# PSICOPATOLOGIA E LINGUAGEM PICTÓRICA: A MONOMANÍACA PELO JOGO COMO OBJETO DE ANÁLISE CLÍNICO-HISTÓRICA

**Giovanna Francelino Matias, Giovanna da Silva Chila, Maria Isabela Martins e Faria, Viviane Coêlho Magalhães e Roberto Gomes Monção Junior**

Universidade do Vale do Paraíba/Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, giovanna.f.matias@gmail.com, chila.giovanna7@gmail.com, mariaisa.mfaria@gmail.com, vivianecoelhomag@gmail.com, roberto.moncao@univap.br.

**Resumo**

Esta pesquisa investiga a obra “A Monomaníaca pelo Jogo”, de Théodore Géricault, contextualizando-a na série de retratos encomendados pelo psiquiatra Étienne-Jean Georget no século XIX. O objetivo central é analisar como a linguagem artística reflete as concepções científicas e sociais da loucura, tratando a imagem como um registro histórico de valores e ideias vigentes. A fundamentação metodológica utiliza dois níveis de análise de Erwin Panofsky (1991): a identificação iconográfica de temas convencionais e a síntese iconológica do significado intrínseco. A análise demonstra que Géricault (1822) rompe com as representações grotescas tradicionais, conferindo dignidade e realismo, individualizando o sujeito para além do rótulo nosográfico. A pintura é interpretada como um sintoma cultural que revela as sutis relações entre a imaginação do artista e o contexto da psiquiatria nascente. Conclui-se que a obra transcende os valores estético e documental, consolidando-se como fonte relevante para a reflexão histórico-cultural sobre as psicopatologias e as obras de arte.

**Palavras-chave**: Iconografia. Iconologia. Théodore Géricault. Monomania.

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas.

## Introdução

A obra “A Monomaníaca pelo Jogo”, de Théodore Géricault, aborda a relação entre loucura, vício e sofrimento psíquico, evidenciando como as obsessões podem afetar profundamente a mente humana. A pintura retrata não apenas a aparência física de uma mulher, mas principalmente seu estado emocional e psicológico, revelando a fragilidade humana diante de comportamentos compulsivos. Assim, o tema central dessa pesquisa envolve a representação da “loucura”[1] sob uma perspectiva mais humana e sensível, aproximando a arte do campo da psicologia.

Esse tema é relevante para a sociedade atual, pois questões relacionadas à saúde mental, vícios e compulsões continuam presentes e, em muitos casos, intensificadas. Problemas como dependência em jogos, apostas on-line e outras formas de vício têm crescido, afetando principalmente jovens e adultos. A obra contribui para a reflexão sobre a importância de compreender o sofrimento psíquico, incentivando uma visão mais empática e menos preconceituosa. A obra se destaca por não tratar a personagem de forma caricata, pelo contrário, o artista a representa artisticamente com um olhar humanizado, mostrando que por trás da pretensa “loucura” existe dor, sofrimento e complexidade. Essa abordagem foi inovadora para a época, pois rompeu com visões moralistas que viam os transtornos mentais apenas como falhas de caráter. Além disso, discutir esse tema ajuda a combater estigmas associados à loucura e reforça a necessidade de cuidado, apoio psicológico e políticas de saúde mental.

Historicamente, a pintura de Géricault (1822) foi concebida sob a influência dos psiquiatras Étienne-Jean Georget e Jean-Etienne Esquirol, que buscavam identificar doenças mentais por meio da

[1] O termo “loucura” advém do árabe lauqa (tolo), mas também há forte influência da raiz ibérica que gerou variações antigas. O termo "louco" é exclusivo da língua portuguesa e espanhola (loco). O filósofo Michel Foucault (1978) descreve a loucura não apenas como um fato biológico, mas como um objeto discursivo criado pelas normas da sociedade. O que é considerado "loucura" muda conforme a época e a cultura.

fisionomia e de sintomas físicos observáveis. Nessa perspectiva, Pollitt (2015) destaca que Esquirol rejeitou as explicações morais ou teológicas para a "loucura", passando a compreendê-la como uma condição somática, identificável clinicamente. Por um lado, essa transição para a patologização moderna é evidenciada pelo isolamento da personagem retratada e por sua identificação restrita ao rótulo da enfermidade, o que sugere uma redução do indivíduo à sua condição de objeto científico. Portanto, ao converter a técnica pictórica em um espelho dos ''pensamentos desordenados'', conforme analisa Pollitt (2015), a obra consolida-se como um documento que revela a linha tênue do adoecimento mental, permitindo-nos refletir sobre a patologização não apenas como um processo de categorização clínica, mas como a expressão de uma subjetividade fragilizada e mergulhada no sofrimento psíquico.

A obra "Monomaníaca pelo Jogo", de Théodore Géricault, sugere que o jogo pode deixar de ser apenas entretenimento, quando passa a dominar a vida do indivíduo, transformando-se em um comportamento compulsivo que provoca sofrimento psíquico. Essa interpretação acompanha o movimento do século XIX, período em que, como afirma Shorter (1997) condicionou comportamentos sociais em diagnósticos psiquiátricos. Dessa forma, a pintura evidencia como a compulsão pelo jogo, antes visto como recreação, começou a ser reinterpretado pela medicina e pela sociedade como sinal de transtorno mental contribuindo para a sua patologização.

O objetivo dessa pesquisa consiste em analisar a obra "A Monomaníaca pelo Jogo", de Théodore Géricault a partir da metologia de dois níveis de análise de Erwin Panofsky (1991), a identificação iconográfica e a síntese iconológica por meio da linguagem artística, concepções sociais e científicas sobre a "loucura" no século XIX. Ao investigar os elementos visuais, a expressão da personagem e o contexto de produção da pintura, o estudo tem como objetivo compreender de que maneira a arte pode funcionar como registro das ideias e valores de uma época. Nesse sentido, a análise contribuirá para ampliar o entendimento da relação entre arte e conhecimento, especialmente no diálogo entre áreas da psicologia e da história social, levando em conta as premissas de Michel Foucault (1978) que aponta que a loucura não é uma essência biológica ou uma doença natural, mas uma construção social e histórica que se constitui em relação à razão, dentro de um contexto cultural, o que reforça a importância de examinar representações artísticas para compreender como diferentes períodos interpretam o comportamento humano.

## Metodologia

A análise da obra "A Monomaníaca pelo Jogo*"* fundamenta-se em uma abordagem qualitativa e descritiva, combinada à metodologia de Erwin Panofsky nos níveis iconográfico e iconológico por meio de aporte teórico de fontes de pesquisa da área da psicologia. Conforme destacam Souza e Olária (2014, p. 51), a fase iconográfica exige familiaridade com conceitos e temas específicos assimilados via fontes literárias e documentais, enquanto a fase iconológica dedica-se à interpretação dos símbolos e sintomas culturais. Assim, mediante essa articulação metodológica e o embasamento psiquiátrico-psicológico, torna-se possível descrever e correlacionar rigorosamente os aspectos fisionômicos do sujeito retratado — como sua expressão facial e postura corporal — às concepções de patologia e loucura vigentes no século XIX.

## Resultados

Por meio da metodologia iconográfica e Iconológica de Panifsky (1991) acerca da perspectiva pictórica e linguagem artística em Géricault, no retrato "A Monomaníaca pelo Jogo", pode-se inferir que o artista mobiliza uma tensão deliberada entre diferentes registros pictóricos para dar forma visual à desordem mental. As vestes da pessoa retratada são tratadas com pinceladas amplas e fluidas, sugerindo movimento e instabilidade, enquanto o rosto — centro psicológico da composição — apresenta uma execução mais contida, de traços endurecidos e expressão opaca, quase petrificada. Esse contraste traduz pictoricamente a contradição interna do sujeito acometido pela "monomania", ou seja, um ser simultaneamente agitado e ausente. O olhar vago, deslocado do eixo do espectador, reforça a ideia de uma consciência que já não habita inteiramente o próprio corpo. A paleta sombria, com ocres e marrons que raramente cedem espaço à luz, contribui para uma atmosfera de confinamento afetivo. Géricault (1822) recusa a idealização e o grotesco — o que emerge é uma humanidade deteriorada, mas reconhecível, representada com uma sobriedade que torna o sofrimento mais perturbador.

A série de retratos de “alienados” produzida por Géricault em 1822 não nasceu do interesse artístico isolado, mas de uma colaboração estreita com dois médicos “alienistas” de destaque no cenário parisiense, Étienne-Jean Georget e Jean-Étienne Esquirol. Georget, discípulo de Esquirol e chefe de serviço na Salpêtrière, foi provavelmente o encomendante direto das obras, destinadas a ilustrar casos clínicos e servir ao ensino da medicina mental emergente. Esquirol, por sua vez, havia iniciado uma renovação metodológica na psiquiatria francesa, propondo que os “alienados” fossem observados e classificados a partir de sintomas precisos — entre eles, a fisionomia. A pintura de Géricault insere-se nesse projeto de visualização científica da “loucura”, no qual os retratos funcionavam como documentos de observação, capazes de fixar os traços que a psiquiatria nascente procurava sistematizar. Essa aliança entre arte e medicina revela como a clínica do século XIX dependia também de suportes visuais para construir e legitimar suas categorias diagnósticas, numa época em que a fotografia ainda não estava disponível para cumprir tal função.

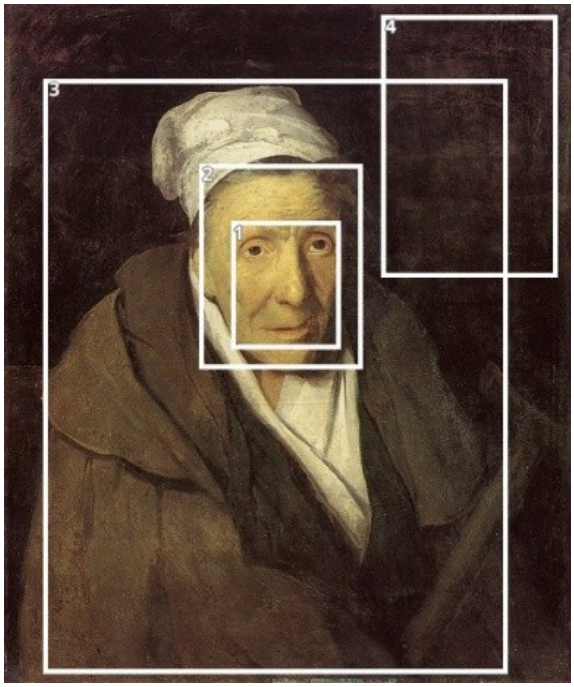
Sob esse viés, a figura da “Monomaníaca pelo jogo” não pode ser compreendida fora do conjunto de transformações históricas que, no início do século XIX, converteram determinadas condutas em objetos do saber médico. O conceito de monomania, formulado por Esquirol em 1810, designava um estado de perturbação parcial da razão: o indivíduo mantinha intactas as demais faculdades mentais, mas era dominado por uma ideia fixa ou paixão irresistível. Essa categoria permitiu que comportamentos socialmente indesejáveis — o jogo compulsivo, o roubo, o amor excessivo — fossem deslocados do campo moral e jurídico para o campo patológico. No contexto da França pós-revolucionária e napoleônica, marcada pela instabilidade econômica e pela reorganização dos espaços de sociabilidade, o jogo tornou-se alvo de crescente desconfiança pública. Associado à ruína financeira, à dissolução dos laços familiares e à subversão da ordem burguesa, o jogador compulsivo passou a ser visto não apenas como vicioso, mas como doente. A monomania pelo jogo articulava, assim, ansiedades médicas e morais de uma época que precisava nomear e controlar as formas de desvio que ameaçavam o *status quo*.

Nessa perspectiva, o retrato da monomaníaca pelo jogo ultrapassa amplamente sua função estética para se constituir como documento de intersecção entre saberes, instituições e sensibilidades de uma época. Ao representar sujeitos diagnosticados dentro dos parâmetros da psiquiatria nascente, Géricault não apenas registra rostos: ele participa ativamente da construção do olhar clínico sobre a loucura, conferindo-lhe uma dimensão visual e afetiva que os tratados médicos, por si sós, não podiam alcançar. A pintura torna o sofrimento psíquico legível, sendo assim, analisar essa obra é, reconhecer que as representações do sofrimento mental são sempre atravessadas por relações de poder, por escolhas estéticas e por pressupostos sobre o que conta como humanidade plena ou deteriorada.

## Discussão

Historicamente, a pintura de Géricault foi concebida sob a influência dos psiquiatras Étienne-Jean Georget e Jean-Etienne Esquirol, que buscavam identificar doenças mentais por meio da fisionomia e de sintomas físicos observáveis. Nessa perspectiva, Pollitt (2015) destaca que Esquirol rejeitou as explicações morais ou teológicas para a “loucura”, passando a compreendê-la como uma condição somática identificável clinicamente. Por um lado, essa transição para a patologização moderna é evidenciada pelo isolamento da personagem retratada e por sua identificação restrita ao rótulo da enfermidade, o que sugere uma redução do indivíduo à sua condição de objeto científico. Por outro lado, Théodore Géricault opera uma humanização do indivíduo ao enfatizar a expressividade de sua face, rompendo com os estereótipos grotescos antes associados aos alienados e, assim, confere à paciente uma dignidade melancólica através de um realismo sensível. As pinceladas fluidas de Géricault, que contrastam com o olhar vago e ensimesmado da personagem, refletem visualmente a desordem dos pensamentos e o aprisionamento subjetivo gerado pela compulsão. Portanto, ao converter a técnica pictórica em um espelho dos ‘’pensamentos desordenados’’, conforme analisa Pollitt (2015), a obra consolida-se como um documento que revela a linha tênue do adoecimento mental, permitindo-nos refletir sobre a patologização não apenas como um processo de categorização clínica, mas como a expressão de uma subjetividade fragilizada e mergulhada no sofrimento psíquico.

Figura 1 - Análise iconográfica em *La Folle Monomane du jeu* / “A Monomaníaca pelo Jogo” (Géricault, 1822).




Fonte: Géricault (1822)

1. Expressão Facial: A metodologia iconográfica desenvolvida por Erwin Panofsky oferece um caminho para compreender a expressão facial da figura feminina retratada em “Monomaniaca pelo Jogo“ (c. 1822), de Théodore Géricault. No primeiro nível de análise, chamado por Panofsky de pré-iconográfico, observa-se a descrição direta do que é visível na obra: o rosto da mulher idosa em destaque, com olhos arregalados e fixos, sobrancelhas levantadas, bochecha caída e uma expressão de tensão que transmite angústia. Para Panofsky, esse nível corresponde ao reconhecimento de "formas puras", ou seja, a identificação dos elementos visuais antes de qualquer interpretação simbólica. No segundo nível, o iconográfico, esses traços faciais se conectam ao contexto científico da época: a obra integra uma série de retratos encomendados pelo psiquiatra Étienne Esquirol, que buscava documentar visualmente diferentes tipos de loucura, e a expressão da personagem reflete o vocabulário da fisionomia do século XIX, que associava determinadas feições a estados mentais específicos. Segundo Panofsky, “a análise iconográfica trata das imagens, estórias e alegorias em oposição ao campo dos motivos” permitindo compreender como determinados atributos visuais foram utilizados para identificar estados psicológicos específicos. Nesse sentido, a expressão facial da retratada funciona como um atributo simbólico da "alienação" mental, reforçando a associação entre aparência física e desordem psíquica construída pela pintura romântica e pelos discursos psiquiátricos da época.
2. Iluminação: De acordo com Panofsky, A iconografia é o ramo da história da arte que se ocupa do significado das imagens, identificando e interpretando os temas e símbolos representados nas obras. (Panofsky, 1991). Na iconografia tudo é repleto de simbolismo, na obra A “A Monomaníaca pelo Jogo“ o enfoque da luz está no rosto da mulher, destacando seu olhar profundo na solidão, perda de todos seus bens, sua ignorância na expressão. No entanto, a análise iconográfica não se limita apenas à identificação desses elementos visuais isolados, mas permite compreender, de forma mais ampla, o contexto psicológico e social representado na obra, revelando como a artista constrói, por meio da luz, da expressão e da composição, uma crítica à alienação provocada pelo vício e à condição humana diante da perda e do desamparo.
3. Vestimenta: A roupa da personagem na obra chama atenção pelo seu aspecto gasto e pela ausência de adornos, o que contribui para a construção de uma imagem marcada pela

simplicidade e pela dureza da vida cotidiana. Os tons escuros e o tecido aparentemente pesado reforçam uma atmosfera de seriedade e até de cansaço, sugerindo que a personagem enfrenta uma rotina difícil. O lenço que cobre a cabeça também pode ser interpretado como um elemento cultural, ligado a costumes tradicionais e à posição social da figura retratada. Além disso, a forma como a roupa envolve o corpo transmite uma sensação de proteção, como se fosse uma barreira contra as dificuldades externas. Nesse sentido, "ver é perceber relações" (Berger, 1972), pois a vestimenta permite compreender não apenas a aparência, mas também aspectos sociais e emocionais da personagem. Assim, a roupa não apenas compõe a imagem, mas ajuda a contar a história da figura representada.

4. Fundo da imagem: A obra “A Monomaníaca pelo Jogo”, de Théodore Géricault, utiliza a integração entre a neutralidade do cenário e a técnica pictórica como um recurso fundamental para revelar a fragmentação psíquica da retratada. Ao optar por um fundo escuro e desprovido de referências espaciais, o artista aplica um forte contraste de iluminação que isola a figura humana, forçando o olhar do espectador para uma fisionomia marcada pela alienação e pelo sofrimento. Esse isolamento dramático é complementado pelo uso de pinceladas rápidas e fluidas, pois, conforme destaca Pollitt (2015, p. 152), “(…) a pincelada informal é usada para refletir os pensamentos desordenados dos pacientes”. Portanto, a escolha desses elementos técnicos por Géricault ultrapassa o mero registro clínico da época, conferindo dignidade e profundidade à subjetividade humana mergulhada na compulsão.

## Conclusão

A análise de “A Monomaníaca pelo Jogo”, de Théodore Géricault, evidencia a complexa articulação entre produção artística, saber médico e construção social da loucura no contexto da França pós-revolucionária. Para além de uma representação individual do sofrimento psíquico, a obra materializa visualmente os esforços empreendidos pela psiquiatria nascente para identificar, classificar e tornar inteligíveis comportamentos considerados desviantes. Nesse sentido, a pintura não apenas reflete os discursos científicos de seu tempo, mas participa ativamente de sua formulação, convertendo categorias abstratas em imagens capazes de conferir visibilidade e legitimidade ao conhecimento psiquiátrico emergente.

A investigação demonstrou que os recursos formais mobilizados por Géricault, especialmente a elaboração pictórica de seus elementos compositivos, constituem estratégias visuais que traduzem tensões inerentes à experiência da alienação mental. A parceria entre o artista e os “alienistas” Georget e Esquirol revelou que a produção da obra se insere em um projeto mais amplo de visualização científica da loucura, no qual arte e medicina se entrelaçavam para construir e legitimar categorias diagnósticas. Nesse contexto, a patologização do jogo compulsivo não foi um processo neutro, mas que refletiu valores morais, interesses institucionais e mecanismos de regulação social de uma França em transformação, que precisava distinguir o vício da doença e o desvio da norma. A obra, portanto, inscreve-se em um campo de convergência entre arte e ciência, no qual a imagem assume simultaneamente funções estéticas, documentais e epistemológicas.

Conclui-se que “A Monomaníaca pelo Jogo” permanece relevante não apenas como obra de arte, mas como documento histórico capaz de revelar os modos pelos quais diferentes formas de conhecimento produzem representações sobre o sofrimento psíquico. Sua análise reafirma a importância de reconhecer que as representações da loucura são sempre atravessadas por relações de poder, por escolhas estéticas e por pressupostos sobre a condição humana. É nessa multiplicidade de sentidos que reside a permanência e a atualidade da obra de Géricault.

## Referências

BERGER, John. **Ways of seeing**. London: Penguin Books, 1972.

FOUCAULT, Michel. **História da loucura na idade clássica**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

GÉRICAULT, Théodore. M**onomaníaca pelo jogo** (La Folle Monomane du jeu). c. 1822. 1 pintura, óleo sobre tela, 77 x 65 cm. Musée du Louvre, Paris. Disponível em: https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010063587. Acesso em: 2 set. 2026.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

POLLITT, Ben. Géricault: **Portraits of the Insane**. Khan Academy, 2015. Disponível em: https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/romanticism/romanticism-infrance/a/gricault-portraits-of-the-insane. Acesso em: 12 mar. 2026.

SHORTER, Edward. **A history of psychiatry: from the era of the asylum to the age of Prozac**. New York: John Wiley & Sons, 1997.

SOUZA, Vânia Lúcia Costa Alves; OLÁRIA, Vânia. Imagens como fonte de pesquisa: aportes teóricos de Georges Didi-Huberman, Erwin Panofsky, Pierre Francastel. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO EM INVESTIGAÇÃO QUALITATIVA, 3., 2014, Badajoz. Atas... Badajoz: CIAIQ, 2014. v. 3, p. 50-55.

**Agradecimentos**

As autoras expressam seus sinceros agradecimentos ao Professor Doutor Roberto Gomes Monção Junior, docente da disciplina de Comunicação e Escrita Acadêmica, por sua contribuição e incentivo à iniciação no universo da pesquisa científica, bem como por seu acompanhamento constante ao longo do processo de elaboração deste artigo. Sua orientação revelou-se fundamental para o desenvolvimento do presente trabalho, propiciando às autoras conhecimentos valiosos para a sua formação e trajetória acadêmica.