



LU STU' (di Carlo Catalini)

*Ugne ann a Mendùrie quand'arrev Natàl
a tutt ve na febr de iuch uala ual.
S'artrov nzimbr l'amec e li parind
tombol, stopp, poker e trendacinque, cume nind.*

*Ma lu iuch cchiu' bill, pe fa mbu de casèn
che f'ammatt' de voie li vicchie e li frechè
e quill de "lu Cucco", da li timb che fù
c'a lu paòs nustr om chiamat "Stù".*

*Quaranta cart mègech, vint a vint duppiun
fen a dic li nnumer e dic li feghiur.
Tre pedèn mbartenz pe ugne cuncurrend
e la cart cchiù bass a la fen è perdend.*

*Mantì, ter a salvatt, punt bon li pit
che s'armin da saul i vand la partèt.
Ce vò itteche, pratech e cocce de levell
m'alluddem pe vanc ti da tenò cchiù mbrell.*

*Fen a quand nne vù la prema vodd
rigge lu iuche, e la recaumbr aè faudd.
Ma attint... gnaff, bbum, la pegg a t'attuccat
la fen de lu vergen, avast na zumpat.*

*La Mascher, la Sacchie, la Null, che iurnat
ti da fà simbr pass a rischie de mazzat.
Fà cà faunghe, cà mbruje da vicchie marjùl
ma cuma te la sfringh se ti lu Rattachjul?*

LU STU' (traduzione)

Ogni anno a Montorio quando arriva Natale a tutti viene una febbre di gioco uguale uguale. Si ritrovano insieme gli amici e i parenti Tombola, Stopp, Poker e Trentacinque, come niente.

Ma il gioco più bello, per fare un po' di casino che fa impazzire di voglia i vecchi e i bambini è quello del "Cucco", dai tempi che furono che al nostro paese abbiamo chiamato "Stù".

Quaranta carte magiche, venti a venti doppioni, fino a dieci i numeri e dieci le figure. Tre pedine all'inizio per ogni concorrente e la carta più bassa alla fine è perdente.

Reggi, tira a salvarti, punta bene i piedi che se resti solo hai vinto la partita. Ci vuole scaltrezza, esperienza e testa di livello ma alla fine per vincere devi avere più fortuna.

Fino a quando non vai la prima volta mantieni il gioco e la ricompra è folta. Ma attento Gnaff, bbum, ti è arrivata la carta peggiore, la fine del vergine, basta un salto.

La Maschera, la Secchia, la Nulla, che giornata devi fare sempre passo e rischi una mazzata. Fai qualche bluff, qualche imbroglio da vecchio ladro ma come pensi di cavartela se hai il "Grattaculo"?



*Na carta pezzulend e de nome e de fatt
iuch ubblegat simbr se te ven lu matt.
Arsill na pedèn se te esc accuppiat
ma se t'arman saul "nde salv Cermenat"*

*La Taverna, "bicchìr", te faccie na propost
la màssema recaumbr se vu passà la post.
Nind da fà aè tropp, mi sti terè lu cull
allaur mò la scopr e... "paghero' s' aè null".*

*I fatt pass? ...Gnaff! T'ha jet na peden
cart arrit e mo vet che cacchie te cumben.
Firmet ess ...Bbum! Ca te ce sò cchiappat
e va a parà lu zicchie, quill che s'av stat.*

*La pezzenir arlancie, ca te' na carta zall
nne me ce nciamb, salta, che ting lu Cavall.
Saul "Gin Lu Liup", vedenn "molto verde"
lu scagnò che lu ffu' e ce iò pjur a perd.*

*Se da tutt li uaie sembr ca tti salvat
icch c'a trademid t'affaunn na cellat.
N'fenal... stò che quindec... ma na, nce pozz'acròt
ha pescat lu matt e mò lu Stù s'argod!*

*Inzomme aè nu spass, tutta n'ambruvvesat
nne pù sta me tranquill fen all'uddema iucat.
Ret se si martill e se si càugn strill;
iamme part lu Stù, nu iuche da scendill.*

Una carta puzzolente sia di nome che di fatto, giochi sempre obbligato se ti viene il matto. Risali di una pedina se ti esce accoppiato ma se rimane solo non ti salva Cerminati.

La Taverna, bicchiere, ti faccio una proposta la più grande ricompera se vuoi passare la posta. Niente da fare è troppo, mi stai tirando il collo, allora adesso la scopro e ..."pagherò se è Nulla".

Hai fatto passo? ...Gnaff! Hai perso una pedina carta indietro e adesso vedi cosa cavolo ti combino. Fermati lì Bbum! Ti ho sorpreso e resta fregato quello che s'era stato.

La "pezzenir" rilancia perché ha una carta bassa non me ne curo, salta, che ho il Cavallo. Solo "Gino il Lupo" vedendo "molto verde" lo scambio per il "fu" e andò anche a perderci.

Se sembra che ti sia salvato da tutti i guai ecco che a tradimento ti affondano una "cellata". In finale... sto con quindici ... ma no, non ci posso credere ha pescato il Matto e adesso lo Stù si rigode!

Insomma è uno spasso, tutta un'improvvisata, non puoi stare mai tranquillo fino all'ultima giocata. Ridi se sei martello e se sei cuneo strilla; andiamo parte lo Stù, un gioco da scintille.

Abbiamo voluto iniziare il nostro contributo alla sensibilizzazione sulla diversità e la ricchezza del patrimonio culturale immateriale con questa poesia del nostro conterraneo Carlo Catalini, che racconta la magia del gioco dello Stù, di quanto sia radicato nella tradizione locale, delle emozioni suscitate dalle sue giocate, ma soprattutto del ritrovarsi insieme senza distinzioni di sorta.



La poesia, ovviamente, è in dialetto montoriese; linguaggio che caratterizza il forte legame del gioco con il territorio ma che è anche patrimonio di un passato segnato dalle conquiste degli Spagnoli e dei Francesi, i quali hanno lasciato significative influenze sul linguaggio locale parlato.

Il mantenimento dei giochi tradizionali è un bagaglio di esperienze di vita che raccontano l'evoluzione storica di un territorio e fa bene l'UNESCO a proteggerle, attraverso la Convenzione che ha avuto un ruolo fondamentale nella sensibilizzazione sulla diversità e la ricchezza del patrimonio culturale immateriale.

La Convenzione ha certamente contribuito a rendere più visibile questo patrimonio, che spesso è meno conosciuto e meno valorizzato rispetto al patrimonio culturale materiale. In secondo luogo, ha contribuito a promuovere una maggiore consapevolezza del valore del patrimonio culturale immateriale, in quanto elemento identitario e di coesione sociale per le comunità e i gruppi che lo portano avanti.

E' sufficiente quanto fatto finora? Certamente tanto è stato fatto, ma riteniamo che tanto altro possa essere ancora fatto. C'è ancora tanto spazio da colmare, soprattutto a livello internazionale, per la conservazione di tradizioni di Paesi da noi lontani e identitarie di culture millenarie. Ma soprattutto crediamo che l'UNESCO possa contribuire in qualche modo a portare un messaggio di pace in questa epoca tormentata da numerosi conflitti sparsi su tutto il pianeta.

La nostra associazione può fare poco in tal senso, ovviamente, ma possiamo continuare a far divertire con lo Stù, allargando la rete di coloro che si avvicinano al gioco e creando le condizioni che favoriscano i rapporti tra le persone.

Pensiamo che anche in questi piccoli processi l'UNESCO può contribuire con una presenza più sentita, che certamente darebbe un significato più forte all'operato delle singole Comunità sparse sul territorio, ma unite da un progetto comune.

Un saluto affettuoso.

Associazione Culturale
"Il Colle e il Solleone"