

IL VDS DI GERHARD ROHLFS DA VISITARE

Una prima proposta per il vocabolario in 3-D

GIULIA MASSARO
UNIVERSITÀ DEL SALENTO

Abstract – The Rohlfs’ VDS is known as a masterpiece among dialectal dictionaries, but it’s nevertheless true that a renovation of the opera seems to be necessary today. This research tries to renew Rohlfs’ opera, without distorting its substance, by the creation of two new versions of the vocabulary: a papery and a virtual one. The virtual version of VDS is realized with the use of ICT (Information and Communication Technologies). Thanks to the precious help of two designers, Chiara Destino and Daniele Rolli, the gamification is applied to the dialectal lexicon, that become tridimensional, alive and vivid. The project will transform the consultation of pages in a virtual journey among the words. The new papery version will see a different structure in the definition: a longer and deeper explanation will be completed with a photo, that will be very usefull for the youngest public. This is only the begin of a project that can be continued.

Keywords: VDS in 3-D; Salento dialects; G. Rohlfs; ICT; gamification

*I limiti del mio linguaggio significano i
limiti del mio mondo.*

(L. Wittgenstein, *Tractatus-logico-philosophicus*, 1998).

Il dialetto è sempre la lingua degli affetti, un fatto confidenziale, intimo, familiare. Come diceva Pirandello, la parola del dialetto è la cosa stessa, perché il dialetto di una cosa esprime il sentimento, mentre la lingua di quella stessa cosa esprime il concetto.

(A. Camilleri – T. De Mauro, *La lingua batte dove il dente duole*, 2013).

1. Introduzione

Nel panorama dei vocabolari dialettali, il *Vocabolario dei Dialetti Salentini* di Gerhard Rohlfs si distingue nettamente dagli altri per la ricchezza delle fonti consultate, per la struttura data alle voci, per i metodi di ricerca e di raccolta delle parole. Ci sembra ora giunto il momento di individuare una via che innovi, nel modo più rispettoso e attento possibile, l’opera del linguista tedesco, e, sottolineandone l’impatto, consenta anche a un pubblico più ampio da un lato di riscoprire la funzionalità intramontabile del Vocabolario, e dall’altro di accedere alla conoscenza del passato e del dialetto in modo moderno e adeguato ai tempi.

Proporremo dunque una nuova duplice veste dell'opera: una cartacea con nuove schede lessicografiche e una virtuale in 3-D. Una versione virtuale del vocabolario che, lungi dall'essere una mera trasposizione computerizzata dei contenuti, accompagni la versione cartacea e si trasformi in un'esperienza nuova di ricerca per gli utenti. Il progetto è stato realizzato con l'aiuto di due giovani designer, Chiara Destino e Daniele Rolli. Le moderne ICT (*Information and Communication Technology*), già ampiamente impiegate in ambito storico e artistico, sono state utilizzate nella linguistica e della lessicografia; in particolare le tecniche di modellazione 3-D e di *gamification* sono state sfruttate per creare un assaggio della versione virtuale tridimensionale del vocabolario. Si è scelto come inizio del viaggio virtuale nelle parole il luogo sede del nucleo fondativo della società, una casa-tipo appartenente a una famiglia contadina vissuta negli anni del secondo dopoguerra: l'utente potrà spostarsi all'interno dello spazio virtuale e cliccando sugli oggetti visualizzare la foto e la definizione, osservando la parola nell'ambiente d'uso.

Per diverse ragioni, anche di natura economica, non è stato ancora possibile realizzare il progetto integralmente; tuttavia si deve immaginare di poter allargare lo sguardo allo spazio di un intero villaggio fittizio e delle sue campagne limitrofe, come spiegheremo meglio in seguito, funzione che permetterà di calare le parole e l'utente in una nuova "antica" realtà, quella dei racconti dei nostri nonni, così lontana da noi, in parte oggi perduta, per il resto del tutto trasformata.

2. Un patrimonio da visitare: il VDS in 3-D

Dopo aver chiarito che cosa sono le ICT e in particolare in cosa consista la tecnica di *gamification*, si mostrerà in quale modo queste tecnologie possano essere applicate anche al nostro soggetto, rendendo il vocabolario un posto da visitare e il dialetto un *ecosistema linguistico* da rivivere virtualmente attraverso immagini e parole.

Analizzeremo nei paragrafi seguenti le scelte, le metodologie e le motivazioni che hanno portato alla nascita di questa prima creazione di un modello 3D di una casa contadina con alcuni degli oggetti più usuali nelle sue stanze.

2.1 ICT per il Cultural Heritage: la gamification e il VDS

La sigla ICT indica la convergenza fra informatica e telecomunicazioni, e si riferisce sia ai settori legati allo scambio di informazioni, sia ai metodi e alle tecnologie che servono per realizzarlo (hardware, software e servizi

connessi). Le ICT nascono negli ultimi decenni del XX secolo, trovando il proprio terreno fertile dapprima nell'ambito aziendale, dove sono utilizzate principalmente per aumentare la competitività della strategia di un'impresa. Tuttavia il loro potenziale è apparso subito chiaro anche ad altre figure lavorative fuori dal contesto strettamente aziendale: numerosi sono stati gli studiosi, gli accademici e i ricercatori che hanno riconosciuto in queste tecnologie un più che valido supporto alla rappresentazione, valorizzazione e preservazione di quello che viene definito *Cultural Heritage*,¹ il patrimonio culturale, sfruttandone l'alto potere comunicativo, divulgativo e interattivo, come spiegheremo a breve.

L'uso sempre maggiore delle ICT comporta per studiosi, ricercatori e fruitori dei messaggi, un impiego massiccio «di strumenti che consentono approcci e visualizzazioni interattive e multimediali» (Empler 2018, pp. 15-20), ovvero computer, tablet, smartphone. Molte sono le ricerche e le sperimentazioni che si avvalgono di tali tecnologie soprattutto nelle aree archeologiche, artistiche e storiche, con particolari sviluppi nella paleontologia.² È lecito dunque domandarsi come sarebbe possibile avvicinare queste tecnologie alla lessicografia, allo studio delle parole e per quale scopo realizzare tale apparentemente insolita combinazione.

Se osserviamo attentamente un vocabolario dialettale come quello di Rohlfs, ci accorgeremo che le parole registrate fra le sue pagine sono portatrici di interi mondi in dissolvimento: parole che descrivono gli oggetti, le case, le tradizioni, gli alimenti, le emozioni di una società in perenne mutamento e che in parte non esiste più.

Ai nostri occhi sono proprio questi mondi in dissolvimento, ecosistemi in parte diversi per ogni centro del Salento eppure uniti, a costituire il materiale perfetto da ricostruire con le procedure delle ICT. Scavi approfonditi fra le parole del VDS, vecchie foto, racconti sentiti dai testimoni

¹ La nozione di *Cultural Heritage*, traducibile nell'italiano "patrimonio culturale", comprende anche i beni volatili inclusi nella nozione di patrimonio culturale immateriale che identifica "le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il know-how — come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati agli stessi — che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale" (Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, 2003).

² Tra le esperienze di utilizzo delle ICT nelle aree paleontologiche, archeologiche di epoca romana e medievale esempi interessanti sono: il progetto *L'ara com'era*, la valorizzazione della recinzione di cantiere nel restauro del Mausoleo di Augusto, la mostra interattiva *Le Chiavi di Roma. La Città di Augusto*, per la serie dei *Viaggi nell'Antica Roma* il viaggio nel foro di Cesare, il viaggio virtuale nella Domus Aurea di Nerone, la ricostruzione virtuale della Domus Romana di Palazzo Valentini, il progetto internazionale *Rome Reborn* che ricostruisce con modelli 3D lo sviluppo di Roma dall'età del Bronzo allo spopolamento nell'Alto Medioevo; il Museo Pleistocenico di Casal de' Pazzi, l'app *Aquileia Virtuale* per la realtà aumentata, la ricostruzione 3D della tomba romana rotonda di Orticoli, la mostra *l'Ordine e la luce. Un viaggio virtuale nell'evoluzione degli spazi interni nella storia dell'architettura dai Greci al Rinascimento*.

preziosi che rimangono di questo passato più o meno recente, accompagnati alle ricerche storiche, potrebbero portare alla realizzazione di un modello 3D dell'intero Vocabolario – di cui qui si darà l'inizio, come già accennato – che potrebbe essere così esplorato oltre che letto.

La procedura che ci è sembrata più adatta per realizzare una versione del Vocabolario che fosse possibile attraversare, percorrere, visitare, è quella di *gamification*, “l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design, in contesti esterni ai giochi” (Empler 2018. p. 220), che ci accingiamo a descrivere nelle sue linee essenziali.

Questa procedura consente di comunicare in modo semplice e innovativo i messaggi desiderati e di coinvolgere in maniera attiva il soggetto rendendolo parte integrante dell'esperienza che sta vivendo.³ La *gamification* viene utilizzata proprio in quelle situazioni in cui attrarre un pubblico è più difficile rispetto ad altre (Empler 2018, p. 220) e per tale ragione ci è sembrata la procedura più adatta per il nostro progetto che mira a dare una nuova veste a un Vocabolario, strumento fondamentale e apparentemente lontano dal mondo dell'immagine e delle ICT.

Attraverso questa procedura e la collaborazione fra studiosi di discipline diverse (linguisti, dialettologi, storici, antropologi, designer, informatici, ecc.) si può ricomporre l'ecosistema linguistico del dialetto collocando le parole nel loro contesto reale, ricostruendo i luoghi in cui si sviluppava la società che si esprimeva quasi solo in dialetto, le scene di vita abituali, e tutti quegli oggetti, in parte oggi scomparsi o sopravvissuti come complementi d'arredo, privati della loro originaria funzione. I “visitatori” di questo vocabolario potrebbero così ritrovare le parole all'interno dei contesti e delle situazioni che hanno dato loro vita, in una veste nuova ma intimamente legata alle pagine del Vocabolario cartaceo.

Si è immaginato dunque un viaggio virtuale attraverso i dialetti registrati da Rohlfs che porterà l'utente a muoversi in uno spazio, che potremmo definire “pansalentino”, in cui egli potrà identificare un luogo simile e affine al proprio paese, qualunque esso sia, riconoscendo, o scoprendo, il suo passato, le sue radici.

Per intraprendere questo viaggio si è diviso il prezioso materiale raccolto da Rohlfs attraverso un criterio “spaziale”: l'utente potrà scegliere se muoversi nello spazio urbano, scoprendo il mondo della casa e dei suoi oggetti, o quello della cucina con le sue tradizioni, o spostarsi per le strade del centro e scoprire gli antichi mestieri in parte scomparsi, o anche

³ Sono infatti numerosi i musei italiani che si sono già dotati di applicazioni proprie che, con alcuni meccanismi tipici del *game design*, arricchiscono ogni esperienza, invogliando i visitatori a tornare.

proseguire nello spazio extraurbano esplorando la campagna e la costa (come mostra l'indice al paragrafo 3).

Si è scelto come luogo d'inizio del percorso il centro intorno a cui ruotava la vita familiare: la casa. Il modello 3D (Fig. 1) della struttura rappresenta una casa-tipo del secondo dopoguerra, ubicata nella fascia immediatamente esterna al centro storico, di una delle tante famiglie contadine che abitavano il mio paese, Mesagne: due sole stanze, la cucina (Fig. 2) e la camera da letto (Fig. 3) che fungeva anche da sala d'ingresso; un giardino (Fig. 4) ampio in cui trovava spazio la stalla, la *foggia* (l'antico bagno), e la *suppenna*, una semplice copertura di assi di legno che riparava una porzione del giardino e veniva usata come deposito per alimenti e utensili. La casa è stata realizzata desumendo le informazioni tecniche (altezza e spessore dei muri, grandezza delle stanze, dimensioni delle porte e delle finestre, ecc.) da alcune planimetrie consultate con l'aiuto di Carlo Volpe, geometra presso l'Ufficio Urbanistica del Comune di Mesagne. Essa non rappresenta dunque un edificio realmente esistente, ma piuttosto un modello tipo, che si può ritrovare simile anche in altri centri del Salento.

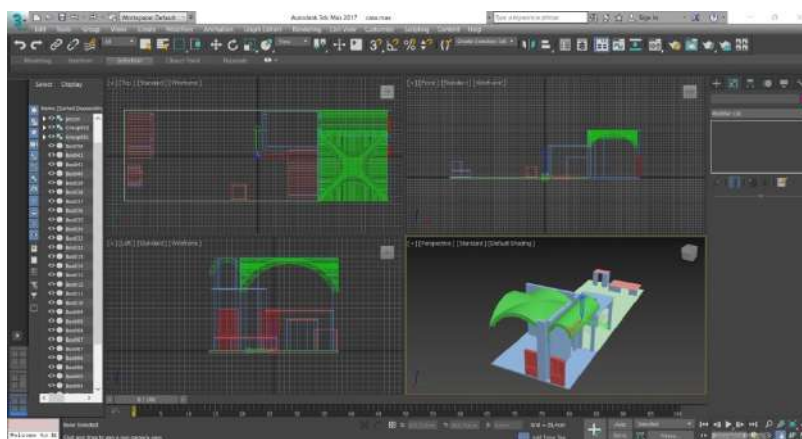


Figura 1.

Fase della progettazione della struttura della casa con il programma 3D Studio Max a cura di Chiara Destino.



Figura 2.

La cucina con *lu fucaliri*, arredata solo con una *banchitedda* e la *mattrabbanca*.



Figura 3

La camera da letto con *la frascera*, *lu stiponi*, *lu baroi*, *li culunnetti*, *la naca*.



Figura 4

Il giardino cu *la suppenna*, *lu puzzu*, *la foggia*, *la stadda*

All'interno della casa sono stati collocati alcuni degli arredi tipici e degli oggetti (Fig. 5) di uso quotidiano che oggi non è più così usuale trovare, realizzati in 3-D da Daniele Rolli, che ha curato anche i *render* (Fig. 6) finali degli stessi inseriti nelle schede delle definizioni, come vedremo.

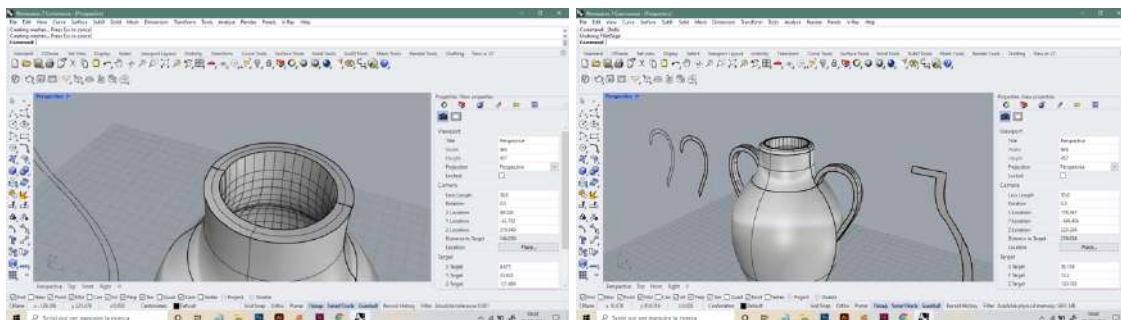


Figura 5

Fasi della progettazione degli oggetti con Rhinoceros v.7 a cura di D. Rolli.



Figura 6

Render della *frascera* e del *portavacili* a cura di Daniele Rolli.

I modelli tridimensionali della casa e degli oggetti, realizzati con due diversi programmi di modellazione 3D (Studio 3D Max e Rhinoceros v.7), vengono poi inseriti in un altro software che rende possibile la procedura di *gamification* (Unreal Engine Fig. 14) vera e propria: l'utente potrà muoversi all'interno delle stanze della casa e avvicinandosi ai punti di interesse indicati sull'oggetto da un rombo verde rotante (Fig. 2 e 3), visualizzare in una finestra (Fig. 8) la foto e la definizione dell'oggetto scelto. Non potendo produrre realmente il gioco, è stato realizzato un video esemplificativo.

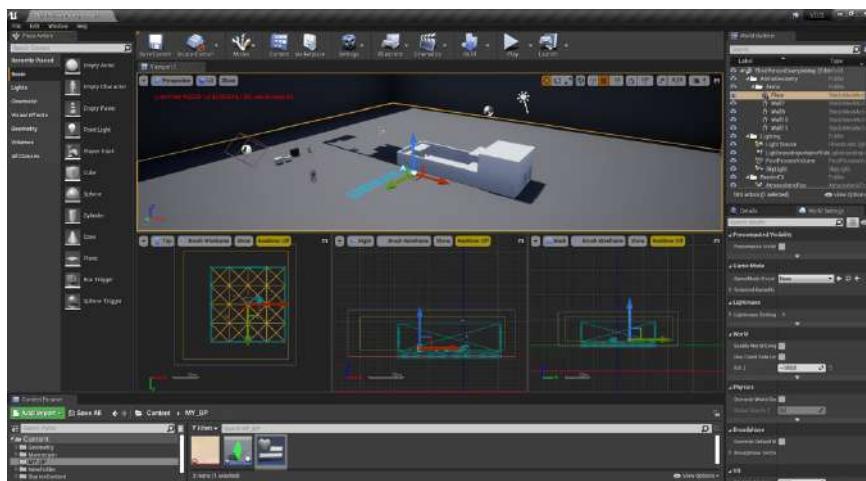


Figura 7

Prima fase dell'inserimento dei modelli tridimensionali nel programma per la *gamification* (Unreal Engine) a cura di Chiara Destino.



Figura 8

Esempio di scheda (realizzata da Chiara Destino) con definizione (curata da chi scrive), *render* (a cura di Daniele Rolli) e foto dell'oggetto che compare avvicinandosi al punto di interesse.

3. Una proposta per la struttura del Vocabolario unidimensionale

Come abbiamo accennato nel precedente paragrafo, il criterio utilizzato nella versione virtuale per organizzare il patrimonio lessicale raccolto da Rohlfs è quello forse, insolito, dello spazio: alla creazione tridimensionale che esplorerà gli spazi del paese e dell'ambiente extraurbano della campagna e

del mare, immaginiamo di far corrispondere una resa unidimensionale che rispecchi nel suo indice tale criterio.

La scelta è stata dettata dalla volontà di includere nel pubblico di questo Vocabolario anche i più giovani, i quali avendo conoscenze del dialetto spesso frammentate e disorganiche, come abbiamo visto nella prima sezione, potrebbero trovare giovamento per le loro ricerche in una divisione del lessico in ambiti e categorie. Ecco una prima proposta dell'indice del futuro Vocabolario:

Indice

1. Insediamento urbano

- 1.1. La casa
 - 1.1.1 Le strutture architettoniche
 - 1.1.2 Arredi
 - 1.1.3 Utensileria
- 1.2. La famiglia e i nomi di parentela
- 1.3. La cucina
 - 1.3.1 Le preparazioni quotidiane
 - 1.3.2 I piatti tipici delle feste
- 1.4 I mestieri e gli strumenti
- 1.5 Le parti del corpo e il vestiario
 - 1.5.1 La donna
 - 1.5.2 L'uomo
 - 1.5.3 Il bambino
- 1.6 La religione
 - 1.6.1 I paramenti sacri
 - 1.6.2 I sacramenti, le pratiche, i riti
- 1.7 La superstizione e la magia
- 1.8 I giochi
 - 1.8.1 Per bambini
 - 1.8.2 Per adulti

2. Area extraurbana

- 2.1 La campagna
 - 2.1.1 I ricoveri e le masserie
 - 2.1.2 La flora
 - 2.1.3 La fauna
 - 2.1.4 Le coltivazioni e gli strumenti
 - 2.1.4.1 Il grano
 - 2.1.4.2 Le leguminose
 - 2.1.4.3 *L'orturi*
 - 2.1.4.4 *Li sciardini*
 - 2.1.4.5 L'ulivo

- 2.1.4.6 Il tabacco
- 2.1.4.7 La vite
- 2.1.5 L'allevamento: prodotti, lavorazioni, strumenti
- 2.2 Il mare
 - 2.2.1 La fauna marina
 - 2.2.2 Le imbarcazioni
 - 2.2.3 Gli strumenti del pescatore

3. Elementi grammaticali

- 3.1 Gli articoli
 - 3.1.1 Articoli determinativi
 - 3.1.2 Articoli indeterminativi
- 3.2 Le preposizioni
- 3.3 Le congiunzioni
- 3.4 I pronomi
 - 3.4.1 I pronomi personali
 - 3.4.2 I pronomi possessivi
 - 3.4.3 I pronomi indefiniti
 - 3.4.4 I pronomi dimostrativi
 - 3.4.5 I pronomi interrogativi
- 3.5 Gli aggettivi
 - 3.5.1 Gli aggettivi possessivi
 - 3.5.2 Gli aggettivi indefiniti
 - 3.5.3 Gli aggettivi dimostrativi
 - 3.5.4 Gli aggettivi interrogativi
 - 3.5.5 Gli aggettivi qualificativi
- 3.6 Gli avverbi
 - 3.6.1 di tempo
 - 3.6.2 di luogo
 - 3.6.3 di modo
 - 3.6.4 di quantità
 - 3.6.5 di valutazione
 - 3.6.6 esclamativi
 - 3.6.7 interrogativi
- 3.7 Le interiezioni e la disfemia
- 3.8 Le voci onomatopiche

Tale suddivisione su base onomasiologica, in cui i lemmi comparirebbero poi nell'abituale ordine alfabetico (semasiologico), ritrova un rudimentale antenato nel *Piccolo Vocabolario Metodico del Dialetto della provincia di Lecce* di Vittorio Pepe (1960), strutturato in capitoli che riuniscono i termini collegandoli l'uno all'altro in ragione del loro significato, del loro uso e della loro funzione.

L'opera nasce in un periodo in cui l'italiano non era ancora ben padroneggiato dai cittadini nel neonato Stato ed è rivolta ai maestri e agli alunni delle scuole elementari, per cui il lavoro è improntato alla concretezza e alla semplicità. Pepe ha selezionato e diviso alcune voci organizzando la Nomenclatura – come la definisce egli stesso nella brevissima introduzione – in sedici serie,⁴ facendo corrispondere alla parola dialettale il corrispettivo italiano, senza un'ulteriore definizione, creando una struttura estremamente facile da consultare per parlanti dialettalofoni che dovevano apprendere l'italiano. Da questo tipo di vocabolari, molto diffusi in epoca postunitaria, si potrebbe dunque riprendere l'ossatura e ampliare le voci con una spiegazione più diffusa che aiuterà a comprendere meglio i significati delle parole, non tutti immediatamente intelligibili ai parlanti oggi italo-foni.

Un vocabolario con tale struttura mista, virtuale e cartacea in sezioni, ha un evidente valore didattico⁵ e potrebbe coadiuvare gli insegnanti che volessero aprire una finestra sul plurilinguismo e sulla compresenza di italiano e dialetto nel repertorio dei salentini.

Le nuove schede lessicali saranno composte dalla parola e dalla sua definizione breve, immediata, seguita da una spiegazione più ampia che esplica il funzionamento e l'utilizzo dell'oggetto, e una foto, scattata da chi scrive al Museo delle Arti e delle tradizioni di Latiano, o nelle case di parenti e amici. Saranno indicate le varianti riportate da Rohlfs e, dove accertata, sarà registrata l'etimologia. Una parte indicherà inoltre le fonti orali da interrogare nel corso di nuove indagini sul territorio. Per quanto riguarda l'ortografia, «punto nevralgico» dei vocabolari dialettali come la definisce Rohlfs nella sua *Introduzione* al VDS, per l'accentazione si sono seguiti i criteri indicati dallo studioso tedesco.

Ecco alcuni esempi di schede lessicografiche.

⁴ Serie prima Casa (1. Della casa; 2. Anticamera; 3. Salotto; 4. Camera; 5. Stanza da mangiare; 6. Cucina; 7. Corte; 8. Cesso; 9. Rimessa; 10. Famiglia); serie seconda Alimenti (1. Pane; 2. Paste; 3. Carne; 4. Pesce; 5. Salumi; 6. Latticini; 7. Dolci; 8. Legumi, civaie; 9. Uova; 10. Frutta seche; 11. Condimenti; 12. Bevande); serie terza Vesti (1. Vesti da bambini; 2. Vesti da uomo; 3. Abbigliamenti da donna); serie quarta Arnesi e lavori da donna (1. Arnesi da donna; 2. Lavori da donna); serie quinta Scuola e scolaro (1. Scuola; 2. Scolaro); serie sesta Giuochi; serie settima Chiesa, serie ottava Festa; serie nona Città; serie decima Contadino (1. Cascina; 2. Podere; 3. Palmento; 4. Frantoio; 5. Aia; 6. Attrezzi da contadino); serie undicesima Vegetali (1. Ortaggi; 2. Piante; 3. Parti delle piante; 4. Frutta; 5. Parti della frutta); serie duodecima Bestie (1. Quadrupedi; 2. Uccelli; 3. Cacce; 4. Anfibi e rettili; 5. Pesci; 6. Molluschi; 7. Insetti); serie tredicesima Fenomeni; serie quattordicesima Corpo umano (1. Capo; 2. Tronco ed estremità; 3. Difetti; 4. Malattie); serie quindicesima Nomi di coloro che esercitano arti, professioni, mestieri; serie sedicesima Attrezzi e lavori artigianeschi (1. Barbieri; 2. Legnaiuolo; 3. Muratore; 4. Calzolaio; 5. Panicuocolo; 6. Sellaio; 7. Fabbro-ferraio).

⁵ Per approfondire l'argomento si rimanda a Tempesta 2019.

Buttita: s.f. imbottita, coltrone.



Varianti e documentazione linguistica

A Lecce (Antonio Bernardini-Marzolla, *Saggio di un vocabolario domestico del dialetto leccese*, Lecce 1889), Taranto (D. L. De Vincentiis, *Vocabolario del dialetto tarantino in corrispondenza della lingua italiana*, Taranto 1872), Brindisi (Francesco d'Ippolito, *Vocabolario dialettale ossia il linguaggio vernacolo della provincia di Terra d'Otranto*, Taranto 1896).

Da fonti orali

Buttita a Mesagne e Latiano.

La *buttita*, dallo spagnolo *embutti* (DEI) era una coperta piuttosto pesante che veniva usata in inverno sul letto, imbottita di bambagia e trapuntata a mano dalle *buttitare*, donne che per mestiere cucivano questo tipo di coperte. La parte inferiore era in cotone *flanellato*, più caldo ed economico, mentre per la parte superiore veniva usato un tessuto più prezioso, a seconda delle possibilità della famiglia, spesso *rasatello damascato*. L'*imbuttitari*, a seconda della propria maestria e ingegno, realizzavano poi dei disegni astratti trapuntati sulle coperte, per tenere ferma la bambagia e aggiungere valore alla *buttita*, che faceva parte del corredo della sposa e durava per tutta la vita.

Limma: s. f. bacile di creta, catino di terracotta



Varianti e documentazione linguistica

Rohlfs 1, 294 *limma* a Salve e Vernole (Fernando Manno, *Dizionario del dialetto salentino leccese*, manoscritto; Francesco d'Ippolito, *Vocabolario dialettale ossia il linguaggio vernacolo della provincia di Terra d'Otranto*, Taranto 1896); *limba* (Nicola Vacca, *La ceramica salentina*, Lecce 1954); *lèmma* a Carovigno, Avetrana (Vittorio Pepe, *Piccolo vocabolario metodico del dialetto della provincia di Lecce*, Brindisi 1896; Francesco Ribezzo, *Il dialetto apulo-salentino di Francavilla Fontana*. Pubblicato in Appendice alla rivista *Apulia*, vol. II-IV, 1911-1912; Francesco d'Ippolito, *Vocabolario dialettale ossia il linguaggio vernacolo della provincia di Terra d'Otranto*, Taranto 1896).

Da fonti orali

Lèmma a Mesagne e Latiano.

Secondo *Rohlfs* la parola deriva dal greco *λίμπα* 'grande scodella di creta'. Si tratta di un recipiente di creta di grandezza medio-piccola (*limma*, *limmitèdda*), smaltato e senza manici, che veniva usato in cucina come zuppiera.

Mbile: s.m. fiasco di terracotta con il collo stretto per bere acqua



Varianti e documentazione linguistica

Rohlfs 1,331 *mbile* ad Aradeo, Gallipoli, Lecce, Nardò, Parabita, Secli, Brindisi, Avetrana (Francesco Castrignanò, *Cose nosce. Poesie dialettali*, seguite da un dizionarietto neritino-italiano. Nardò 1909); *mmile* a Casarano, Ugento, Cisternino, Mesagne (Fernando Manno, *Dizionario del dialetto salentino leccese*, manoscritto); *mmili* a Oria, Maruggio, *mbili* (Vittorio Pepe, *Piccolo vocabolario metodico del dialetto della provincia di Lecce*, Brindisi 1896); *mmila* a Taranto.

Da fonti orali

Mmili a Mesagne e Latiano

La parola secondo Rohlfs deriva dal greco βόμβυλος = vaso di creta dal collo stretto; il LEI lo riconduce alla radice **bomb* 'corpo tondeggiante': si trattava di un recipiente di terracotta panciuto con un collo lungo e stretto che presentava un rigonfiamento sopra le due anse laterali, che serviva da serbatoio d'aria e permetteva di bere a piccoli sorsi direttamente dalla bocca. Le dimensioni variavano da 20 a 50 cm di altezza, per una capienza minima di un litro e massima di 8 litri. Solitamente si legava a una corda e si calava nel pozzo per mantenere l'acqua al fresco.

Pila: s.f. lavatoio in pietra viva



Varianti e documentazione linguistica

VDS 2,478 vocabolo comune al territorio delle tre province; *pila* a Palagiano (Michele De Noto, *Appunti di fonetica sul dialetto di Taranto*, Taranto 1897).

Da fonti orali

Pila a Mesagne e Latiano

La *pila* era una vasca ricavata da un unico masso di pietra viva e perciò le dimensioni potevano variare in base al blocco, mediamente era lunga 1,20 m, larga 72 cm e alta 37 cm. Era situata in giardino, posizionata su due blocchi di tufo: al suo interno vi era un piccolo gradino su cui si poggiava *lu lavaturu* per lavare i panni. D'estate poteva essere usata per rinfrescarsi nelle calde giornate del sud.

Vacili: s.f. bacile



Varianti e documentazione linguistica

Rohlfs 2, 794 *vacili* a Grottaglie; *vacila* (Tommaso Nobile, *Dizionario del dialetto ostunese*, manoscritto; D. L. De Vincentiis, *Vocabolario del dialetto tarantino in corrispondenza della lingua italiana*, Taranto 1872; Michele De Noto, *Appunti di fonetica sul dialetto di Taranto*, Taranto 1897); *vacila* (Giuseppe Grassi, *Il dialetto di Martina Franca. Parte prima: Fonetica*. Martina Franca 1925); *vacili* (Francesco Ribezzo, *Il dialetto apulo-salentino di Francavilla Fontana*. Pubblicato in Appendice alla rivista *Apulia*, vol. II-IV, 1911-1912).

Da fonti orali

Vacili a Mesagne e Latiano

Lu *vacili* era un piccolo catino che poteva essere di vari materiali: terracotta, ceramica o metallo smaltato. Veniva tenuto in camera da letto e appoggiato sul *portavacili* o *pieti ti lu vacili*: se nelle case delle famiglie povere si era soliti farlo usare quasi esclusivamente al medico condotto quando si recava per curare il malato, nelle case dei più abbienti era di uso quotidiano e si potevano trovare anche esemplari doppi. Nella parte inferiore si trovava uno spazio per la brocca dell'acqua, e in aggiunta, in base alle possibilità si poteva trovare il portasapone e i portasciugamani.

Per ragioni pratiche si è dovuta selezionare una piccola porzione del vasto lessico dialettale: la scelta è caduta su una sezione legata alla cultura materiale, con un focus sull'utensileria della casa per due diverse motivazioni: da un lato la possibilità di mostrare, attraverso la collocazione di tali oggetti all'interno della casa virtuale, il funzionamento del vocabolario 3D, dall'altro – e il primo motivo è subordinato a questa seconda spiegazione – la rilevanza del legame fra lingua dialettale e cultura materiale che, alla luce degli studi congiunti di linguistica e antropologia culturale, esemplifica l'importanza della preservazione delle parlate locali. L'essere umano, per il quale il dire e il fare sono i due aspetti fondamentali della realtà,⁶ riconosce una vita, un'esistenza a quegli oggetti a cui assegna un nome.

⁶ Scrive Angioni (1998, pp. 261-275): “Potrà dirsi forse che non c'è, per l'uomo, nessun fare distinguibile dal dire, preliminare al dire, privo del dire, indipendente dal dire”.

4. Osservazioni e avvertenze per il futuro VDS in 3-D

In futuro il progetto potrà essere esteso alla ricostruzione di un intero centro abitato: l'utente non solo potrà spostarsi all'interno della casa, ma avrà la possibilità di proseguire il suo viaggio virtuale lungo la strada, arrivare nel centro del paese, e percorrere le campagne, il mare, scoprendo nuove parole.

La decisione di immaginare un paese salentino fittizio che, senza riprodurne nessuno in particolare, fosse tuttavia capace, in una certa misura, di richiamarli tutti, è derivata dalla natura stessa del Vocabolario di Rohlfs, che supera la descrizione monografica per portare alla luce quei tratti linguistici e culturali che concretizzano una sostanziale unità della zona.

Realizzare la versione grafica in 3D di una parola comporta delle differenze a seconda della categoria grammaticale della parola stessa: rappresentare il nome di un oggetto è certamente più facile che mostrare un verbo, concreto o astratto che sia.

Per ovviare a questa difficoltà, la futura versione completa del Vocabolario 3D vedrebbe inseriti anche dei modelli di persone alle prese con le faccende della vita quotidiana, con il proprio lavoro: l'utente potrebbe ritrovarsi di fronte a una donna che fa *rifucari* un vecchio ferro da stiro a carboni scuotendolo in strada, o dinanzi *allu conzalimmi* – colui che si occupava della riparazione non solo delle *limme*, grandi catini di terracotta, ma anche di altro vasellame usato nelle case e in campagna – che usa *lu trapanaturu* per passare il filo di ferro ricucendo le parti del recipiente rotto.

Introducendo dunque simili quadri della vita di un tempo sarà possibile rendere visivamente anche quelle parole che sarebbe difficile immaginare rappresentate. La modalità sarà la stessa di quella già mostrata per gli oggetti selezionati: l'utente, avvicinandosi al punto di interesse, potrà cliccare e veder comparire nella finestra la scheda della parola scelta.

La procedura di *gamification* ci consente di ipotizzare che i futuri fruitori del Vocabolario potranno esplorare anche il paese osservando i cambiamenti nel lessico legati allo scorrere del tempo e alla diversa estrazione sociale delle famiglie, entrando in case differenti da quelle scelte per questo lavoro, arredate con mobili e suppellettili ben diverse.

Attraverso la consultazione di vecchie fotografie, ma soprattutto attraverso l'ascolto dei racconti degli informatori, si sono ricostruite e scelte quelle *texture* che rendono meglio gli effetti dei materiali di una casa contadina del secondo dopoguerra (fig. 9, 10, 11), per esempio dei muri grezzi imbiancati con la calce, del legno usurato, della terra battuta nel giardino, della ceramica decorata con semplici motivi geometrici.

Nonostante che gli alti costi di produzione non ci permettano di completare la realizzazione del gioco, è stato realizzato un primo video

esemplificativo che ne mostra il funzionamento, lasciando a un domani, speriamo non troppo lontano, la possibilità di completare il progetto.

Il filtro del tempo ha maglie sempre più fitte e la musealizzazione virtuale della cultura materiale e del patrimonio linguistico che essa veicola (ma da qui la possibile riappropriazione delle parole di un passato non troppo lontano) ha il vantaggio di sottrarre al passare del tempo un numero sempre maggiore di parole che altrimenti passerebbero senza lasciare traccia. Il vocabolario dialettale, virtuale e cartaceo, è sempre più chiaramente un tesoro prezioso a cui ricorrere accanto all'italiano come un insolito forziere che preserva il suo bene quanto più viene aperto, consultato, visitato.

Bionota: Giulia Massaro si è laureata con lode in Lettere classiche, all'Università del Salento, con una tesi dal titolo "*Il VDS di G. Rohlfs da visitare: una prima proposta del vocabolario in 3D*". Lavora sui dialetti salentini di area settentrionale.

Recapito autrice: massaro.giuliaic@gmail.com

Riferimenti bibliografici

- Angioni G. 1998, *Dialettologia, demologia, cultura materiale*, in D'Onofrio S. e Gualdo R. 1998, pp. 261-275.
- Aprile M. 2002, *La lessicografia* [parte di Aprile M., Coluccia R., Fanciullo F. e Gualdo R., *La Puglia*] in Cortelazzo M., Marcato C., De Blasi N. e Clivio G.P. (eds.), *I dialetti italiani. Storia struttura uso*, UTET, Torino, pp. 679-756.
- Aprile M. 2005, *Dalle parole ai dizionari*, Il Mulino, Bologna.
- Aprile M. 2010, *La lessicografia dialettale in Italia*, in Ruffino-D'Agostino 2010, pp. 173-196.
- Augé M. 2008, *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano.
- Berruto G. 2004, *Prima lezione di sociolinguistica*, Laterza, Roma-Bari.
- Buttitta A.I. 1998, *Cultura segni e società* in D'Onofrio-Gualdo 1998, pp. 7-16.
- Camilleri A. e De Mauro T. 2013, *La lingua batte dove il dente duole*, Laterza, Roma-Bari.
- Cavaliere G. 1968, *Antichissimi Proverbi-Usanze e canti popolari salentini tradotti, commentati e raffrontati attraverso il folclore, la storia, la letteratura, la religione, la morale, la sociologia, l'arte, la mitologia e l'aneddotica a maniere tempi e luoghi di nostra terra raccolti dalla voce del popolo*, Tipografia Ragione, Brindisi.
- D'Onofrio S. e Gualdo R. (eds.) 1998, *Le solidarietà. La cultura materiale in linguistica e in antropologia*, Atti del Seminario di Lecce (novembre-dicembre 1996), Congedo, Galatina.
- De Mauro T. e Lodi M. 1993, *Lingua e dialetti*, Editori riuniti, Roma.
- De Mauro T. 1972, *Storia linguistica dell'Italia unita*, Laterza, Bari.
- De Saussure F. 1970, *Corso di linguistica generale*, trad. Tullio De Mauro, Laterza, Bari.
- Empler T. 2018, *ICT per il Cultural Heritage - Rappresentare, Comunicare, Divulgare*, DEI tipografia del genio civile, Roma.
- Fabietti U. 2017, *Elementi di antropologia culturale*, Mondadori, Milano.
- Gobber G. e Morani M. 2010, *Linguistica generale*, The McGraw-Hill Companies, Milano.
- Grassi C. 2006, *Implicazioni teoriche e di metodo di un rapporto simbiotico tra museo etnografico e lessicografia dialettale: l'esempio trentino*, in Bruni F. e Marcato C. (eds.), *Lessicografia dialettale*, Atti del Convegno di studi, Venezia, 9-11 dicembre 2004, pp. 83-94.
- Grassi C. 1993, *Italiano e dialetti*, in Alberto A. Sobrero (a cura di), *Introduzione all'italiano contemporaneo*, vol. II, Laterza, Roma-Bari, pp. 279-307.
- Jakobson R. 1966, *Antropologi e linguisti. Bilancio di un convegno* in "Saggi di linguistica generale, Feltrinelli, Milano, pp. 5-21.
- Marazzini C. 2015, *La lingua italiana. Storia, testi, documenti*, Il Mulino, Bologna.
- Marcato C. 2002, *Dialetto, dialetti e italiano*, Il Mulino, Bologna.
- Masiello E. 2013, *Proverbi e modi di dire*, La Concordia, Brindisi.
- Nichil R.L. 2010, *Tradizione e modernità nel Vocabolario dei dialetti salentini di Gerhard Rohlfs* in Ruffino-D'Agostino 2010, pp. 569-596.
- Nichil R.L. e de Fazio D. 2015, *Tra italiano e dialetto*, in "Lid'O - Lingua italiana d'oggi" 12, pp. 191-206.
- Patota G. 2002, *Nuovi lineamenti di grammatica storica dell'italiano*, Il Mulino, Bologna.

- Tempesta M. 2019, *Motivare alla conoscenza. Teacher Education*, Scholé - Editrice Morcelliana, Brescia.
- Ruffino G. e D'Agostino M. (a cura di) 2010, *Storia della lingua italiana e dialettologia*, Centro di studi filologici e linguistici siciliani, Palermo.
- Urgese T. 2003, *Grammatica del dialetto del Salento settentrionale. Viaggio nella lingua e nella cultura delle diocesi di Oria e di Brindisi*, Flash, Mesagne.
- Vàrvaro A. 1998, *Parole e Cose*, in D'Onofrio-Gualdo 1998, pp. 17-32.
- Vàrvaro A. 1979, *Introduzione* a G. Pitrè, *Grammatica siciliana*, Sellerio, Palermo, pp. 5-13.
- Wittgenstein L. 1998, *Tractatus-logico-philosophicus*, Einaudi, Torino.
- Zizzi P. 1993, *Paese che vai sentenze che trovi. L'antica sapienza in 5.000 proverbi e modi di dire pugliesi*, Schena, Fasano.
- Zolli P. 1986, *Le parole dialettali*, Rizzoli, Milano.

Dizionari

- DDS = Mancarella G.B., Parlàngeli P., Salamac P. 2013, *Dizionario dialettale del Salento*, Edizioni Grifo, Lecce.
- DELI = Cortelazzo M., Zolli P., Cortelazzo M.A. 1999, *Dizionario Etimologico della Lingua Italiana*, Zanichelli, Bologna.
- GDLI = Battaglia S. (poi Bàrberi Squarotti G.) 1960-2002, *Grande Dizionario della lingua italiana*, 21 voll., Utet, Torino.
- LEI = Pfister M., Schweickard W., Prifti E., 1979-, *Lessico Etimologico Italiano*, Reichert, Wiesbaden.
- Pepe V. 1984, *Piccolo vocabolario metodico del Dialetto della provincia di Lecce tradotto in lingua italiana per uso nelle scuole elementari*, Brindisi, Stab. tipografico D. Mealli 1896, ristampa anastatica a cura della Cooperativa "Insieme per...", Latiano.
- Urgese T. 2008, *Il dialetto di Latiano. Lessico, fraseologia, etimologie*, Locopress, Mesagne,
- VDS = Rohlf G. 1959-1961, *Vocabolario dei dialetti salentini (VDS)*, Congedo, Galatina.