

## ÍNDICE

<i>Introducción</i>	9
I. Cortesanos y caballeros se divierten.	11
II. Motejar	25
III. Figuras del motejar. El triunfo del apodo. La gloria del equívoco	38
IV. La caricatura a base de apodos. Nacimiento y desarrollo	64
V. Unos juguetes de ingenio	73
VI. Un admirador de la agudeza española: Bran- tôme	91
VII. En espera de Quevedo	102
VIII. Cinco géneros jocosos aprovechados por Que- vedo	122
IX. El arte de la caricatura. Quevedo en la en- crucijada	134

X.	El equívoco quevediano: expansión y selección . . . . .	146
XI.	Hacia una depuración de la agudeza . . . . .	156
XII.	Gracián frente a Quevedo . . . . .	162
XIII.	Triunfo y naufragio de la jácara aguda . . . . .	171
XIV.	Varia fortuna de Quevedo. Unas formas poéticas . . . . .	184
XV.	Varia fortuna de Quevedo. La narración en prosa. Hacia una definición del <i>Buscón</i> . . . . .	189
XVI.	Varia fortuna de Quevedo. El teatro . . . . .	197
XVII.	El devenir de los juguetes de ingenio. Muerte o supervivencia . . . . .	208
XVIII.	Quevedo y Benavente. El entremés frente a la agudeza verbal . . . . .	220
XIX.	La comedia frente a los géneros jocosos y a la agudeza verbal . . . . .	227
XX.	España y Francia . . . . .	243
XXI.	La supervivencia de los juegos de ingenio . . . . .	254
	Bibliografía . . . . .	259