazione di appoggio, trainava una struttura a gabbia semi galleggiante, Jane non doveva far altro che seguirla, restando all'interno.

Quasi vicina al punto di arrivo, Jane riemerse, stanchissima, provata fino all'inverosimile decretando così il fallimento dell'impresa. Per la cronaca Jane successivamente volle ritentare la traversata, anche in questa seconda prova l'impresa non riuscì.

Al rientro negli USA Fred e Jane non riuscirono a salvare il loro matrimonio e divorziarono. Fred si trasferì in Florida.

Caparbio fino all'inverosimile, convinto della fattibilità, decise di effettuare lui stesso la traversata della Manica.

Si mise in contatto con il più importante club dell'epoca affinché gli fornisse assistenza, il "Club de Chasseurs et Explorateurs Sous Marine de France".

Fece la stessa cosa con un club subacqueo inglese che gli diede disponibilità a farsi carico della parte logistica e di fornire le bombole di ricambio durante la traversata. Dopo un allenamento durato settimane, in un'alba del luglio del 1961 Fred, nonostante una nottataccia con malessere acuto con seri problemi intestinali, partì per il tentativo di record.

Fin dall'inizio il suo malessere continuò a perseguitarlo e per non far mancare nulla alla sfortuna, al primo cambio di bombola fornita dallo staff inglese, questa risultò inquinata dalla presenza di una notevole quantità di condensa.

Tentativo fallito macchiato da un alone di mistero. Fred accusò di essere stato "avvelenato" la sera prima con qualche sostanza. La bombola fornita dagli inglesi risultò piena d'acqua e poco tempo dopo, il subacqueo inglese Simon Patterson utilizzando il narghilè effettuò la traversata della Manica in immersione.

Prendendo in prestito l'Agatha Christie pensiero: "Un indizio è un indizio, due indizi sono una coincidenza, ma tre indizi fanno una prova".

Fred non sparse denuncia, la polizia inglese comunque qualche indagine la fece senza peraltro arrivare a nessuna conclusione degna di nota.

Il team di supporto francese fin da subito insistette affinché ritentasse l'impresa, Fred si convinse e iniziò subito gli allenamenti in Francia e in Italia.

Un giorno, durante la sua permanenza in Italia, mentre si trovava sul treno, una bella ragazza gli fece letteralmente lo sgambetto. Era la diciottenne baronessa tedesca Fredericka von Bernhardt. Questo incontro casuale sfocerà in una nuova storia di amore per Fred.

In Italia preparò la traversata dello Stretto di Messina supportato dalla sponsorizzazione della Cressi Sub, un tragitto breve in confronto a quello della Manica, ma molto insidioso per le correnti che lo attraversano.

Il 9 giugno del 1962 aiutato dai suoi amici, Enzo Sole*, Raimondo Restivo, Epifanio Manganaro, tre sub siciliani di grande esperienza, Fred partendo da Punta Faro a Messina, intraprese la traversata. Quelli che nella norma sono circa 3 miglia da attraversare, a causa di una errata valutazione dell'organizzazione, divennero molti di più, tanto che il tempo di immersione fu in totale di 3 ore e 42 minuti.

E venne il momento di ritentare la traversata della Manica. Il 10 luglio 1962, supportato da un team francese, lo stesso del primo tentativo fallito e stavolta senza rivolgersi agli "amici" inglesi, Fred partì da Cap Gris-Nez alle 13.17.

Per fornire assistenza, direzione e orientamento venne utilizzata una speciale gabbia semi galleggiante trainata dalla M/N Benson.

Durante la traversata, oltre alle bombole di ricambio, il team di supporto forniva a Fred anche delle bevande energetiche per reintegrare liquidi e sostanze nutritive.

Fred percorse 42 miglia in 19 ore e 1 minuto, arrivando il giorno successivo alle 8,18 a Pagwel Bay sulla costa Inglese.

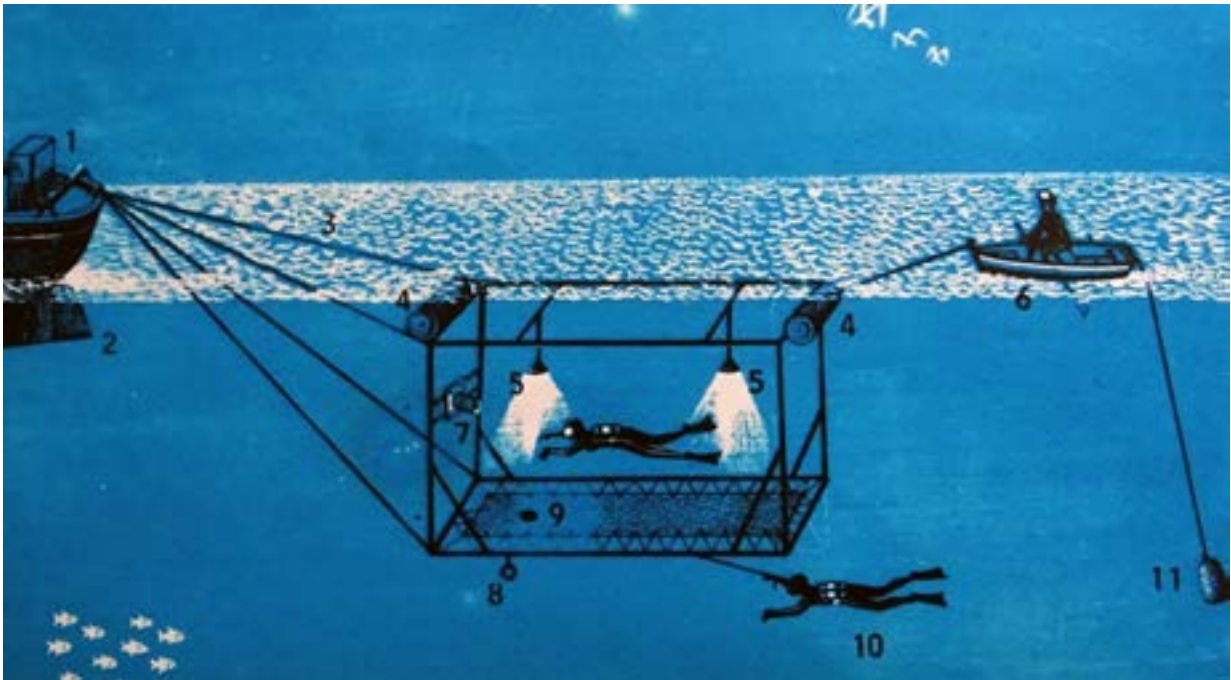
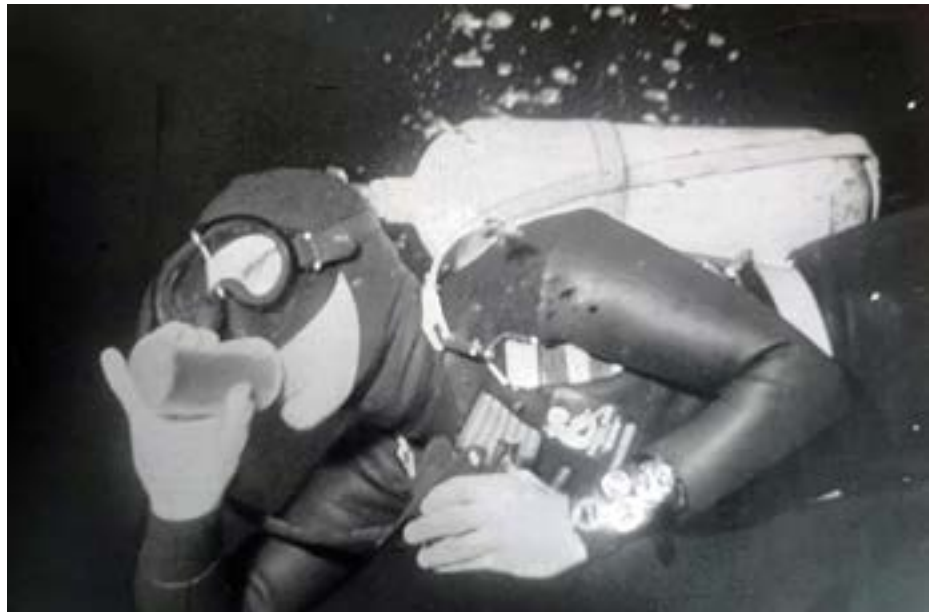
Divenne così il primo uomo al mondo a essere riuscito ad attraversare la Manica in immersione autonoma.

Fu soprannominato dai tabloid britannici "Frogman Fred". Il Daily Mail di Londra per rendere l'idea dello sforzo immane che aveva sopportato scrisse: Baldasare uscito dall'acqua si trascinava, era a malapena cosciente.

Ad aspettarlo al suo arrivo la fidanzata, Fredericka von Bernhardt, immortalata dai fotografi in un abbraccio appassionato con Fred esausto.

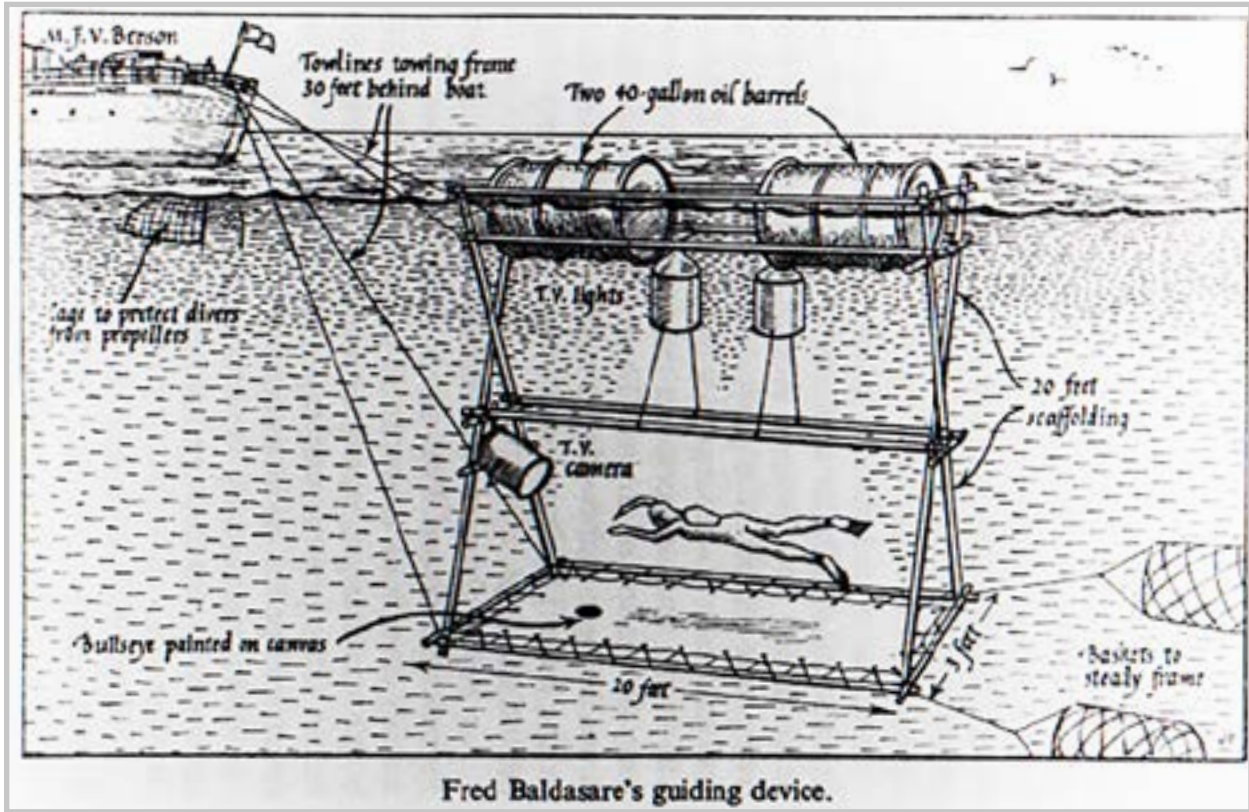
Le Riviste dell'epoca riportarono l'impresa esaltandola, gli sponsor acquistarono pagine pubblicitarie.

Fred mentre si alimenta in immersione



Gabbia trainata dal Fair Chance

Dispositivo di Fred Baldasare





Arrivo sulla costa inglese

Cressi-sub Primo Trovatore, S.p.A. GENOVA-QUINTO

PRIMA TRAVERSATA SUBACQUEA DELLO STRETTO DI MESSINA
FRED BALDASARE

riesce nel tentativo in condizioni avverse stabilendo il primo record di h. 3.42'

FRED BALDASARE
compie la prima traversata subacquea della Manica
con maschera "PINOCCHIO",
e pinne "SUPER-RONDINE".

14-15 luglio 1960
Cap Sable - Cap Sable
Km. 47,400 in h. 1940'

Aer-sub S.p.A.

già SPIRO-SUB
Via Majorano, 19 G. r.
GENOVA-QUINTO

PRIMA TRAVERSATA SUBACQUEA DELLO STRETTO DI MESSINA
FRED BALDASARE

riesce nel tentativo in condizioni avverse stabilendo il primo record di h. 3.42'

Aer-sub S.p.A.

già SPIRO-SUB
Via Majorano, 19 G. r.
GENOVA-QUINTO

Pubblicità Cressi per la traversata dello Stretto di Messina

Cressi-sub

Fred Baldasare

Fred Baldasare compie le prime traversate degli stretti più famosi, con maschera "PINOCCHIO", pinne "RONDINE" o "SUPER RONDINE" e "MUTE DI NEOPRENE" CRESSI SUB

giugno	MESSINA
luglio	MANICA
ottobre	OERESUND
novembre	BOSFORO-DARDANELLI
dicembre	GIBILTERRA

Baldasare e la maschera Pinocchio

Fu così che sulle ali di questo successo e sempre sponsorizzato dalla Cressi, Fred decise di cimentarsi in una terza traversata. Nel mese di ottobre del 1962, attraversò lo stretto dell'Oeresund tra la Danimarca e la Svezia.

La trasferta europea però non era finita.

Non pago di tre successi consecutivi, decise di effettuare la traversata, nel mese di novembre dello stesso anno, prima dello stretto del Bosforo e subito dopo quello dei Dardanelli.

Purtroppo questo sogno si scontrava con la lenta e diffidente burocrazia turca. Tutto si risolse grazie all'appoggio di Esai Olgen, il Presidente del "Sualti Sporlai", il più importante club di immersioni in Turchia. Fred finalmente riuscì ad ottenere i permessi. Scortato a vista da una unità della IV Squadra Navale turca, il 4 novembre partendo dal versante asiatico dalla cittadina di Anadolu Kavagi effettuò con successo la prima traversata,.

Una settimana più tardi Fred effettuò la traversata dello stretto dei Dardanelli, coprendo la distanza tra Ecebat e Canakkale.

La trasferta europea di quell'anno si concluse con due attraversamenti nel mese di dicembre dello stretto di Gibilterra.

Nel frattempo la storia d'amore con la Baronessa si dimostrò essere un fuoco di paglia, sei mesi dopo svanì dalla vita di Fred.

Dobbiamo riportare un episodio accaduto durante un soggiorno a Montecarlo, nel Principato di Monaco, durante una serata di gala in cui veniva premiato, Fred Baldasare conobbe Jacques Cousteau. Un lungo e cordiale colloquio, che consentì a Fred di parlare di alcune sue idee riguardo la realizzazione di una pinna, con pala staccabile.

Il Comandante Cousteau, lo invitò a inviare i disegni dei suoi progetti alla U.S. Divers, azienda di cui Cousteau era Presidente del Consiglio di Amministrazione.

La pinna Caravelle che, a suo dire, Fred avrebbe proposto come sua invenzione alla U.S. Divers



L'uomo degli "Stretti" rientrò negli USA, in Florida, e poco dopo venne ingaggiato al Ramada Inn, albergo di lusso a Cocoa Beach, con il ruolo di Direttore delle attività sportive.

Diede seguito all'invito di Cousteau ed inviò i progetti, tramite posta raccomandata, alla US Divers". Ma, come lui stesso ebbe a ricordare, non arrivò mai nessuna risposta in merito.

Nel frattempo, apparve in diversi popolari programmi televisivi americani degli anni Sessanta: What's My Line, I've Got a Secret, lo Steve Allen Show, Today.

Il Guinness dei primati aggiunse Baldasare alle sue pagine e si unì alla galleria delle meraviglie in Ripley's Believe It or Not.

Nell'autunno del 1963, gli scienziati del Naval Ordnance Laboratory di Fort Lauderdale reclutarono Baldasare per effettuare degli studi sul corpo umano sottoposto a sforzo intenso durante l'attività subacquea. Scortato da due navi della marina, monitorato da una equipe medica, Fred effettuò la traversata da Key Largo a Fort Lauderdale, sede della Naval Air Station. In una intervista raccontò che durante questi test, mentre era in immersione fu avvicinato da un grande squalo bianco, il quale dopo aver soddisfatto la sua curiosità sparì nel blu.

Fred si trovava in quel momento ad avere un'ottima forma fisica, reduce dai tanti record il suo sogno era quello di puntare a coprire la distanza di 90 miglia in immersione tra Cuba e la Florida.

In quel periodo i rapporti USA e Cuba erano molto tesi, l'embargo in pieno svolgimento. Pensare di ottenere le autorizzazioni dalle autorità cubane e americane, dopo il fallimento dello sbarco nella Baia dei Porci del 1961 e la crisi dei missili del 1962 era pari a zero.

Nel frattempo, a causa di alcune vicissitudini sentimentali Fred si trasferì ad Acapulco, al Las Brisas Hilton Hotel, mettendo a disposizione la sua professionalità di istruttore subacqueo. Questo lussuoso albergo era frequentato da molte celebrità del cinema, Stefanie Powers, Hugh O'Brian e Albert Finney e molti altri attori furono suoi allievi, per questo venne soprannominato l'istruttore sub delle "Star di Hollywood".

Un giorno mentre si trovava nella struttura, conversando con un cliente che poi si rivelò essere un rappresentante per le vendite della U.S.Divers, venne a sapere che nel nuovo catalogo sarebbe stata presentata una novità, una pinna con pala staccabile, questi gli mostrò una brochure e Fred ebbe un sussulto: era simile a quella rappresentata nei disegni che circa un anno e mezzo prima aveva inviato per posta raccomandata alla sede della U.S.Divers. Nonostante quello che reputò essere stato un colpo basso, Fred decise di non intraprendere nessuna azione legale.

Dopo la parentesi di Acapulco rientrò in Florida, una breve permanenza e subito pronto per una nuova vita, destinazione Bahamas.

A Freeport, Grand Bahama Island, trovò lavoro in una azienda che effettuava tour turistici utilizzando imbarcazioni con il fondo di vetro.

Fred aveva sempre dimostrato grande capacità nell'adattarsi, ma anche grande iniziativa, da dipendente infatti, il passo successivo fu quello di mettersi in proprio, diventando proprietario del "Glass Bottom Boat", al contempo continuò a fare quello che sapeva fare meglio, le attività subacquee. La sua società, infatti, organizzava tour subacquei e feste sub nelle esclusive località turistiche, tanto in voga in quel periodo.

A Freeport conobbe una modella tedesca in vacanza, Kitty Geisler. Fu l'ennesimo colpo di fulmine, Fred e Kitty si "fidanzarono" e condivisero in società le attività del diving e dei tour turistici con la barca dal fondo di vetro. Kitty con l'aiuto di Fred si perfezionò nelle discipline subacquee, sia con autorespiratore che in apnea. Ogni giorno, mentre Fred portava i turisti in barca, lei si immergeva per dare da mangiare ai pesci, utilizzava sempre dei costumi da bagno di colore giallo, in modo di essere visibile a chi ammirava le sue performance subacquee, attorniata da nuvole di pesci

di barriera. Dopo cinque anni i due si sposarono.

Nel frattempo Kitty aveva sviluppato una grande abilità subacquea, tanto che Fred le propose di effettuare allenamenti specifici per puntare al record femminile di profondità in aria e Kitty accettò.

Fred ne parlò con il suo amico Neal Watson** e il team si mise subito al lavoro.

Il meno gestibile dei problemi legati all'immersione profonda in aria, era (è) la narcosi da azoto, motivo per il quale le sessioni di allenamento furono impostate per una graduale discesa in profondità che permettesse al fisico di Kitty di adattarsi e sopportare al meglio questa problematica.

Il 27 ottobre 1967 Kitty Baldasare batté il record dell'australiana Katherine Troutt fissando il nuovo a 325 ft (99 mt).

Per molti anni, la coppia dei record continuò a offrire servizi subacquei e tour, con la barca turistica che partiva dal molo dell'Oceanus Bay Hotel. Purtroppo, circa quattordici anni dopo il matrimonio entrò in crisi, Fred divorziò da Kitty e uscì dalla società. Complice questa ennesima delusione, Fred venne nuovamente assalito dall'ossessione di tentare la traversata tra l'Avana e Key West in Florida, era l'impresa che a lui mancava.

Dalla metà degli anni 80 Fred incominciò a tessere il suo piano.

Avere il visto in un paese sotto embargo non era facile, Anche le risposte, da parte del direttore dell'Ufficio di controllo dei beni esteri, R. Richard Newcomb, non furono molto rassicuranti. Le pressioni da parte di Fred si fecero sempre più insistenti anche con l'ufficio del Governatore della Florida Jef Bush. Il termine giusto per indicare la situazione era "stallo".

Nel 1997 la svolta, negativa, Dick Kane del dipartimento legale dell'ufficio stampa di Bush, dichiarò letteralmente:

"Al sig. Fred Baldasare abbiamo dovuto dire semplicemente che non facciamo cose del genere."

La storia di un uomo, con la passione smisurata per le imprese subacquee, dei successi realizzati in prima persona e da chi con lui aveva condiviso la sua vita sentimentale, si concludeva dopo 35 anni con l'ultimo sogno non realizzato.

In quel frangente dichiarò:

"Fidel Castro probabilmente adorerebbe l'idea di un americano dai capelli bianchi, più vecchio di lui, che colma con successo il divario tra i due paesi."

Gli anni passarono, il mondo si evolse, la Guerra Fredda finì, Baldasare invecchiò. C'era una frase, con un certo rammarico, che Fred ripeteva spesso.

"Quasi ogni anno dal 1963 ho provato a fare quella nuotata".

Fred ci ha lasciati all'età di 91 anni († 22 agosto 2015, Brooksville).

***Enzo Sole († settembre 2015).**

Pioniere ed esploratore subacqueo siciliano. Grazie ai recuperi effettuati sul relitto di Capistello nel mare di Lipari, ha contribuito alla realizzazione del Museo Archeologico A. Salinas di Palermo. Sebastiano Tusa lo annoverava tra i suoi grandi amici.

****Neal Watson:**

primatista immersione in aria -437ft (133 metri), primatista distanza coperta in immersione 66 miglia, Presidente Bahamas Dive Association. Membro Consiglio di Amministrazione del DEMA.

Egidio Dei emulo di Baldasare

A Villa San Giovanni, dove sono nato e cresciuto fino all'età di 20 anni, viveva Egidio Dei, industriale locale, proprietario di una rinomata fabbrica di pipe.

Per noi bambini era una leggenda della subacquea.

Ricordo che spesso ci portavamo in località marina Croce Rossa e lo aspettavamo sulla riva, arrivava sempre con ogni tipo di preda, cernie, saraghi, murene.

Nello scrivere questo articolo ho pensato fosse doveroso citare la sua impresa che si collega a quella di Fred Baldasare sponsorizzato Cressi.

Egidio Dei, il 10 settembre del 1963, sponsorizzato dalla Mares, accompagnato da pescatori vilesi, abili conoscitori delle correnti dello Stretto di Messina, sfruttandole nel modo migliore riuscì ad effettuare la traversata in soli 52 minuti. Ad attenderlo oltre alle autorità, i familiari, i concittadini e Claudio Ripa.

Una ghiotta occasione, per un inserto su Mondo Sommerso, commissionato dalla Mares che pubblicizzava le attrezzature utilizzate.



Assistenza alla traversata di Egidio Dei



Dei e Ripa



Egidio Dei durante la traversata

SENSAZIONALE!

hanno detto di Egidio Dei che ha attraversato in nuoto subacqueo lo Stretto di Messina in 52 minuti.

SENSAZIONALE!

diciamo oggi dell'attrezzatura subacquea MARES.

PINNE SEA KING

MASCHERA RIVA

MUTA IN NEOPRENE AMERICANO

EROGATORE AIR KING

ATTENZIONE

Primo premio: un autoriscaldatore "AIRBAG 5" illuminato.
Secondo premio: una MUTA in neoprene manopole per
parte completa. Terzo premio: un fucile "SUPER 21 A".

Pubblicità Mares sull'impresa di Egidio Dei

Fonti

Kathy Glasgow, *The Old Man and the Spree*, February 17, 2000 - www.miaminewtimes.com
 Fred Baldasare - www.channelswimmingdover.org.uk
www.armypictorialcenter.com
 Mondo Sommerso gennaio 1961
 Mondo Sommerso Dicembre 1962, articolo di Claudio Ripa
 Mondo Sommerso Ottobre 1963

Storia dei videogiochi subacquei. Un tuffo nei pixel del passato

di Francesca Giacché



GAMMuseum
Museo del Videogioco
Roma

Non avrei mai immaginato di scrivere un articolo dedicato ai videogiochi e ancor meno di scriverlo per HDS NOTIZIE.

Lo scorso novembre sono stata invitata a partecipare al Checkpoint Festival, un evento internazionale dedicato al mondo del Gaming organizzato a Roma dal Centro Sperimentale di Arti Interattive in occasione dell'inaugurazione di GAMM Game Museum¹ e curiosando tra le vetrine del museo, in cui sono esposti tra l'altro videogiochi dalle loro origini ad oggi, sono stata catturata da alcune copertine sulle quali comparivano immagini del mondo sommerso.

Da qui l'idea di raccogliere informazioni e farne un articolo un po' diverso dal solito per la nostra rivista.

GLI ANNI '60, per il mondo videoludico...preistoria!

Negli anni '60, la tecnologia per i videogiochi era limitata e la maggior parte delle esperienze di gioco avveniva in forma di giochi da tavolo o giochi meccanici. Tuttavia, il concetto di avventure subacquee era già presente nella cultura popolare, grazie a film e documentari che esploravano il misterioso mondo degli oceani. L'influenza della scienza e della tecnologia subacquea che stava emergendo in quel periodo, i viaggi nello spazio e le esplorazioni oceaniche, come quelle condotte dal famoso oceanografo Jacques Cousteau, stavano catturando l'immaginazione del pubblico e questo ha sicuramente ispirato i pionieri del settore a pensare a come portare queste esperienze nel mondo dei videogiochi. Questo spirito di avventura e scoperta ha così trovato la sua strada nei primi concept di videogiochi, anche se non erano ancora realizzati in forma digitale interattiva. Così se gli anni '60 non hanno visto il lancio di videogiochi subacquei iconici come li conosciamo oggi, hanno però gettato le basi per l'esplorazione di questi temi nei decenni successivi. La combinazione di innovazione tecnologica e l'affascinante mistero degli oceani ha sicuramente ispirato i game designer a immaginare mondi sottomarini che sarebbero poi stati esplorati nei videogiochi degli anni '70 e oltre. Con il passare del tempo, i videogiochi subacquei sono diventati un genere a sé stante, ma le radici di questa avventura affondano nei sogni e nelle aspirazioni di un'epoca in cui tutto era ancora da scoprire.

GLI ANNI '70, la nascita di un genere

Negli anni '70, il mondo dei videogiochi ebbe la sua prima fase di crescita, grazie all'avvento dei videogiochi arcade o "coin-op"², azionati da appositi gettoni, e già si iniziavano a vedere alcune delle prime innovazioni che avrebbero segnato il futuro dell'industria. Tra i vari temi esplorati, l'ambiente subacqueo iniziava ad affascinare sviluppatori e designer, dando vita a nuove esperienze di gioco.

Il fascino delle ambientazioni sottomarine tuttavia non si svela ancora nei primi videogiochi subacquei, in realtà questi erano essenzialmente giochi di battaglie navali, i cosiddetti giochi "sparatutto", o giochi ispirati a quello che fu uno dei maggiori successi cinematografici di quegli anni "Lo squalo", che giusto quest'anno si prepara a festeggiare il suo 50°.

SHARK JAWS (1975)

Shark JAWS è un gioco arcade lanciato da Atari Inc. a settembre del 1975.

Un tie-in senza licenza del celebre film *Jaws* (*Lo squalo*) di Steven Spielberg, uscito solo un paio di mesi prima nelle sale cinematografiche statunitensi.

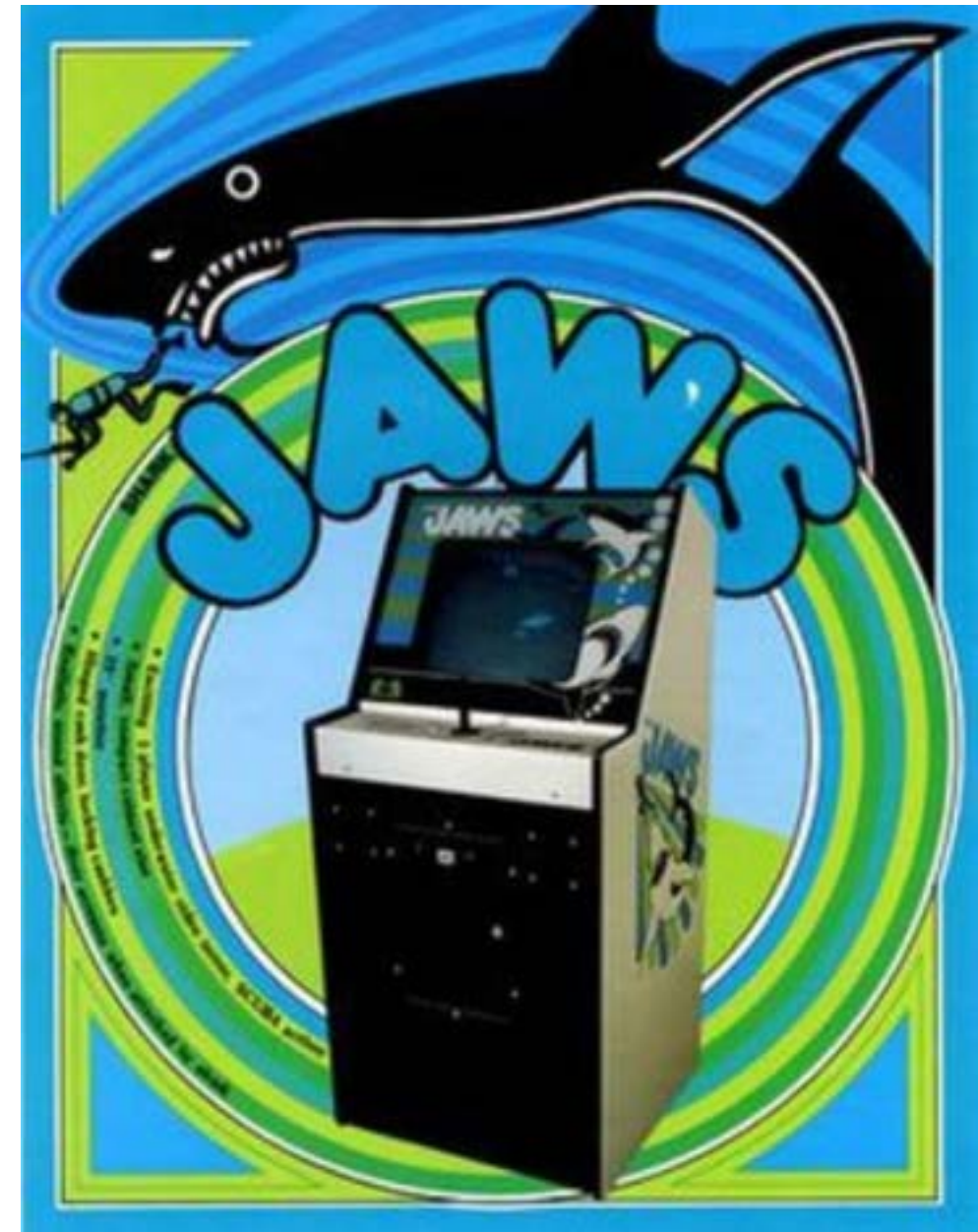
Il fondatore di Atari, Nolan Bushnell, inizialmente aveva provato a ottenere la licenza del titolo *Jaws* dalla casa di produzione Universal Pictures, ma non gli fu concessa.

Decidendo di andare avanti con il gioco comunque, si decise di rinominarlo *Shark JAWS*, con la parola Shark in caratteri minuscoli e JAWS in caratteri maiuscoli grandi per creare maggiore risalto.

Bushnell creò una seconda società sussidiaria, Horror Games (la precedente era Kee Games), per aiutare Atari a evitare una possibile causa legale. Il gioco ebbe abbastanza successo vendendo circa duemila unità. Modalità di gioco:

Il giocatore deve controllare un subacqueo che cerca di catturare piccoli pesci, mentre un grande squalo bianco lo insegue per mangiarlo. I punti vengono segnati correndo sopra i pesci per catturarli.

Il gioco è ospitato in un cabinato personalizzato che include un singolo joystick e un pulsante di avvio. La cornice del cabinet utilizza i colori blu e verde, che richiamano i colori del mare, e ritrae squali che nuotano insieme a un nuotatore solitario.



SEA WOLF (1976)

Un altro dei primi esempi di videogiochi con ambientazione subacquea è *Sea Wolf*, un gioco arcade sviluppato dal capo della Dave Nutting Associates, David Nutting, e dal programmatore Tom McHugh e distribuito da Midway nel 1976, ma le sue radici affondano in un'epoca in cui i giochi elettronici stavano appena iniziando a prendere piede.

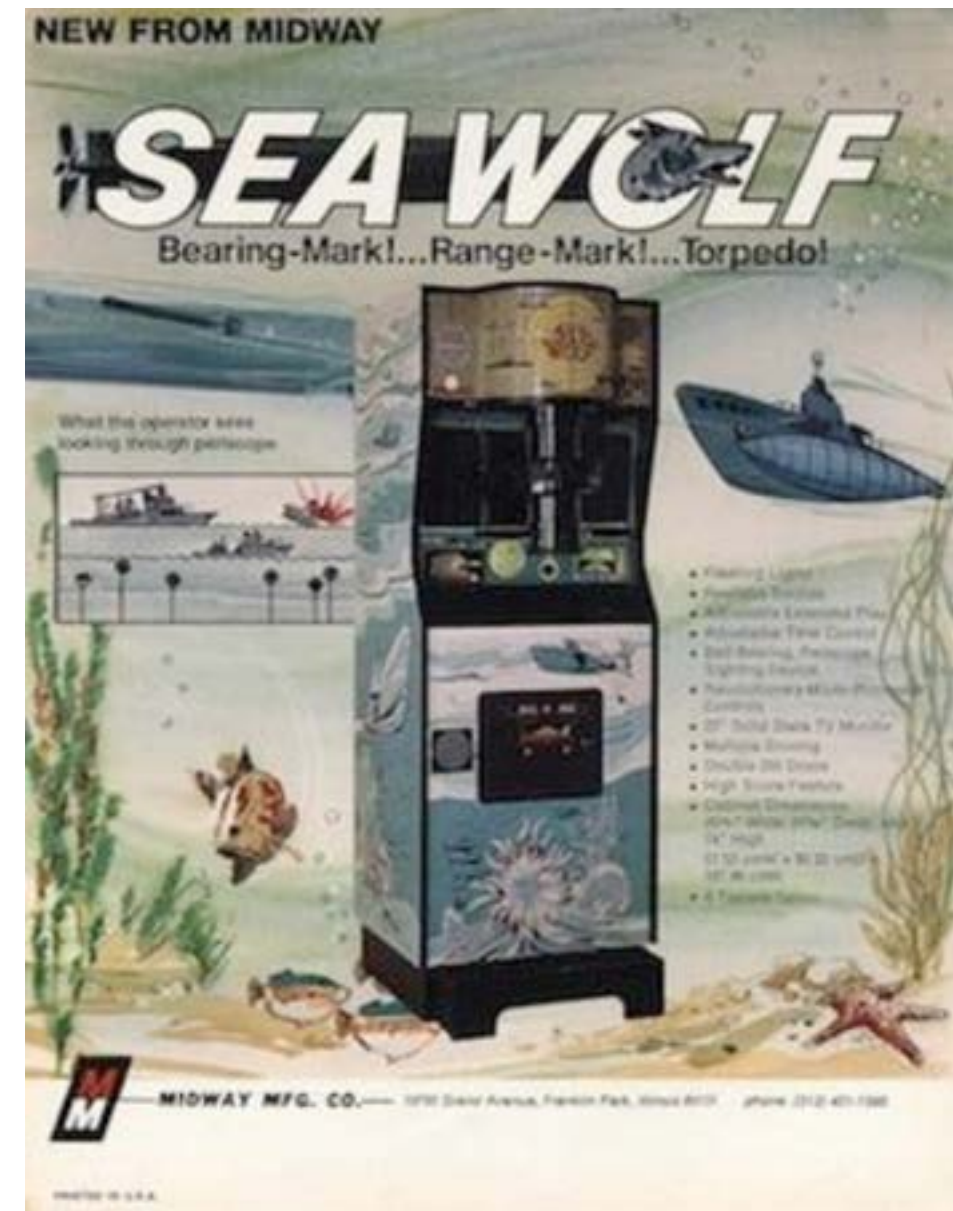
È infatti un aggiornamento videoludico di un gioco elettromeccanico della Midway, *Sea Devil*, a sua volta basato sul simulatore di sottomarini arcade elettromeccanico del 1965, *Periscope*, della Sega. L'idea di aggiornare questo gioco elettromeccanico classico, trasformandolo in videogioco fu suggerita allo sviluppatore Dave Nutting dal distributore Joe Robbins.

Modalità di gioco ed 'effetti speciali': in *Sea Wolf* i giocatori assumevano il ruolo di un capitano di sottomarino, con l'obiettivo di affondare navi nemiche. Gli obiettivi includevano un cacciatorpediniere, una motovedetta veloce e mine che galleggiavano sullo schermo e che fungevano da ostacoli. Il sottomarino era comunque invisibile, perché si immaginava il giocatore al suo interno, il gioco si svolgeva infatti utilizzando un periscopio, attraverso il quale il giocatore poteva mirare alle navi che si muovevano attraverso la linea del mare virtuale nella parte superiore dello schermo. Utilizzando trasparenze retroilluminate riflesse all'interno del mirino, venivano visualizzati il numero di siluri rimanenti, una scritta luminosa rossa "RELOAD" si accendeva momentaneamente quando il giocatore aveva lanciato cinque siluri. Inoltre, quando una nave veniva colpita, una luce "esplosione" veniva riflessa sull'immagine dello schermo nella posizione approssimativa della nave. Una sovrapposizione blu era fissata allo schermo per dare l'idea del colore del mare.

I suoni includevano il rumore del sonar, il fruscio dei siluri lanciati, le esplosioni di siluri e il suono della sirena della motovedetta che correva avanti e indietro sullo schermo. Era stata creata così la prima esperienza immersiva che sfruttava l'ambientazione marina.

Negli Stati Uniti, *Sea Wolf* è stato il videogioco arcade con il maggior incasso per due anni di fila: 1976 e 1977. In Giappone *Sea Wolf* fu un successo commerciale per la Taito, azienda fondata a Tokyo nel 1953 che sviluppa videogiochi e macchine arcade. *Sea Wolf* fu seguito da *Sea Wolf II* nel 1978. Nel 1983, Epyx portò *Sea Wolf II* e un altro gioco Midway, *Gun Fight*, sui computer Atari a 8 bit e li pubblicò in una compilation denominata "Arcade Classics". Nel 2008, Coastal Amusements ha pubblicato un videogioco retrò basato sull'originale *Sea Wolf*. Negli anni '70, per quanto la tecnologia dei videogiochi fosse ancora ridotta, gli sviluppatori riuscirono a sfruttare al meglio le risorse disponibili. I giochi subacquei spesso presentavano una grafica semplice, ma l'uso di colori blu e verdi per rappresentare l'acqua e la vita marina contribuiva a creare un'atmosfera coinvolgente. I suoni, sebbene rudimentali, erano progettati per evocare l'idea di un ambiente sottomarino, con effetti sonori che imitavano il rumore delle bolle e dei pesci.

I videogiochi subacquei degli anni '70 erano giochi di intrattenimento, ma cominciavano anche a riflettere l'interesse crescente per l'oceano e la vita marina. Durante questo periodo, la consapevolezza ambientale stava iniziando a emergere, ma bisognerà aspettare gli anni '80 per i primi giochi di esplorazione del mondo sottomarino che contribuiranno a sensibilizzare i giocatori sull'importanza della conservazione degli oceani.



GLI ANNI '80, l'inizio dell'esplorazione subacquea

Gli anni '80 sono stati un'epoca d'oro per i cabinati arcade, le console domestiche a 8 bit e l'alba della narrazione interattiva nei videogiochi con le prime avventure grafiche e testuali. Era un periodo in cui gli sviluppatori stavano appena iniziando a esplorare il vasto potenziale dei motori grafici.

I videogiochi subacquei sono emersi come un sottogenere unico durante questo decennio, offrendo ai giocatori una miscela surreale di pericolo e scoperta sotto la superficie del mare. Il fascino e il mistero degli oceani e delle loro profondità hanno ormai definitivamente catturato molti sviluppatori dell'epoca che nell'oscurità degli abissi, nelle creature aliene, nella minaccia costante di rimanere senz'aria, hanno individuato gli elementi ideali per creare un ambiente perfetto per avventura e tensione, traducendoli in ambientazioni a scorrimento laterale piene di tesori, relitti e mostri marini. Nonostante i limiti tecnologici dell'epoca, i game designer hanno sfruttato un design intelligente e la loro immaginazione per dare vita al mondo sottomarino attraverso tavolozze di colori torbidi, effetti di bolle o colonne sonore piene di toni inquietanti e riecheggianti.

SHARK! SHARK! (1982)

La versione originale di *SHARK! SHARK!* è stata sviluppata dal pioniere dello sviluppo di videogiochi Don Daglow, che ho avuto il piacere di incontrare al Checkpoint Festival quando gli è stato consegnato il *GAMM Hall of Fame Award*³. Ji-Wen Tsao, una delle prime donne programmatrici nella storia dei videogiochi, ha poi apportato al titolo programmazioni e progettazioni aggiuntive.

Shark! Shark! è stato lanciato nel 1982 sulla console Intellivision.

In seguito, il National Game Preservation Board ha selezionato il gioco come uno dei migliori videogiochi per il National Game Registry della U.S. Library of Congress, dove sono raccolti solo giochi di altissimo livello. Originariamente considerato dalla Mattel un bel gioco per bambini che non avrebbe fatto grandi progressi nella comunità dei videogiocatori, ebbe invece un successo inaspettato, costringendo la Mattel a produrre rapidamente un altro lotto di cartucce⁴.

Modalità di gioco: il giocatore è un pesce che deve mangiare pesci più piccoli per guadagnare punti e vite extra evitando nemici come pesci più grandi, squali, meduse, aragoste e granchi. Dopo aver mangiato un certo numero di pesci, il pesce del giocatore cresce in dimensioni ed è quindi in grado di mangiare una selezione più ampia di pesci. Tuttavia, mentre il pesce più grande diventa un po' più veloce, è meno agile del pesce piccolo e ha più difficoltà a evitare i nemici.

Il successo di *Shark! Shark!* è continuato nei decenni successivi, grazie a nuove versioni e adattamenti per renderlo disponibile anche per altri sistemi, come il servizio Game Room di Microsoft per la sua console Xbox360 e per PC basati su Windows (2010).

Nel 2012 è uscita invece la versione per la Play Station 3.

Nella nuova versione è stato reso multiplayer, con una nuova modalità di gioco in cui i giocatori, oltre a essere pesci che mangiano altri pesci e cercano di catturare lo squalo, il loro cibo e i loro nemici, adesso possono nuotare in un'ampia varietà di nuovi ambienti. Anche negli ultimi anni, dopo l'acquisizione del marchio nel 2023 da parte di BBG Entertainment GmbH, nuove versioni continuano a essere elaborate e pubblicate per i vari sistemi e console⁵.



SEAQUEST (1983)

Progettato da Steve Cartwright e pubblicato da Activision per Atari 2600, è ancora una volta un gioco 'sparatutto', ma rispetto a quelli dei decenni precedenti inizia a intravedersi un'idea di storytelling.

Infatti per quanto l'azione predominante sia sparare ai nemici per realizzare il maggior numero di punti, l'attività non è fine a se stessa ma ha una motivazione: si tratta infatti di una lotta negli abissi per la conquista di un tesoro sommerso, portarlo in superficie e caricarlo sulla nave però non sarà facile perché c'è la continua minaccia di sommergibili nemici e squali. All'inizio il gioco sembra semplice, ma poi, progressivamente, il ritmo aumenta e si accentua il numero delle difficoltà con una progressione incalzante.

Modalità di gioco: la scena è rappresentata da un eccitante fondale marino che mette a dura prova le capacità strategiche e d'azione del giocatore il quale, pilotando un sottomarino, deve salvare i sommozzatori che si sono immersi per recuperare il tesoro.

Il sottomarino può trasportare 6 subacquei alla volta e quando si riesce a portarli sani e salvi in superficie si passa al livello successivo, sempre più veloce.

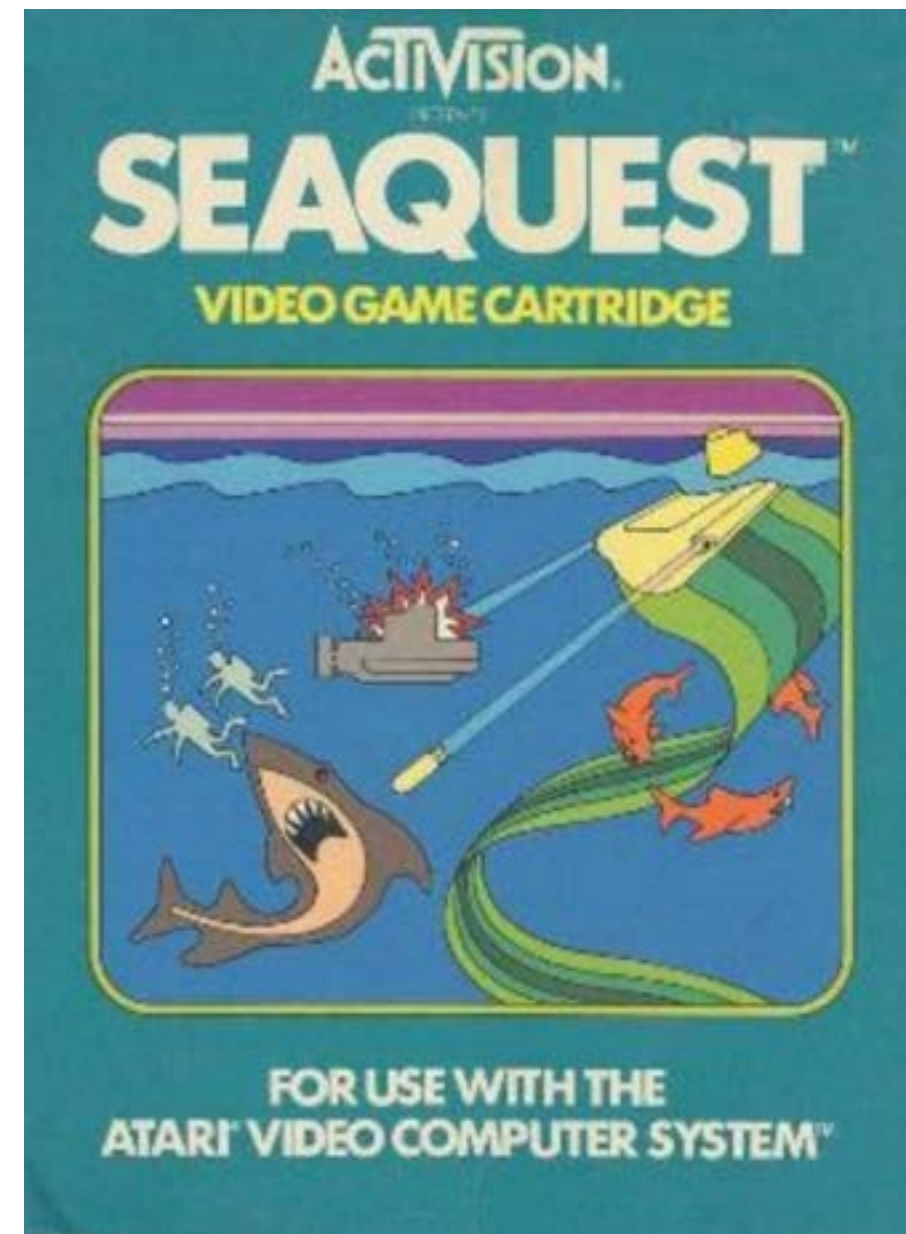
Per riuscire nell'impresa però ci sono diverse difficoltà da superare.

Innanzitutto il sottomarino ha una scorta limitata di ossigeno: se il misuratore di ossigeno scende troppo, si dovrà risalire in superficie per ripristinare la scorta, ma se si risale con meno di sei sub, se ne perde uno e se si risale senza sub il sottomarino esplode.

La mancanza d'ossigeno viene segnalata con un suggestivo effetto sonoro.

Per rendere il compito del giocatore ancora più impegnativo, numerosi squali giganti e sottomarini nemici viaggiano nelle acque e possono distruggere il sottomarino al solo contatto. Per questo il giocatore dovrà sparare su questi nemici i suoi siluri, di cui ha una scorta illimitata.

Man mano che i livelli procedono, il gioco diventa più veloce e appaiono più nemici contemporaneamente, la strategia del giocatore deve tener conto soprattutto di questo crescendo, prestando anche attenzione al fatto che mentre i siluri dei sottomarini nemici si muovono solo in linea retta, i voraci pesci sono capaci di movimenti imprevedibili.



SCUBA DIVE (1983)

Nella sua versione più nota, ovvero quella per computer ZX Spectrum[®] fu sviluppato da Mike Richardson e pubblicato dal produttore britannico Durell Software.

All'uscita fu subito apprezzato dalla critica per la sua originalità e per la splendida grafica, mentre fu valutato negativamente per l'aspetto sonoro, considerato praticamente inesistente.

Modalità di gioco: il gioco consiste nel controllo di un sommozzatore che si tuffa da una barca e nuota nelle profondità marine pullulanti di molteplici creature per cercare e raccogliere perle sul fondale. Il mare però non rinuncia volentieri ai suoi tesori e per tornare vivi in superficie è necessario evitarne con cura i pericoli: piovre, squali, pesci velenosi e ostriche giganti. Tutte queste creature sono letali al contatto, mentre urtare i fondali stordisce momentaneamente il sommozzatore e gli fa perdere i tesori raccolti. Non c'è modo di proteggersi dalle creature marine e neanche di ucciderle, in compenso queste non sono assolutamente ostili e basta limitarsi a evitarle.

La scena è bidimensionale, vista di profilo, con scorrimento a scatti della visuale, cosicché l'ambiente marino appare molto più grande dello schermo.

La zona di gioco è vastissima e consiste per lo più in un dedalo di caverne subacquee. Scendendo troppo in profondità è facile rimanere senza ossigeno, la scorta è limitata e visualizzata da una barra indicatrice, ma può essere ricaricata tornando alla barca, però per complicare il gioco nel frattempo questa può essersi spostata, se non si riesce a ricaricare l'ossigeno sulla barca si dovrà essere abbastanza abili e fortunati per riuscire a trovare una delle rare bombole di riserva che giacciono sul fondo.

Sul primo fondale si trovano le ostriche che si aprono e chiudono periodicamente; le perle si possono raccogliere solo dalle ostriche aperte, e il punteggio è registrato solo quando si riportano alla barca. Attraverso un'apertura sul fondale, protetta da una piovra che apre e chiude i tentacoli, si può accedere a una caverna sottomarina, che ospita ostriche più grandi, con perle di maggior valore, ma letali se si richiudono sul sommozzatore.

Scendendo alle massime profondità attraverso un ulteriore passaggio si entra in un vasto labirinto di strette caverne, dove si trovano anche scrigni di tesori e bombole di ossigeno extra. Il labirinto può assumere una tra varie forme possibili, determinata casualmente a ogni partita.

Il controllo del sommozzatore avviene tramite quattro tasti: rotazione oraria, antioraria e aumento o diminuzione della velocità; i tasti corrispondenti non sono fissi ma possono essere definiti a piacere all'inizio del gioco.



SCUBA DIVER (1983)

Contemporaneo al precedente e simile per titolo, questo videogioco d'azione, pubblicato per la console Atari 2600 dalla Panda Computer Games, è considerato dalla critica uno dei peggiori giochi per questo tipo di console.

In questo gioco, il giocatore controlla un subacqueo con l'obiettivo di esplorare un galeone sommerso per recuperare tesori, evitando pericoli come pesci aggressivi e mostri marini.

Le principali critiche riguardavano il rilevamento impreciso delle collisioni, controlli poco reattivi e una grafica scadente.

Modalità di gioco.

Il gioco è diviso in due schermate principali:

1.schermata superiore: Il subacqueo inizialmente è su una barca in superficie e deve tuffarsi nell'acqua, evitando pesci pericolosi mentre scende verso il galeone. Il giocatore può utilizzare un arpione per eliminare i pesci; tuttavia, il controllo del subacqueo è limitato durante la discesa, rendendo difficile evitare i nemici.

2.schermata del Galeone: una volta entrato nel galeone, il giocatore deve raccogliere tesori evitando mostri marini che non possono essere sconfitti con l'arpione. Le pareti del galeone sono "appiccicose", rallentando il movimento del subacqueo e aumentando la difficoltà. Inoltre, il subacqueo ha solo 60 secondi di ossigeno per completare l'esplorazione e tornare in superficie.

In seguito il gioco è stato ripubblicato da altre aziende con titoli diversi: *Sea Hunt*, pubblicato da Froggo Games e *Aquatak*, pubblicato da John Sands Electronics, ma nonostante queste riedizioni, non ha mai raggiunto un successo significativo.



DOLPHIN (1983)

Dolphin è un videogioco a scorrimento laterale creato da Matthew Hubbard per Atari 2600 e distribuito da Activision nel 1983.

Hubbard ha dichiarato di essere affascinato dagli animali, in particolare dalle balene e dai delfini, fin da bambino, ha iniziato a lavorare nell'industria dei videogiochi per Atari nel 1980, entrando in Activision nel 1982; in un'intervista ricorda che appena arrivato iniziò ad animare un delfino chiedendo allo staff se riuscissero a riconoscere di cosa si trattava, l'animazione piacque e da lì partì lo sviluppo del gioco.

Modalità di gioco

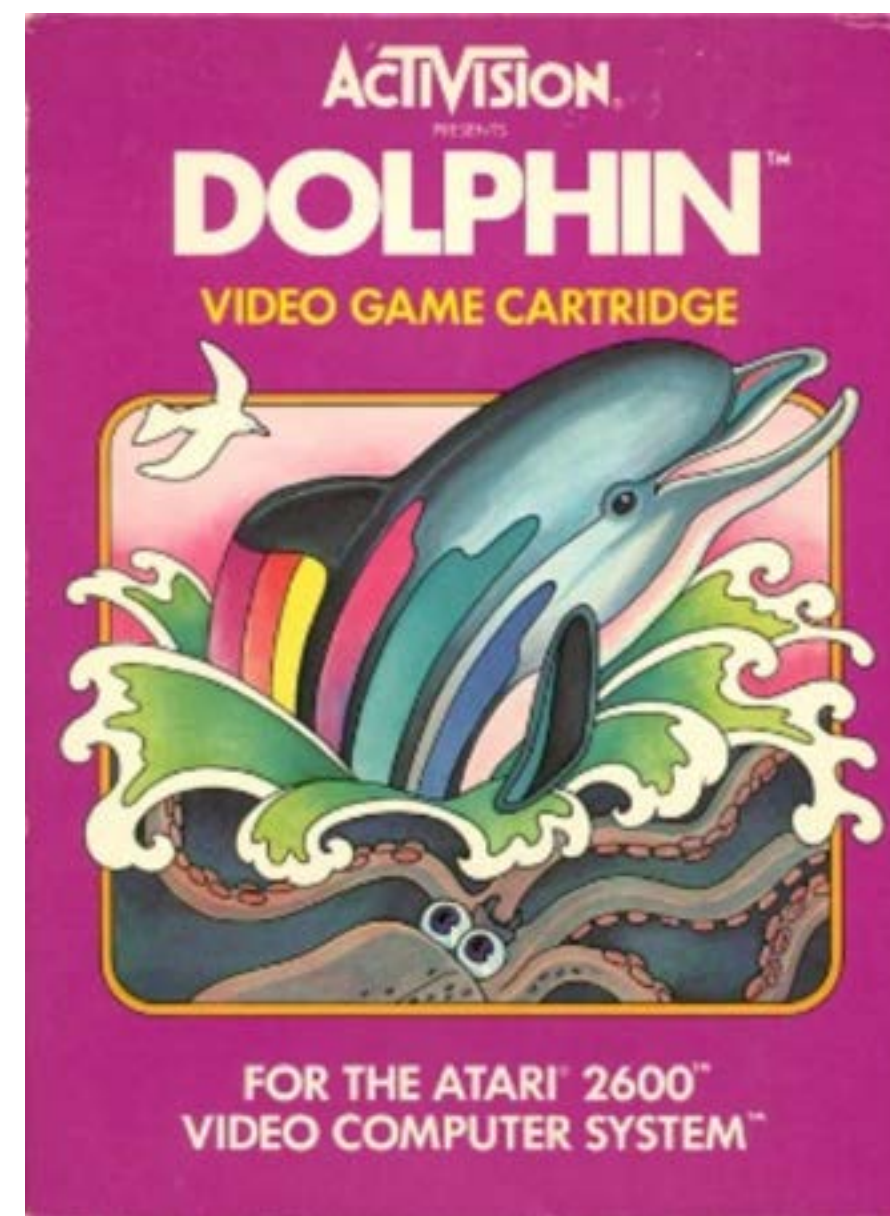
Il giocatore controlla un delfino che tenta di fuggire da un calamaro gigante. Deve evitare di scontrarsi con branchi di cavallucci marini che ne accelerano o rallentano la velocità, mentre nuota sia in avanti che indietro. Di tanto in tanto, un gabbiano appare sopra la superficie dell'acqua e, se toccato, consente al giocatore un breve periodo di invincibilità. Durante questo periodo, il delfino è in grado di toccare il calamaro e di allontanarlo. Hubbard pensò di sfruttare l'abilità di ecolocalizzazione dei delfini per dare indizi udibili su dove il giocatore dovesse dirigersi, così nel gioco il sonar dei delfini emette suoni per indicare come evitare i cavallucci marini: una risonanza acuta indica un'apertura vicino alla superficie dell'acqua, mentre una risonanza più bassa indica un passaggio sul fondale marino. Annunciato nel gennaio 1983 *Dolphin* fu pubblicato nel maggio 1983.

A giugno, era il quinto videogioco più venduto del mese.

In seguito è stato ripubblicato in vari pacchetti di compilazione, tra cui l'Atari 2600 Action Pack 2 per PC compatibili IBM e Activision Anthology (2002).

La critica ha dato al gioco recensioni positive, trovando che la grafica del gioco fosse all'altezza degli elevati standard di Activision, apprezzando inoltre i movimenti realistici del nuoto dei delfini, è stato definito: *“graficamente sbalorditivo, un gioco di inseguimento che incorpora abilmente il suono come elemento attivo del gioco”*.

Dolphin ha vinto la categoria “Migliori effetti audio/visivi per videogiochi (ROM inferiore a 16K)” agli Electronic Games 1984 Arcade Awards.



CUTTHROATS (1984)

È un gioco di narrativa interattiva scritto da Michael Berlyn e Jerry Wolper e pubblicato dalla Infocom nel 1984⁸.

La componente narrativa aveva già iniziato a entrare nel mondo del gaming nella seconda metà degli anni '70, *Adventure* di William Crowther del 1976 è con tutta probabilità uno dei primi esempi di introduzione della narrazione nei videogiochi⁹. Negli anni a seguire tuttavia la narrazione nei videogiochi era stata spesso posta in secondo piano rispetto ad altri elementi, basti pensare a titoli iconici degli anni '80, come *Super Mario Bros* (1985) dove il focus veniva posto maggiormente su grafica e design dei livelli, in modo da rendere i prodotti appetibili a un più vasto pubblico. In ogni caso *Cutthroats* può essere considerato uno dei primi esempi di narrativa interattiva in un videogioco di ambientazione subacquea.

Trama: il gioco si svolge nella fittizia Hardscrabble Island. Per secoli, Hardscrabble è stato un fiorente porto marittimo, ma l'industria ittica locale si è estinta negli anni '20. La maggior parte della popolazione rimanente della zona è un assortimento di tipi piuttosto loschi.

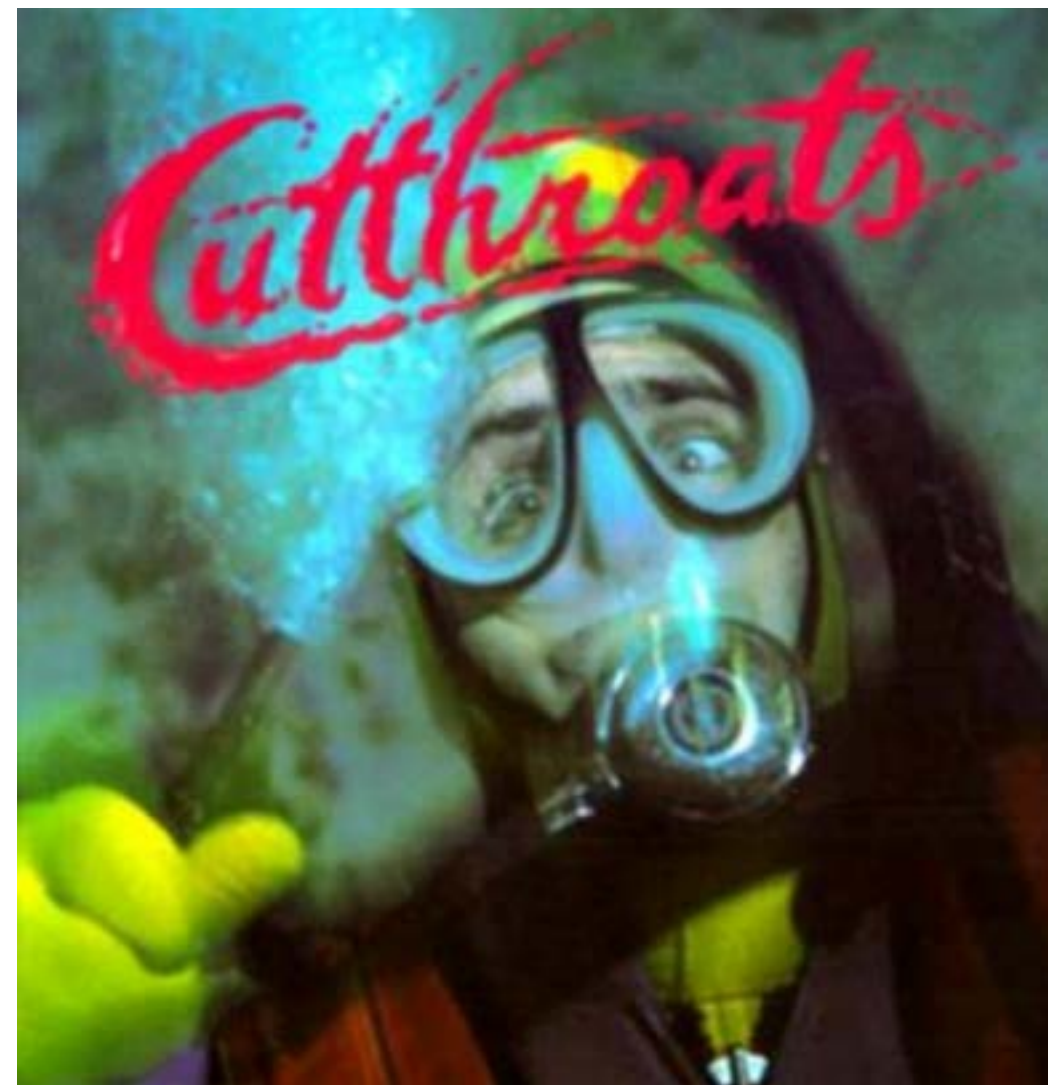
Il personaggio del giocatore è un abile sub che si arrangia per arrivare a fine mese. Una notte, un vecchio compagno di bordo di nome Hevlin gli mostra una mappa che indica le posizioni di due relitti precedentemente sconosciuti. Hevlin se ne va all'improvviso, chiedendo al giocatore di custodire la mappa. Naturalmente, il vecchio marinaio viene assassinato appena esce dalla porta da qualcuno che ovviamente desidera ardentemente questa mappa. Quando il giocatore tenta di organizzare un'immersione pericolosa per cercare il tesoro sommerso entrano in campo diversi personaggi che offrono il loro aiuto. Di alcuni ci si può fidare, di altri no. Stabilire un contatto positivo con i personaggi giusti è l'unico modo che permette al giocatore di poter avanzare verso i relitti, il *São Vera* o il *Leviathan*, che contengono i tesori e salvare la pelle. Una volta iniziata l'avventura subacquea, oltre ai pericoli dell'immersione in acque sconosciute, il sub dovrà affrontare il pericolo ancora maggiore di un equipaggio inaffidabile. Per completare il gioco il giocatore deve individuare e recuperare il tesoro di un relitto. Ogni volta che si gioca, il *São Vera* o il *Leviathan* vengono scelti casualmente come relitti da esplorare. Ci sono però altri due relitti che non contengono tesori e costituiscono delle false piste.

La critica non si è espressa in maniera del tutto entusiastica su *Cutthroats*, trovando la prima parte del gioco, quella che si svolge a terra su Hardscrabble Island, eccessivamente lunga e noiosa rispetto alle parti di esplorazione subacquea, naturalmente il giocatore vorrebbe arrivare più velocemente a questa fase di gioco che risulta decisamente più entusiasmante. Sono state apprezzate tuttavia la possibilità di varianti di gioco e la confezione, una box che conteneva:

1. *True Tales of Adventure*, una rivista di fantasia rivolta agli avventurieri autodidatti
2. *Four Shipwrecks off Hardscrabble Island*, un libro di fantasia "pubblicato" dalla Hardscrabble Harbor Historical Society con informazioni sui relitti di *São Vera*, *HMS Intrangiscent*, *The Fianna* e *SS Leviathan*.

3. Una mappa subacquea che indica le posizioni e le profondità delle quattro navi sopra menzionate.

4. Un "listino prezzi supplementare" con una tabella delle maree. Poiché l'attrezzatura disponibile non appare in nessun altro riferimento all'interno del gioco, per un'immersione di successo il giocatore ha bisogno del listino attrezzature e prezzi allegato al gioco.



ODELL LAKE (1986)

Odell Lake è un gioco di simulazione educativo sulla vita dei pesci lacustri uscito nel 1986, prodotto da MECC (Minnesota Educational Computing Consortium) per Apple II e Commodore 64, è ambientato appunto nell'Odell Lake, un lago reale dell'Oregon. Il giocatore, calato nell'ecosistema lacustre, è una delle diverse specie di pesci presenti nel lago. L'obiettivo è sopravvivere esplorando il lago e trovare cibo evitando creature ostili. Per far questo è necessario selezionare l'azione 'giusta' ogni qual volta ci si trova di fronte a una scelta.

Modalità di gioco

Ci sono due modi di giocare: esplorando o giocando a punti. Nella modalità "gioca a punti", al giocatore viene assegnata dal computer una specie casuale di pesce con cui giocare, mentre nella modalità "esplora" può scegliere tra sei diverse specie di pesci che vivono realmente a Odell Lake¹⁰. Il pesce-giocatore si trova a dover prendere delle decisioni ad ogni incontro: quella migliore fa guadagnare più punti, mentre le decisioni meno intelligenti fanno guadagnare meno punti o anche nessuno, in alcuni casi, come ad esempio quando il pesce mangia qualcosa di sbagliato i punti si azzerano. Se in qualsiasi momento il pesce del giocatore viene attaccato da un nemico, o il giocatore viene catturato da un pescatore, la partita termina immediatamente.

Oltre alle varie specie di pesci presenti, il giocatore può incontrare altri animali che vivono nel lago o sulle sue rive e, a seconda della specie incontrata, deve decidere l'azione da intraprendere. Ecco qualche esempio:

- Le lontre mangiano qualsiasi pesce che non riesca a scappare in acque profonde (tranne quindi la trota Mackinaw, che può nuotare solo in acque profonde)
- I falchi pescatori catturano qualsiasi pesce che non riesca a scappare in acque profonde (anche in questo caso tutti tranne la trota Mackinaw).
- Le alghe costituiscono un buon cibo solo per il cavedano; qualsiasi altro pesce le troverebbe disgustose se mangiate.
- La presenza dei pescatori non è rivelata a meno che il pesce-giocatore non mangi un cavedano innescato o una mosca da pesca nascosta da insetti e larve.

Si incontrano poi anche altri organismi di fondale o plancton.

Quando il pesce-giocatore si avvicina o viene avvicinato da un altro pesce, animale o oggetto, può scegliere il comportamento da tenere: come tentare di mangiare l'oggetto, tentare di scacciarlo, ignorarlo, fare una "fuga superficiale" (dirigendosi verso la bassa marea), effettuare una "fuga profonda" (dirigendosi verso l'acqua alta). Il suo comportamento deciderà il punteggio e la sua sopravvivenza.

Odell Lake, utilizzato anche nelle scuole, è in definitiva uno dei primi giochi 'scientifici' educativi sulla biodiversità e gli ecosistemi in ambiente lacustre. *Odell Lake* ebbe un seguito nel 1994 con *Odell Down Under* sviluppato ancora da MECC e pubblicato da SoftKey per Microsoft Windows e Classic Mac OS.



A proposito di questo tipo di giochi vorrei aprire una parentesi conclusiva ricordando il progetto “Subacquea per l’ambiente”, lanciato nei primi anni del nuovo millennio dall’Acquario di Genova, al quale avevano aderito le principali realtà operanti nel settore della subacquea a livello nazionale, Assosub, Regioni, Ministeri competenti e anche la nostra HDS Italia.

A partire dall’Anno Scolastico 2003/2004, era stato reso disponibile un kit didattico interattivo¹¹ per le Scuole Medie Inferiori. Il percorso educativo prevedeva l’iniziazione dei ragazzi a una subacquea responsabile e rispettosa dell’ambiente, nonché l’esplorazione dei principali ecosistemi mediterranei. In quegli anni lavoravo come educatrice ambientale per il Parco Naturale Regionale di Porto Venere e avevo portato il progetto in quasi tutte le scuole medie inferiori della Spezia e provincia, una bellissima esperienza, il progetto aveva riscosso interesse ed entusiasmo non solo gli insegnanti, ma cosa assai più difficile e apprezzabile anche gli studenti che avevano potuto, grazie al kit messo a loro disposizione, immergersi virtualmente ed esplorare gli ecosistemi marini imparando a conoscere le principali specie animali e vegetali che li popolano. Un validissimo strumento per avvicinarsi al mare in modo consapevole, che ho avuto il piacere di poter utilizzare e divulgare.

Dalla metà degli anni ’80 l’elenco dei videogames ad ambientazione subacquea si fa più fitto e, anche se non sono mai stati il genere più popolare, hanno lasciato un’impressione forte che si può ritrovare in famosi titoli successivi.

L’elenco dei giochi qui presentati non è certamente esaustivo e si ferma praticamente alla prima metà degli anni ’80, ma i semi piantati in quei decenni hanno preparato il terreno gettando le basi per un genere che continua a evolversi.

Oggi, titoli celebri come *Bioshock* (2007, 2K), *Subnautica* (2018, United Worlds Entertainment) e *ABZÛ* (2016, 505 Games) offrono esperienze immersive che permettono ai giocatori di esplorare mondi sottomarini ricchi e dettagliati. I titoli pionieristici di quei decenni hanno aperto la strada a un’avventura che continua a ispirare e affascinare generazioni di giocatori.

NOTE

1. GAMM, Museo del Videogioco - Roma - www.gammuseum.com
2. I videogiochi ‘arcade’ nacquero tra gli anni ’50 e ’60 spesso limitati all’ambiente universitario e non commerciale, ebbero un ruolo fondamentale nell’apprendimento delle basi per progettare un videogioco. Sono quei giochi costituiti fisicamente da un elaboratore posto all’interno di un cabinato e funzionanti tramite l’inserimento di monete o gettoni, che si diffusero nei bar e nelle sale giochi, soprattutto a partire dagli anni ’70.
3. Il GAMM Hall of Fame Award è un riconoscimento che viene assegnato a esperti e professionisti del gaming che abbiano dato un significativo contributo al settore videoludico a livello internazionale, tale riconoscimento fa sì che il premiato abbia una sua collocazione nella ‘Hall of Fame’ all’interno del Museo.
4. La tiratura originale delle cartucce era di sole 5.600 unità.
5. Esiste anche un link dedicato per la nuova versione del gioco, <https://bbg-entertainment.com/game/shark-shark/>
6. Sempre nel 1983 uscirono altre due versioni: per Commodore 64, sviluppata da Nigel Dewdney, e per Oric, sviluppata da Ronald Jeff. Versioni tuttavia meno significative, con notevoli semplificazioni grafiche e strutturali oltre che nel sistema di controllo.
7. Persons, Dan (September 1983). “Soft Spot”. Video Games. Vol. 1, no. 12. p. 69.
8. È stato pubblicato per Amiga, Apple II, computer Atari a 8 bit, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS, TRS-80, TI-99/4A e Mac
9. Il giocatore veste qui i panni di un esploratore impegnato a cercare i tesori nascosti all’interno di una misteriosa caverna, in un’avventura testuale che racconta nei minimi dettagli un mondo di gioco grezzo ma incredibilmente ricco per i tempi.
10. La trota iridea, la trota Dolly Varden, la trota Mackinaw (il pesce più grande del gioco), il salmone azzurro, il coregone e il cavedano (il pesce più piccolo del gioco).
11. Ogni kit conteneva un manuale di istruzioni per gli educatori, 50 manuali per studenti, 4 poster (1 per ogni ecosistema marino), 1 video e 50 CD Rom contenenti giochi interattivi e spiegazioni scientifiche.

SITOGRAFIA E BIBLIOGRAFIA

Wikipedia

<https://www.arcade-museum.com>

Official Shark! Shark! website

<https://gamicus.fandom.com/>

<https://www.imdb.com/>

Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci Editore, 2020

IN LIBRERIA

a cura di Fabio Vitale

Nell'epica storia dei tentativi della giovane Marina militare italiana unitaria di intraprendere le ricerche e le sperimentazioni nel campo della subacquea, culminate nel 1896 con il varo del *Delfino* – il primo sommergibile italiano – la figura di Angelo Belloni si inserisce come uno dei fondamentali fattori di accelerazione dei progressi che verranno realizzati, in questo ambito, nei primi due decenni del Novecento.

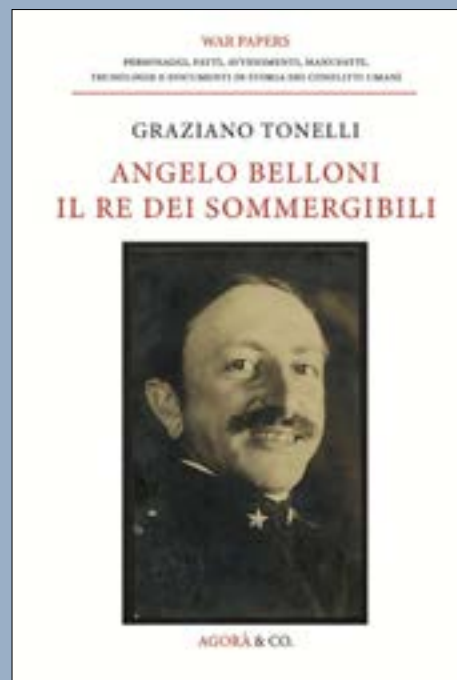
Infatti, anche se Angelo Belloni è noto ai più per l'incredibile vicenda del sottomarino "rubato", purtroppo non bisogna dimenticare il fondamentale apporto che il giovane ufficiale pavese riuscì a dare, con la sua passione e le sue "geniali" invenzioni, allo sviluppo del settore della subacquea militare.

A lui si deve la progettazione di alcune delle apparecchiature che si riveleranno delle vere e proprie innovazioni per l'epoca, come ad esempio: respiratori di vario tipo, mute subacquee, scafandri e sistemi per l'uscita degli operatori dai sommergibili in avaria (la famosa "Vasca Belloni").

L'autore, con grande perizia e passione, è riuscito in questo volume a mettere in evidenza la personalità di Angelo Belloni a tutto tondo, una personalità complessa che molte volte sfugge o è spesso preda delle "esagerate" vicende in cui Angelo Belloni si troverà coinvolto durante la sua esistenza, vicende peraltro reali e documentate.

Acquistabile su Amazon, Unilibro, IBS.it.

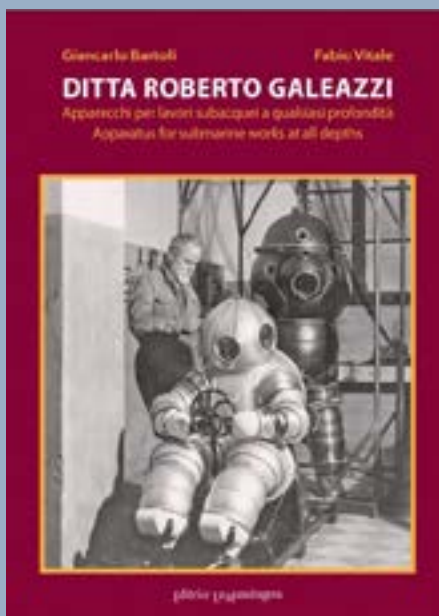
**ANGELO BELLONI.
IL RE DEI SOMMERGIBILI**
Graziano Tonelli
Editrice AGORA' & CO.
- collana War Papers
15,00 €



RECENSIONI DAL PASSATO

a cura di Federico De Strobel e Fabio Vitale

DITTA ROBERTO GALEAZZI
*Apparecchi per lavori
subacquei a qualsiasi
profondità*
Giancarlo Bartoli e Fabio Vitale
La Mandragora
300,00 €



Opera in 2 tomi, di oltre 1000 pagine e con 1135 immagini, stampata in 500 copie numerate senza possibilità di ristampa.

Ripercorre l'epopea di questa straordinaria azienda italiana che rivoluzionò l'esplorazione sottomarina, grazie al genio inventivo di Roberto Galeazzi senior e il cui lavoro verrà poi proseguito dal figlio Roberto Galeazzi junior.

Tomo I – La storia

Le origini - Il Cantiere Monoscalo - La struttura sferica - Il Grande Sommergibile Oceanico Coloniale - Il “Butengoscopio” o “Torretta Butoscopica” - Il Raccogliore Subacqueo di oggetti alla rinfusa - Il Padiglione del Mare all'E42 - Lo scafandro rigido articolato Galeazzi (o ADS, Atmospheric Diving Suit) - Lo scafandro d'Alta Quota - Le attrezzature da palombaro - L'illuminazione subacquea professionale - Roberto Galeazzi junior e il passaggio generazionale - Le attrezzature da sommozzatore e quelle subacquee sportive - L'era delle camere iperbariche - Le immersioni a grande profondità

Tomo II – I depliant della Ditta Galeazzi

Cronologia intestazioni e loghi della DITTA GALEAZZI - Le attrezzature da palombaro - Le torrette butoscopiche - Gli scafandri rigidi articolati - Le attrezzature subacquee sportive - Le apparecchiature scientifiche - Veicolo d'assalto SDV GGA - 5.55 - Le camere iperbariche - TCAHO (Centro Tecnico per l'Applicazione dell'Ossigeno Iperbarico)

Per maggiori informazioni sul volume e sul suo acquisto è possibile anche contattare direttamente la casa editrice sul sito www.editricelamandragora.it

Caccia Subacquea **Gianni Roghi**

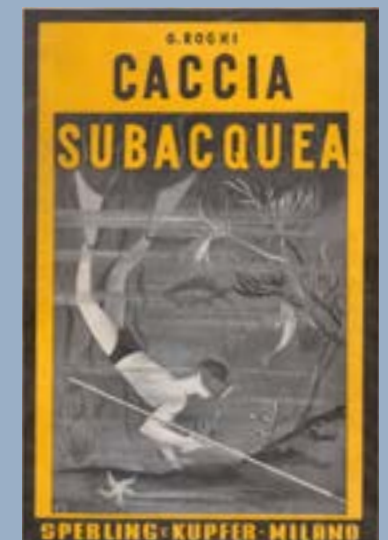
Anno: 1948, prima edizione
Edizioni: Sperling e Kupfer, Milano
Pagg: 190
Lingua: italiano
Dimensioni: 167 x 240 mm.

Lo possiamo annoverare, soprattutto in questa prima edizione, tra i rari manuali di caccia subacquea, sicuramente compilato in un periodo pionieristico per la subacquea in generale e anche per la caccia subacquea che era in piena evoluzione. Gianni Roghi che sarà uno stimato giornalista e fotografo non solo subacqueo, all'epoca aveva 21 anni e dava già sfoggio di una abilità narrativa non comune. Il manuale, contenente diverse fotografie in bianco e nero e disegni, è strutturato in modo molto razionale e proprio dalla visione delle immagini si possono trarre molte informazioni storiche sulle attrezzature dell'epoca.

Cap. I: Il pesce
Cap. II: Gli attrezzi del cacciatore
Cap III: Come nuota il cacciatore
Cap. IV: La caccia
Cap V: Cosa ne pensa il medico
Cap. VI: Questi i principali pesci delle nostre coste. Questa la loro caccia
Cap. VII: Zone di caccia
Cap. VIII: Il campeggio del cacciatore subacqueo

In questa rubrica proponiamo una recensione di vecchi libri, edizioni di altri tempi di interesse storico subacqueo, con l'intento di portarli alla conoscenza di tutti e incuriosire i nostri lettori spronandoli, perché no, ad andare alla loro ricerca.

Chi trova un libro, spesso trova un tesoro di notizie, informazioni e dati dimenticati che sono il primo passo della ricerca storica. Molti di questi libri fanno parte della biblioteca di HDS Italia che conta oggi circa 1.500 volumi.





Obbiettivi e fiocine in fondo al mare
Alberto Bacher

Anno: 1952
Edizioni: Editoriale Olimpia
Pagg: 198
Lingua: italiano
Dimensioni: 145 x 212 mm.

Un manuale che potremmo definire innovativo per i tempi in cui fu compilato. Infatti, si introduce un'altra attività oltre la caccia subacquea, quella della fotografia subacquea in bianco e nero. L'autore la definisce complementare alla caccia subacquea nel senso che chi si dedica allo sport subacqueo può frequentare i fondali indifferentemente per cacciare o fotografare, entrambe attività affascinanti ma, nella sua prefazione, diventa predittivo azzardando l'ipotesi che se oggi i subacquei vanno sott'acqua sia come cacciatori che poi anche come fotografi, un domani potranno andarci soltanto con la macchina fotografica, saltando l'esperienza della caccia. Manuale intriso di tante immagini in bianco e nero e disegni, interessante supporto alla ricerca storica sulle attrezzature dell'epoca.

Capitoli
Quale è lo scopo

Un sistema troppo semplice - Un passo indietro: la fotografia - C'è in vista...una grana - Permettete? Vi presento "il Robot" - Una nuova macchina automatica - La tecnica e gli attrezzi - Maschere e pinne - Un giro di prova - Sapersi calare - Pesci in Posa - La respirazione - Ponetevi un limite - Un po' di entusiasmo - Sott'acqua è un'altra cosa - Vantaggi di un dispositivo - Le custodie stagne - I seguaci di Hans Hass - L'involucro a cilindro - Una macchina "antisommersibile" ...ed una a "tranello" - Le parti dell'involucro - Come costruirsi un involucro - Un fotometro da immersione - Condizioni ideali per la ripresa - Il metro subacqueo - La nostra sala di posa - Soggetti mimetici - Scenette sottomarine - La sogliola - Una simpatica sgobbona - Occhiali prova-filtri

Introduzione alla caccia

Scegliere un fucile - Le armi "speciali" - La manutenzione - Arpioni e fiocine - Gli accessori - Per evitare incidenti - Come si carica il fucile - Avvicinamento, tira e cattura - I "cattivi" del mare

20 anni sotto i mari
John Ernest Williamson

Anno: 1937
Edizioni: A. Corticelli - Milano
Pagg: 287
Lingua: italiano
Dimensioni: 140 x 208 mm.

Un'occasione unica per leggere la biografia di un grande pioniere della fotografia e cinematografia subacquea. Fu regista, direttore della fotografia e produttore di diversi documentari e film ambientati sui fondali marini. Nella storia rimarrà la sua partecipazione per gli effetti speciali, insieme al fratello minore George, al primo lungometraggio "20.000 leghe sotto i mari" prodotto dalla Universal e uscito nelle sale cinematografiche nel 1916. Una lettura appassionante di una vita avventurosa raccontata dal suo protagonista.

Capitolo I: Le prime fotografie sottomarine
Capitolo II: Sotto il mare dei tropici
Capitolo III: Duello col mangiatore d'uomini
Capitolo IV: A spasso in fondo al mare
Capitolo V: Pesci diavoli e diavoli pesci
Capitolo VI: Sotto pressione
Capitolo VII: La seconda pellicola
Capitolo VIII: Il primo cinedramma sottomarino
Capitolo IX: Avventure e disavventure
Capitolo X: Il sogno di Giulio Verne avverato
Capitolo XI: Confessioni
Capitolo XII: L'isola misteriosa
Capitolo XIII: Un altro mistero (mezzo milione di dollari)
Capitolo XIV: Squali
Capitolo XV: Remore
Capitolo XVI: L'esplorazione delle foreste di corallo
Capitolo XVII: Raffiche e piovvaschi





A caccia subacquea con la macchina fotografica
Ludwig Sillner, prefazione di J. Cousteau

Anno: 1970
Edizioni: Calderini - Bologna
Pagg: 193
Lingua: italiano
Dimensioni: 157 x 232 mm.

Un classico dei manuali di fotografia subacquea che ha confermato quanto diceva Alberto Bacher nel suo manuale e cioè che la fotografia subacquea saprà imporsi come attività alternativa alla caccia. Siamo nel 1970 e mancano solo otto anni alla legge che vieterà definitivamente la caccia subacquea con bombole e autorespiratore. Manuale molto tecnico. Numerose immagini e disegni nel testo dove si affronta esclusivamente l'argomento fotografia subacquea.

Argomenti trattati

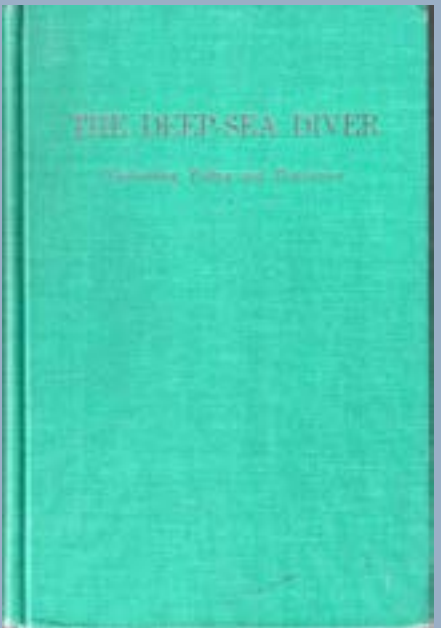
A che serve la fotografia subacquea?
Che cosa serve per fotografare sott'acqua?
Dove si può fotografare sott'acqua?
Apparecchio fotografico e custodia stagna
Prima lezione: dal primo soggetto alla necessaria teoria
L'avventuroso cammino del raggio di Luce – Estinzione e assorbimento selettivo
La scelta delle pellicole in bianco e nero – Materiale sensibile – Valore di contrasto – Esposizione – Sviluppo - Sfruttamento della sensibilità
La pellicola a colori sott'acqua
Determinazione del tempo di esposizione con e senza esposimetro
Fotografie in bianco e nero con filtro
Filtri per la correzione dei colori
La luce artificiale
Il lampo del flash
Il campo ravvicinato
Il campo ravvicinatissimo
Luce mista
6x6 o 24x36 obiettivo normale o grandangolare?
Una immersione nel Mediterraneo
Il ritratto del sub
Come si fotografano i pesci e gli altri animali marini
Le razze “diaboliche” non sono diavoli
Il relitto di Port Sudan
Il mio primo pescecane, ovvero i batteri sulla pellicola
Vale la pena dedicarsi alla fotografia subacquea ?

THE DEEP-SEA DIVER Yesterday, Today and Tomorrow
Robert C. Martin

Anno: 1978
Edizioni: Cornell Maritime Press, Inc.
Pagg: 213
Lingua: inglese
Dimensioni: 160 x 235 mm.

Un interessantissimo volumetto sulla storia della immersione commerciale negli Stati Uniti, partendo dai palombari e arrivando alle attrezzature sviluppate negli anni 70, sia ad aria che a miscele con la comparsa dei primi caschi in fibra.
Sostanzialmente siamo alle origini della genesi del lavoratore subacqueo, il palombaro si trasforma in OTS e con lui le attrezzature che poi apriranno negli anni successivi la strada alle immersioni in saturazione.
Numerose illustrazioni in bianco e nero nel testo, molte interessanti per la catalogazione delle attrezzature.

Capitolo 1: A Brief History of the Deep-Sea Diving Outfit
Capitolo 2: The Physics of Being Underwater
Capitolo 3: Mark V Diving Apparatus
Capitolo 4: Diving with a Mark V Outfit
Capitolo 5: Commercial Heavyweight Deep-Sea Diving
Capitolo 6: Lightweight Diving Apparatus
Capitolo 7: Scuba
Capitolo 8: Keeping Warm Underwater
Capitolo 9: Mixed-Gas Diving Apparatus
Capitolo 10: Decompression Procedures
Capitolo 11: Other Diving Systems
Capitolo 12: A Summary of Equipment and Its Usage
Capitolo 13: Heavyweight Helmets
Capitolo 14: Lightweight Helmets and Masks
Capitolo 15: Weight Belts
Capitolo 16: Shoes and Boots



COLTRI®
THE ITALIAN COMPRESSOR



1982

Una storia che parla di evoluzione.



2022

www.coltri.com





Restauro attrezzature da palombaro
Repliche ricambi anche su modello
Costruzione elmi da palombaro in scala

Maurizio Masucci
Sinalunga - Siena
Tel. 338 8062919



Per conoscere il mondo sommerso è la nostra mission. La formazione il nostro metodo. La competenza la nostra fatica. Il divertimento ed il piacere del fare i nostri obiettivi. Sport e Cultura la nostra strategia. Tecnica e tecnologia i nostri alleati.

La Storia il nostro punto di partenza e di arrivo.

www.masdivingcenter.org
info@masdivingcenter.org
051 501743 @Associazione Cmas Italia




Cugnoli & Vitaloni
LA QUALITÀ RACCHIUSA IN UNO SCRIGNO
ECCELLENZE GASTRONOMICHE

Hds Italia - APS è un'autonoma associazione culturale no-profit costituita a Ravenna il 24 aprile 1994, emanazione di HDS, associazione internazionale presente attualmente in 16 Stati in tutto il mondo.

Lo scopo di HDS Italia è "promuovere la conoscenza della storia della immersione nella consapevolezza che la stessa è una parte importante e significativa dello sforzo tecnologico compiuto dai nostri avi, e che si compie tuttora, sulla strada del sapere umano.

The Historical Diving Society Italia non è legata ad alcuna federazione, corporazione, editoria, scuola, didattica.

L'associazione al momento conta circa 200 soci distribuiti in tutta Italia ed è aperta a tutti coloro (persone fisiche, Enti, Associazioni, Aziende, Federazioni, Didattiche, ecc) che vogliano associarsi per sostenerne l'attività culturale.

I vantaggi di essere Socio:

- Abbonamento gratuito alla rivista HDS Notizie
- Ingresso gratuito al MAS (Museo Nazionale delle Attività Subacquee)
- Sconto 10% su libri e gadget presso il book shop del MAS
- Sconto 20% per inserimento annunci pubblicitari sulla rivista HDS Notizie
- Inserimento della propria attività/indirizzo web sul sito hdsitalia.com
- Partecipazione ad attività sociali: eventi, serate, convegni, manifestazioni, ecc.
- Collaborazioni con la redazione di HDS NOTIZIE
- Iscrizione alla "mailing list HDSI"

Tutti i Soci possono inoltre chiedere la collaborazione di HDS Italia, ove non in contrasto con precedenti impegni, per organizzare mostre itineranti di materiale storico subacqueo, organizzare incontri e conferenze, chiedere il patrocinio per libri.

I Soci che lo desiderano, possono donare o affidare ad HDSI attrezzature storiche, oggetti, libri e video attinenti la subacquea, ai fini della conservazione ed esposizione presso il MAS, Museo Nazionale delle Attività Subacquee, nella biblioteca e nella cineteca museali, con i dovuti riferimenti al donatore.



www.hdsitalia.it



HDS Italia
pagina

Gli amici di The Historical Diving Society Italia e del suo MAS gruppo aperto



SOCI ONORARI

Francesco Alliata
Ezio Amato
Alberto Angela
Maria Grazia Benati
Luigi Bicchieri
Raimondo Bucher
Gaetano Nini Cafiero
James L. Cairns
Franco Capodarte
Pippo Cappellano
Danilo Cedrone
Centro Carabinieri Subacquei
Luciana Civico
Pier Giorgio Data
Victor Aldo de Sanctis
Antonio di Natale
Ennio Falco
Luigi Ferraro
Lamberto Ferri Ricchi
Alessandro Fioravanti
Roberto Frassetto
Leonardo Fusco
Elio Galeazzi
Roberto Galeazzi
Andrea Ghisotti
Alberto Gianni
Hans Hass
Nino Lamboglia
Enzo Maiorca
Rossana e Patrizia Maiorca
Duilio Marcante
Marine Consulting International S.r.L.
Micoperi S.p.A.
Alessandro Olschki
Raffaele Pallotta d'Acquapendente
Folco Quilici
Raggruppamento Subacquei e Incursori Teseo Tesei - Comsubin
Gianni Roghi
Sebastiano Tusa
Damiano Zannini

HDS AWARDS

1995	Luigi Ferraro Roberto Frassetto
1996	Roberto Galeazzi (alla memoria) Alberto Gianni (alla memoria)
1997	Raimondo Bucher Hans Hass Folco Quilici
1998	Alessandro Olschki Alessandro Fioravanti
2000	Victor Aldo de Sanctis Luigi Bicchieri
2001	Gianni Roghi (alla memoria) Franco Capodarte
2003	Piergiorgio Data Raffaele Pallotta d'Acquapendente Damiano Zannini
2004	Nino Lamboglia (alla memoria) Centro Carabinieri Subacquei (Arma Carabinieri)
2006	Ennio Falco (alla memoria) Leonardo Fusco
2008	Maria Grazia Benati (alla memoria) Andrea Ghisotti
2011	Lamberto Ferri Ricchi
2013	Micoperi S.p.A. Ezio Amato
2016	Sebastiano Tusa

The Historical Diving Society Italia assegna questo speciale riconoscimento ai pionieri dell'attività subacquea che, con la loro opera, abbiano contribuito in modo significativo alla storia della immersione.



MAS

Museo Nazionale delle Attività Subacquee di HDS Italia

PIAZZALE MARINAI D'ITALIA, 14 - MARINA DI RAVENNA, RA



PRENOTAZIONE VISITE

Il MAS è disponibile alle visite per gruppi di almeno 5/6 persone solo previo appuntamento da prendersi con largo anticipo.

338 9888935

segreteria@hdsitalia.it - presidenza@hdsitalia.it

Ingresso euro 5,00

gratuito per i soci HDS Italia e i minori di anni 15

SPONSOR NUOVA SEDE - 2014

MARINE CONSULTING, Mozzano (RA) - UNICREDIT Bologna - TAVAR Ravenna - F.LLI RIGHINI Ravenna - SPONSOR ANONIMO Ravenna - CENTRO IPERBARICO Ravenna - ITALMET Ravenna - MICOPERI Ravenna - ASSOCIAZIONE INDUSTRIALI Ravenna - ANCIPI Ass. Nazionale Centri Iperbarici Privati

SPONSOR VECCHIA SEDE -1998

BLUE DREAM CHARTER PER LA NAUTICA - ROLO BANCA1473, Ravenna - FONDAZIONE CASSA DI RISPARMIO, Ravenna - COMPAGNIA PORTUALE, Ravenna - ACMAR, Ravenna - GAMIE, Lugo (RA) - ALMAX MANNEQUINS AND DISPLAY ITEMS, Milano - ASSOCIAZIONE INDUSTRIALI, Ravenna - PROLOCO MARINA DI RAVENNA - REGIONE EMILIA ROMAGNA - SAPIR, Ravenna - STUDIO ARCHITETTO BRUNO MINARDI, Ravenna - ART COLOR, Ravenna - CASA DELLA GOMMA, Ravenna - CASA MATHA SCHOLA PISCATORUM, Ravenna - C.C.I.A.A., Ravenna - CENTRO IPERBARICO, Ravenna - MARINE CONSULTING, Mezzano (RA) - PROTAN, Ravenna - PROTECO SUB, Ceparana (SP) - RANA, Marina di Ravenna - SECOMAR, Ravenna - VIGLIENZONE ADRIATICA, Ravenna