

Settima appendice al vocabolario dialettale

di Luigi Paternostro



Altri vocaboli

Càtu = dal lat. *cyathus*, greco *κυαθος*, recipiente di forma rotonda per lo più di ferro con manico dello stesso metallo.

Masc'carìnu = *mascherina* della tomaia.

Muccarràta = muco misto a catarri.

Nachitazzùnda = voce onomatopeica che deriva dal rumore di una culla, detta in dialetto *nàca*, (dal greco *νακε*) mandata avanti e indietro. Il vocabolo indica il ripetersi all'infinito di un'azione o di un comportamento continuo e usuale. Al *nachi* si unisce *zunta* che è il suono derivante dalla percussione di due timpani o dal sovrapporsi di due note basse come in *zum pa pa zum*.



Paddràcciu = tipico prodotto caseario locale a forma di palla, da cui il nome. Nel **càccavu** si metteva il latte.



càccavu

Appena sul fuoco, si aggiungeva **ù quàgghju**, una composizione enzimatica utilizzata per la coagulazione. Quando ci si accorgeva che la temperatura saliva rasentando l'ebollizione, si levava il recipiente dal fuoco nel cui interno si era formata intanto la **tùma** che dopo una diecina di minuti andava rapprendendosi e addensandosi sul fondo da cui si estraeva per essere collocata in appositi contenitori detti **fiscèddri**, che davano la forma al prodotto.

Dallo stesso impasto si ricavava pure il *paddràcciu* che sostanzialmente era una pasta fresca pronta per essere consumata. Questa pallina bianca, la mozzarella dei poveri, dal peso compreso tra i 100 e 150 grammi era avvolta in ramoscelli di felce. Si passava poi a fare la ricotta. Alla brodaglia rimasta veniva aggiunto del latte e si riponeva la caldaia sul fuoco fino a quando cominciava a bollire. Dopo poco si toglieva e si raccoglieva questo secondo prodotto, la ricotta. (lett. *cotta due volte*)¹.

pòrfica = lat. *forficem*, forbice.

Sèrchia = da cerchio, lat. *circulus*. Segno circolare o pseudo circolare lasciato sulla pelle sottoposta a pressione da un oggetto di tale forma.

Sicuzzùni = sergozzone o sorgozzone; colpo dato a mano chiusa sopra il gozzo. Nome composto da *sor* e *gozzo*. Il vocabolo *sor* deriva dal francese *sur*, a sua volta dal latino *super*; *gozzo* dal latino *gargutium* o dall'arabo *gauze*, è la parte del collo sotto il ceppo dell'orecchio e i confini delle mascelle.

Si indica pure come *cazzòttulu*, derivante da cazzotto parola che comprende la radice *ca* dal lat. *caput*.

In termini pugilistici si chiama *montante*, e in inglese *uppercut*.

Tirramòtu a naca = terremoto ondulatorio, che si comporta come il movimento di una culla.

¹ *Tùma* dal verbo latino *tumeo*, gonfiarsi, agitarsi, fermentare. *Quàgghju* è il caglio, sostanza preparata con il quarto stomaco, abomaso, dei vitelli e delle pecore lattanti; serve per a far rapprendere il latte per la preparazione del formaggio. E' chiamato pure *presame*. Si può preparare in polvere. L'enzima predominante è la chimosina che perde però le sue proprietà quando supera i 60° di calore. Ricordo di aver visto, nelle mie giovanili passeggiate agresti, i *cagli* appesi nella case dei contadini.

Càccavu dal greco *κακκαβος*, caldaia. *Fiscèddra* dal latino *fisculum*.

Giochi di bimbi

Sabbèddra

Il gioco prevede due ragazzi.

Uno sta seduto e assume la parte di Sabella, fattucchiera e indovina il cui nome, rimasto nella letteratura paesana, proviene da un personaggio ricordato nella satira IX del Libro I da Quinto Orazio Flacco, e l'altro, che gli si pone davanti, nascondendo dietro la schiena le mani e aprendo le dita, chiamate *corna*, chiede alla *maga* di indovinarne il numero.

*Sabbèddra Sabbèddra la bòna e Sabbèddra la maritàta,
quanti còrni tèni la cràpa?*

Traduzione:

*Sabella, Sabella tu che sei buona, Sabella, tu che sei
maritata, sai dirmi quante corna ha la capra?*

Sabella risponde con un numero, ma difficilmente indovina.

Si tre dicìsti, bònu facìsti, quànti su quìsti?

Traduzione:

*Se avessi detto tre avresti indovinato. Quanti sono ora
questi altri?*

Come si nota nella sequenza la perdente è la *maga* che viene raggirata dalla furbizia del suo interlocutore che, anche se qualche volta potrebbe sinceramente dire che il numero delle dita è stato indovinato, non essendo controllato da alcuno, si diverte a smentire il povero compagno di gioco.



Tavula vecchia

Tàvula vècchia e tàvula nòva qua lu mìntu e qua lu tròvu

Traduzione:

*Tavola vecchia e tavola nuova
qui lo metto e qui lo trovo.*

A leggerlo così non dice nulla. *Tavola vecchia e tavola nuova* invece è un'alternativa quasi filosofica, un dilemma, un doppio problema che porta a soluzioni diverse. Se la tavola è vecchia non potrà essere nuova. Bisogna quindi decidere se optare per l'una o per l'altra. Senza andare troppo per le lunghe e imbattersi in una serie di sofismi, il grattacapo proposto, proprio perché si tratta di un gioco, ha questo svolgimento.

Messi due bimbi uno di fronte all'altro il primo, preso un oggetto qualsiasi, dopo averlo mostrato al compagno, porta le mani dietro la schiena e lo pone in una di essa. Terminata tale operazione, riporta le mani avanti a pugno chiuso invitando l'amico a trovare la cosa nascosta in una di esse.

La scelta è difficile e non è ammesso, ovviamente un altro tentativo.

Il povero Tiresia si fa aiutare dalla tiritera che va cantilenando toccando col suo indice ora un pugno ed ora l'altro, cominciando da uno qualsiasi, e scandendo le parole in sillabe: *ta vu la ve cchia e ta vu la no va ,
qua lu min tu e qua lu tro vu.*

Sono 18 tocche, l'ultima delle quali, il *vu*, è l'ordine perentorio che obbliga l'apertura della mano per constatare l'esistenza dell'oggetto.

Se questo viene trovato si scambiano i ruoli tra i giocatori, altrimenti il tutto si deve ripetere con gli stessi soggetti.

Il gioco col tempo è diventato anche un detto popolare e questa volta con il significato di dilemma vero e proprio. Quando si deve assumere una posizione, dare un giudizio, affrontare un problema, non agire all'infinito come il *Re*

Tentenna, si dice *tavula vecchia e tavula nova* affidandosi più alla sorte che all'esame razionale dei fatti sui quali e per i quali si debba prendere una decisione.

Proverbi

A) *Cu ti sàpi, ti ràpi*

Traduzione:

Chi conosce il tuo modo di vivere, le tue abitudini, i luoghi ove vivi, ti ruba.

B) *Cu vò pìri si li còtula e cu vò Sànti si li prèga*

Traduzione:

Chi vuole pere se le raccoglie
e chi vuole l'intercessione dei Santi vada a pregarli.

Breve analisi grammaticale del brano:

cu = chi. Pronome collettivo di persona usato solo al singolare come indefinito assoluto derivato dal lat. *quicumque*, privato dalla sillaba *qui* e apocopato nel *mque*

vò = apocope di vuole

pìri = pere. Il primo monosillabo conserva la derivazione dal neutro latino *pirum*

si = se. Pronome atono, derivato dal dativo latino *sibi* del pronome *sui*

li = pronome personale

còtulà o anche **scòtulà** = scuotere i rami. Voce del dialetto napoletano *scotolare* e del siciliano *scutulari* o *cutulari* proprio nel senso dello scrollare, sbattere, sbatacchiare.

Scòtula li panni, la prùula, li stiddri d'acqua ecc. = scuoti i panni, levati di dosso la polvere, le gocce d'acqua ecc.

Cutulàtu è invece il posto dove sono caduti o fatti cadere frutti o per spontanea maturazione o bacchiati.

Per estensione il vocabolo si riferisce pure a ricchezze, agi, comodità pronti e disponibili.

Lu spranzùni màngia e bìvi a lu cutulàtu = il perdigiorno, il vagabondo, colui che non ha voglia di lavorare, mangia e beve alle spalle di chi ha provveduto a ***cutulà*** o ***scutulà***, qui anche nel senso di accumulare, beni ed averi.

Spranzùni è usato pure nel senso di persona che aspetta e spera, dal latino *spes*, poi speranza in italiano, da cui speranzoso e poi *s*.

A lu = al = a + il ove ***il*** diventa ***lu*** forma dialettale di lo che deriva a sua volta dall'accusativo latino di ***illum*** per aferesi della prima sillaba e scomparsa della desinenza ***m***.

Cu vò Sànti ecc: si omette l'analisi.

C) ***Li jastìmi su cùma li fògghj***
cu li mànna si li ricògghj

Traduzione:

Le bestemmie son come le foglie
chi le manda le raccoglie

Il detto per sfatare o allontanare la potenza delle invettive esorcizzarle e rimandarle al mittente.

D) ***Si non pòi vàtti lu pànnu, vàttisi u pannèddru***
Se non riesci a battere il panno, batti il pannicello.

Battere il panno era l'azione che veniva esercitata con appositi martelli di legno nelle gualchiere per ammorbidirlo e pareggiare i segni lasciati dal telaio.

Qui il proverbio è rivolto non all'azione diretta sulla stoffa ma a rimostranze da rappresentare a chi, duro come il panno, non le recepisce. Per capire bene chi dovrebbe battere il panno è simile al Renzo manzoniano e chi dovrebbe ricevere le rimostranze è il solito Don Rodrigo.

A tale povero battitore viene consigliato di rivolgersi al *pannéddru*, cioè ad un panno più piccolo, parente o familiare o amico del superbo ed arrogante padrone, su cui sarà allora possibile scaricare le proprie forze disponibili.

Il termine *pannicèddru* indicò anche una sciarpa nera rettangolare più lunga che larga portata dalle donne come un mantello che aveva a volte i bordi ricamati.

E) *Si cchiù nnànti vài, cchiù bòtta pìgghiasi*

Traduzione:

Se più vai avanti più accusi colpi.

Il proverbio è riferito quasi esclusivamente all'età.

E' indubbio infatti che più essa avanza, *senectus ipsa morbus*, e più si va incontro ai suoi colpi.

Il detto si può comunque anche applicare a tutta la vita.

I colpi sono le difficoltà che s'incontrano nel rapportarsi con gli uomini o con la stessa natura, in definitiva sono tutti quegli ostacoli di cui è cosparso il sentiero dell'esistenza.

Superstizioni

Abbitèddru

Giunto fino a noi dopo aver oltrepassato secoli di storia del costume, l'*abitèddru*, derivò dall'antica *bulla*, un globetto aureo che i giovanetti patrizi o liberi romani portavano appeso al collo fino al 17° anno quando lo deponavano insieme alla *toga praetexta* ed indossavano quella virile.

Tale borchia conteneva alcuni oggetti come il *fascinum*, un amuleto fallico che riproduceva i genitali, il *sucinum*, ambra vegetale, i *surculi*, piccoli ramoscelli del corallo, gli *oscilla*, piccoli dischi a rilievo su cui erano incisi volti, (da *os, oris*), ed altri pezzi di varie forme da essi ritenuti possessori di una forza impersonale detta *mana* capace di proiettarsi su cose e persone per combatterle o attirarle.

Tutto questo materiale venne sostituito fin dal medioevo con reliquie dei santi o presunte tali come piccoli pezzetti di sai monacali e successivamente da figure di santini di cui si era particolarmente devoti. Restò *appeso al collo* anche degli adulti e fu oggetto di particolari riti devozionali e soprattutto di baci seguiti da preghiere tendenti ad ottenere miracoli o particolari favori.

Il detto *fòra affàscinu*, che deriva dalla formula romana *prae fascine*, senza fascino cioè senza incantesimo, è ancora in uso. A volte è accompagnato dal gesto delle corna.



*