

## "FANO D'ANTAN": UNA CITTA' TRA IL POETICO E IL BECERO

Gabriele Ghiandoni

Questo "racconto" è una sorta di amarcord sulla nostra città del passato, "poetica o becera a seconda dei casi". Con la memoria breve di pochi anni all'indietro, sino agli anni Venti; e l'aiuto di amici meno giovani (Ulvido il "ciabattino", gli orti Bracci abitati da Turiddo, Sirio e il porto) pieni di ricordi vivaci.

I personaggi di allora, dai soprannomi gustosi (*Fucil, Rustich, malandato e trascurato nel vestire, Pansabèla, Scarabochi, Bocavunta*); modi di dire affascinanti (*boca brencia* è la bocca atteggiata all'eterno disgusto di chi sente addosso il male del mondo).

Le parole scomparse e con essi i mestieri di una volta - *el curdàr, el spranghin, el pusnevul* - o *Varisto el carbunar* che vendeva la *carbunela* dietro un carrettino tirato dal somaro, al suono di una trombetta - pepè - nei vicoli del centro antico; i luoghi mitici (l'Arena 2 Leoni alla Sassonia, la sala da ballo Olimpia, l'Albergo Lido...).

Parole, espressioni piene del colore di un tempo:

- la *gruàga* / la cloaca, il canale-fogna a ridosso della rocca Malatestiana;
- l'*elica ròga*: quando il mare è in burrasca l'*elica del barchet* gira a vuoto e pare, con la sua voce sorda, brontolare; come la madre a voce alta che sgrida / *ròga* il figlio disubbidiente.

Il destino di Fano - città marinara - è stato nel tempo segnato dal mare e dal suo porto-canale. Il porto è al centro della città di Fano-marinara; quella descritta da Giulio Grimaldi nel suo racconto saggio "Pescatori dell'Adriatico".

I protagonisti del libro sono i fanesi che hanno abitato la zona *purtolota*, autonoma e indipendente dal resto della città, con tradizioni originali e un dialetto tipico, caratterizzato da influssi esterni - *de foravia* - per la frequentazione di altri porti dell'Adriatico. Un borgo-enclave dunque, con una vita isolata e chiusa; profondamente cambiato nel tempo.

Sono cambiate abitudini, costumi, modi di lavoro; si è passati dalla pesca a vela a quella a motore; dal tipo di pesca a strascico che raccoglieva sul fondo del mare pesci pregiati (sogliole, merluzzi, triglie) a quella con la rete "volante", trascinata da una coppia di barchetti, per la pesca del pesce azzurro. Non ci sono più le *palàt*, è finito il mestiere del *palatàr* che lanciava dal molo la *cima* per l'attracco del barchetto a terra. Sono scomparsi i *quàder*, reti da pesca a bilancia quadrata, appese a un palo piantato sui moli. E' rimasto nella memoria lontana *el gugul*, rete-trappola a imbuto, stesa sulla spiaggia del Lido, appena finita la stagione dei bagni.

228

E' della tradizione di Fano il gioco a squadre del pallone col bracciale, che ricorda il tamburello e il tennis. I giocatori avevano un elegante divisa bianca con fascia colorata - rossa o azzurra - per poterli distinguere nella competizione; tenevano in mano un bracciale in legno con punte acuminate.

Tipico personaggio del gioco era il "mandarino" che lanciava la palla al battitore, in posa sulla pedana-scivolo; e riceveva ogni genere di improperi se il lancio veniva fatto malamente. La palla era colpita con forza con la parte centrale del bracciale per evitare che andasse fuori del campo; colpita in malo modo usciva di lato superando il muretto di cinta: era un punto perso. Ma lo svelto ragazzino che la recuperava veloce, meritava come premio di assistere alla partita "a gratis". Fuori del campo, quasi attaccato all'ingresso degli spettatori, dove oggi è l'edicola dei giornali, era il carrettino di Argè, *l'arcipret*, con le *gratamarian* / le granite con molto

ghiaccio e spruzzato appena il colorato sciroppo dolce.

La forza - oltre all'occhio, alla destrezza dei movimenti - è il primo requisito del bravo giocatore. I migliori riuscivano a *mandà a beva*/"mandare a bere" la palla fuori del campo da gioco, oltrepassando la linea di fondo (l'attuale palestra Bruno Venturini) sino alla strada dov'era una fontanella d'acqua.

Dentro un buco nell'altissimo muro di contenimento del campo da gioco stava *Calsapàl*, l'omino intento a gonfiare di continuo le palle di cuoio piene d'aria.

*Sversulin* invece, portavoce dell'allibratore, invitava il pubblico, con la sua voce sonora, a puntare sull'una, sull'altra squadra. Urlava i punti e le scommesse; e leggeva in estate, senza impianto di amplificazione di sorta, i numeri estratti alla Tombola, il giorno di san Paterniano, il patrono della città, in piazza Maggiore.

*El giorn del Và*: il carnevale una volta, la sfilata dei Carri lung'hil corso - la "stradalonga della città" - con in testa *el Pup* / il fantoccio di cartapesta.

229

Prima del giorno del Và, l'ultimo di carnevale, con *el Pup* destinato alla gioiosa cremazione, era il Giovedì grasso, il giorno della cerimonia e del ricevimento, con i notabili raccolti nelle carrozzelle tirate da cavalli impennacchiati a sfilare anche loro per il corso, ad accogliere degnamente *el Pup*.

Alla festa del *Carnevalon* la gente, beata, tira i dolci e *fa' sciabà*.

E' uno stupendo 'modo di dire' *fa' sciabà* / fare baldoria e ancora di più: vivere l'allegria disperdendo nel vuoto ogni propria ricchezza. Il suono della parola ricorda lo sciabordio del panfilo lussuoso alla rada, che si muove lentamente nella risacca dell'onda, cacciando sulla riva la *ligàra*, il segno del mare sulla terra: i legnetti segnati dal salmarino.

Il martedì dopo la Pasqua andavamo alla tradizionale "Festa al Ponte": gita-pellegrinaggio al santuario di Santa Maria del Ponte, alla

foce del Metauro. Sopra la chiesa, su di un poggio, a dominare il Metauro, era una piccola pineta distrutta durante il passaggio del Fronte di guerra - nel 1944 - in piena carestia di legna da ardere.

Partivano nella tarda mattinata le famiglie da Fano, con la *glupa* (il fazzolettone colorato, legato a sacco a mò di sporta) riempita di ogni bendidio.

*I bagnant dla glupa*: sono i turisti dei giorni di festa che, nell'arco di una intera giornata, praticano il week-end all'insegna dell'economia: spiaggia libera, asciugamano come capanno per svestirsi/vestirsi, tovaglia, pranzo "en plein air".

Tra i cibi *drenta la glupa*, la crescita di Pasqua; quella "brusca" col formaggio, fatta in casa, portata a cuocere al più vicino forno e mangiata, il giorno della Resurrezione del Signore, il primo mattino a colazione, con i salumi, il formaggio pecorino, uova sode benedette, vino rosso.

230 Da ragazzi giocavamo con la monete a *l'Arm e Sant*: l'alea della testa o della croce.

*L'arm*, lo stemma dello Stato, *el sant*, la testa di San Pietro o di un altro santo.

Anche le figurine servivano per il gioco: *l'arm*, la faccia con il ritratto dell'eroe (Girardengo Binda e Fausto Coppi) *el sant*, quella bianca.

Nel gioco rischiavamo l'intero tesoro - il mazzo di figurine colorate o la manciata di monete - puntando a piacere su *l'arm* o *el sant*.

Un altro gioco era quello del *batmur* che riporta alla mente la poesia di Leonardo Sinisgalli: "I fanciulli battono le monete rosse / Contro il muro. (Cadono distanti / Per terra con dolce rumore)". Quella caduta vicino alla precedente lanciata, entro la misura di un palmo, era vinta e catturata. Poi il canto di vittoria: "Il fanciullo preme sulla terra / La sua mano vittoriosa".

*El gioc di ghiandinin* si svolgeva sulla strada di polvere, non ancora asfaltata; o nei prati.

*I ghiandinin* erano “piccole palline di cotto o d'altra materia usate per giocare a castelletti o a *righin* / in fila”.

La pallina più grossa era *el cròcul*, un nome che indica, in modo figurato, un abbondante naso, alla *Cyrano de Bergerac*. Durante il gioco dispettoso dei *ghiandinin* il bambino sbeffeggiato per i suoi tanti errori abbandonava l'allegria compagnia al grido: “*Dam el cròcul, ch'en gioch più!*” Prima *de armana a le puli* / al verde, di tutto ripulito, quando mancava una pallina per costruire il castello si era in *sopracròcul*, avendo impegnato lo stesso *cròcul* per poter continuare il gioco.

Il gioco avveniva in due tempi: il primo con tiro di accostamento e la variante *a chimi*, che permetteva di colpire direttamente i castelli; ciò avveniva nella seconda parte, quando il tiro poteva essere o non essere preceduto da una pulitura della terra battuta, con il comando *pulisc a cimi*. O la simpatica variante, *capuràl*: permetteva di raccogliere l'intera posta quando si colpiva col *cròcul* il castello di testa (come il caporale che rimane in testa al drappello) alla maggiore distanza del giocatore.

Insomma, questa era la Fano dei ricordi, ora tanto diversa. Meglio o peggio di quella di oggi? Poco importa un giudizio di merito: solo diversa.