
DECAMERON

INFORMAZIONI PRINCIPALI

- SIGNIFICATO TITOLO: → deriva dal greco
→ 10 giornate
- QUANDO È STATO SCRITTO: → inizia nel 1348 (fine peste)
→ finisce nel 1353
- AUTOGRAFO: → esiste → Berlino
→ Emilton 90
- GENERE LETTERARIO: → raccolta di novelle

TRAMA

- 10 ragazzi (7 ragazze) (3 ragazzi) (18-28 anni)(gruppo di giovani → brigata)
- Ricchi borghesi
- Si ritrovano fuori santa Maria Novella di Firenze
- Vogliono allontanarsi dal degrado morale ed igienico
- Vanno nei loro castelli nel contado
- Partono un mercoledì d'estate del 1348
- Tornano dopo due settimane il martedì
- Vanno nel palazzo di uno dei 10 (immerso nel verde)
- Poi si spostato in un altro castello (= caratteristiche)
- Si spostano per una «vacanza»

GIORNATE

Veniva eletto un re/regina del giorno

- Tutti i giorni uno diverso
- Sceglieva che fare durante la giornata
- Sceglieva il tema del giorno per le novelle

Quando «lavoravano»?

- 5 giorni su 7
- Venerdì → giorno del Signore
- Sabato → pulizia corporale

Novelle

- 10 giorni * 10 novelle = 100 novelle
- Novelle raccontate nel primo pomeriggio per passare le ore calde

TEMI

- Tema diverso di giornata in giornata
- Scelto il giorno prima
- 1^a giornata → libero
- 2^a giornata → fortuna
- [...]
- 9^a giornata → libero (cosa strana)

PESTE

- navi genovesi che arrivano dal mar nero Nero
- Focolari a Marsiglia e Messina → marinai di Marsiglia
→ marinai di Messina
- Brutta pandemia → fisici deboli da carestia
- Di tipo polmonare → contagio uomo-uomo
→ morte in tre giorni

STRUTTURA

- Proemio

- Introduzione 1^a giornata • Introduzione 3^a giornata • Introduzione 5^a giornata • Introduzione 7^a giornata • Introduzione 9^a giornata
- 1^a novella [...] 10^a novella • 1^a novella [...] 10^a novella • 1^a novella [...] 10^a novella • 1^a novella [...] 10^a novella • 1^a novella [...] 10^a novella
- Conclusione 1^a giornata • Conclusione 3^a giornata • Conclusione 5^a giornata • Conclusione 7^a giornata • Conclusione 9^a giornata

- Introduzione 2^a giornata • Introduzione 4^a giornata • Introduzione 6^a giornata • Introduzione 8^a giornata • Introduzione 10^a giornata
- 1^a novella [...] 10^a novella • 1^a novella [...] 10^a novella • 1^a novella [...] 10^a novella • 1^a novella [...] 10^a novella • 1^a novella [...] 10^a novella
- Conclusione 2^a giornata • Conclusione 4^a giornata • Conclusione 6^a giornata • Conclusione 8^a giornata • Conclusione 10^a giornata

Prende spunto da le 1000 e 1 notte

LIVELLI

SUPERCORNICE

- FORMAZIONE:
 - proemio
 - introduzione 1^a e 4^a giornata
 - conclusioni finali
- NARRATORE:
 - 1^a persona
 - autore ≡ narratore
 - parla di sue esperienze (autodifesa)
 - spiega opera
- PROTAGONISTA:
 - protagonista ≡ narratore
- TEMPO:
 - tempo storia e tempo racconto a volte coincidono a volte no

CORNICE

- FORMAZIONE:
 - introduzione
2^a;3^a;5^a;6^a;7^a;8^a;9^a;10^a giornata
 - conclusione
1^a;2^a;3^a;4^a;5^a;6^a;7^a;8^a;9^a;10^a giornata
- NARRATORE:
 - eterodiegetico
 - onnisciente
 - parla delle giornate dei ragazzi
- PROTAGONISTA:
 - ragazzi della brigata
- TEMPO:
 - tempo storia e tempo racconto coincidono perché ragazzi vissuti in quegli anni

SENZA NOME

- FORMAZIONE:
 - 100 novelle
- NARRATORE:
 - 10 ragazzi
 - eterodiegetico
 - onnisciente
 - 2° grado
 - raccontano le novelle
- PROTAGONISTA:
 - protagonisti novelle
- TEMPO:
 - tempo storia e racconto non coincidono da antica Grecia a 1300

FORZE

- FORTUNA:

Caratterizza il mondo mercantile

Il mercante è un uomo che si fa da sé

La società da teocentrica a umanesimo

È forza laica → né negativa né positiva → nel mezzo

Capricciosa ed imprevedibile

- NATURA:

Istinto

Eros

Pulsione

Positiva se limitata

- INGEGNO:

Industria umana

Intelligenza

Limita i danni della fortuna

Prevede e limita l'istinto

VIRTÙ

- ONESTÀ:

Di tutta la società

Eleganza raffinata (no eccessi)

- GENTILEZZA:

Del singolo individuo

Eleganza raffinata (no eccessi)

Le storie scritte con decoro (non oscene)

POLEMICA ANTIECCLESIASTICA: non soffocare gli istinti ma sfogarli con eleganza

ORDINE E ROTTURA

- Boccaccio si crea delle regole che però infrange
- Ad esempio ogni giorno bisogna scegliere tema diverso → giorno 9 tema libero
- Dioneo racconta sempre ultimo tranne primo giorno
- 100 novelle (in teoria) → in pratica 101 (intro 4^a giornata novella incompleta)

TEMPO

- Vario
- Novelle attraversano tempo
- Spesso tempo presente per trattare certi temi
- Tempo novelle da antica Grecia a 1300

SPAZIO

- Tantissimi luoghi diversi
- Prediletto il mare (figura mercante) (sia realistico che metafora di fortuna e imprevedibilità)
- Anche città (a volte sul mare altre no) (mercati obbiettivo dei mercanti) (città metafora di fortuna) (labirinto di strade) (luogo vario ricco di persone diverse)

GRAZIE E BUONO
STUDIO!

IL TEAM DI NOTEACHER <3

