

---

## **História do *storyboard* e seu reconhecimento como uma etapa oficial no processo de criação cinematográfica<sup>1</sup>**

Isadora Novaes SAIA<sup>2</sup>  
Nicolas Canale ROMEIRO<sup>3</sup>  
André SALOMÃO<sup>4</sup>  
Letícia Maria Fraporti ZANINI<sup>5</sup>  
Milton Luiz Horn VIEIRA<sup>6</sup>  
Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC.

### **RESUMO**

Este artigo tem como objetivo explorar e apresentar a história e desenvolvimento do storyboard como etapa de pré-produção em produções de mídia. O trabalho demonstra a história e importância dessa etapa para produções. É explorado seu uso em diversas produções ao longo do tempo e como se tornou ferramenta padrão para toda produção dentro do audiovisual e das mídias de forma geral.

**PALAVRAS-CHAVE:** storyboard, mídia, animação, cinema, produção.

### **INTRODUÇÃO**

O *storyboard* refere-se à etapa de pré-produção cinematográfica em que a narrativa escrita de um roteiro é transformada em seu primeiro rascunho visual, com o intuito de facilitar o planejamento da produção oferecendo um guia para as equipes do projeto. Quando feitos propriamente, os *storyboards* tornam-se ferramentas essenciais para qualquer produção audiovisual ao oferecer aos participantes uma pré-visualização clara do produto, e quais passos serão necessários para chegar até lá (Rousseau; Philips, 2013, p. 20).

O objetivo dessa pesquisa é de fazer um levantamento histórico sobre o uso do *storyboard* no cinema e na animação. Justifica-se com o intuito de explorar, aprofundar

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Graduanda em Animação – UFSC, e-mail: [isadorasaiia16@gmail.com](mailto:isadorasaiia16@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutorando do PPG-Design UFSC email: [nicolas.romeiro@ufsc.br](mailto:nicolas.romeiro@ufsc.br)

<sup>4</sup> Doutorando do PPG-Design UFSC, email: [andresalomao3d@gmail.com](mailto:andresalomao3d@gmail.com)

<sup>5</sup> Bacharela em Animação – UFSC, email: [leticiamfz@gmail.com](mailto:leticiamfz@gmail.com)

<sup>6</sup> Professor Dr. Eng. Do PPG-Design UFSC, email: [Milton.vieira@ufsc.br](mailto:Milton.vieira@ufsc.br)

---

e explicar sobre a importância do papel da ferramenta dentro das produções cinematográficas da era atual do cinema.

## **STORYBOARD**

Com sua popularidade comumente creditada à produção de *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) de *Walt Disney Studios*, levando o produtor David O. Selznick de *E o Vento Levou* a procurar William Cameron Menzies para criar *storyboards* para seu projeto de 1939, o qual ainda estava nos estágios iniciais de planejamento (Pallant; Price, 2015, p. 45), o *storyboard* começou a ganhar popularidade entre os diretores e produtores da época, embora o uso de rascunhos para o planejamento de futuras cenas em produções cinematográficas já antecedia ambos os casos. Antes de trabalhar no clássico *E o Vento Levou*, Menzies já havia tido experiência em desenhar esboços para cenas específicas de outras produções em que participou, como no filme *Alice no País das Maravilhas* (1933), no qual quase todas as 642 páginas do roteiro (exceto o prólogo e epílogo) apresentam uma ilustração aproximada do quadro que será reproduzido no filme (Pallant; Price, 2015, p. 66).

Embora tal utilização desperte familiaridade com os *storyboards* utilizados atualmente, é difícil afirmar que Menzies estivesse criando *storyboards* propriamente ditos ao utilizar uma técnica visual para esboçar cenas do filme a partir de seu roteiro. Isso se dá porque a principal funcionalidade dos *storyboards* é definida por desenhos sequenciais modulares que podem ter sua ordem alterada de acordo com as necessidades da narrativa.

Figura 1 — Storyboard de "Gone With the Wind" (1939)



Autor: William Cameron Menzies

O próprio nome “*storyboard*” refere-se à técnica atribuída por Walt Disney a Webb Smith, que de acordo com ele, no início dos anos 1930, idealizou o processo de desenhar os quadros chaves individuais das cenas de uma história (*story*), e colá-los em um grande quadro (*board*) para a visualização de toda a equipe de produção, os quais poderiam ser movidos, alterados e removidos a qualquer momento (Finch, 2004). Além de serialidade, os *storyboards* também são caracterizados por serem modulares, tendendo a serem criados de forma a facilitar a reordenação das sequências de ações e da narrativa com uso de edição e organização das páginas do *storyboard* ou das imagens em si. (Pallant, 2015)

Figura 2 —



Walt Disney Studios (American, est. 1923)

A partir de então, o *storyboard* ganhou reconhecimento e passou a ser utilizado por diversos diretores renomados. Alfred Hitchcock foi um grande adepto da técnica, que de acordo com Robert F. Boyle, diretor de arte em *Os Pássaros* (1963), defendia que não bastava um artista de *storyboard* ser capaz de fazer um desenho bonito, ele deveria também ser um bom contador de histórias (Finding Lady, 2006).

O *storyboard* oferece uma visão privilegiada do complexo processo criativo de obras audiovisuais. Por meio da análise de explorações de planos e enquadramentos, ângulos alterados ou removidos, quadros não incluídos no produto, e decisões feitas durante as filmagens que divergem do planejamento desenhado no *storyboard*, é possível entender as linhas de pensamento, erros e experimentações que levaram a um aclamado produto final, algo de extremo interesse para estudantes ou pesquisadores que procuram aprender com os grandes mestres do cinema.

Em 1960, o *storyboard* começa a entrar em desuso novamente por dois motivos, um pelas práticas cinematográficas e outro pelos arquivos físicos. Consequentemente,

---

Hollywood nesta época escolhe descartar este material, iniciando-se pela documentação das produções, pois consideram ocupar espaço físico e geram custo para os estúdios. Logo, por serem um material volumoso, os *storyboards* acabam sendo um dos primeiros materiais a serem descartados (Lefeuvre, 2014).

Porém, a valorização dos *storyboards* como itens notáveis nos arquivos de Hollywood é extremamente recente. Sua própria definição vaga, generalização junto aos rascunhos e esboços de conceito, e anotações confusas a aqueles que não o criaram faziam deles objetos descartáveis após a conclusão dos projetos, ao ponto em que estudar a própria história do *storyboard* torna-se uma tarefa complicada, graças a dificuldade em traçar seus registros históricos (Lefeuvre, 2014, p. 90). Vítima de tal desvalorização são os famosos *storyboards* de “E o Vento Levou”, os quais, embora seu reconhecimento atual como uma peça-chave para a popularização da técnica em filmes *live-action*, sofreu também com o descaso e descarte de seus quadros nos anos seguintes a finalização da obra. Foi apenas em 1985 que os *storyboards* salvos por David O. Selznick Archive passaram por um extenso tratamento para o arquivamento e exposição, dos quais apenas quatro sobrevivem (Murphy, 1987).

Na última década, essa crescente popularidade do *storyboard* e o reconhecimento de sua importância no processo cinematográfico tem motivado estúdios a zelarem por seus rascunhos criados antes e durante a produção. Livros como “Star Wars *Storyboards: The Original Trilogy*” publicado em 2014, “Game of Thrones: The *Storyboards, the official archive from Season 1 to Season 7*” de 2019, “Parasite: A Graphic Novel in *Storyboards*” de 2020, e publicado recentemente “Alfred Hitchcock *Storyboards*” em 2024, são alguns exemplos de publicações relativamente recentes que visam exclusivamente arquivar alguns dos *storyboards* desenvolvidos para esses trabalhos, muitas vezes acompanhados de anotações e comentários dos diretores e artistas que os criaram.

A valorização do *storyboard* pode ser observado juntamente a valorização do processo cinematográfico em si. De acordo com Lefeuvre (2014, p. 91) “a idade de ouro do cinema americano é, com efeito, a mesma do *storyboard*”, onde a demanda crescente de roteiros e projetos junto a pressão dos produtores deu início a expansão dos departamentos de arte, onde os *storyboards* floresceram e cresceram graças a sua praticidade. Lefeuvre conta também como a crise consequente do sistema

Hollywoodiano nos anos 50 afetou fortemente os *storyboards*, que novamente passaram a cair em desuso, e na década seguinte até mesmo cineastas como Alfred Hitchcock abandonaram parcialmente a prática, e os registros históricos dos *storyboards* começam, novamente, a desaparecer.

Steven Spielberg disse em entrevista ao *American Film Institute* que desenha os próprios rascunhos dos *storyboards* antes de encaminhá-los para um artista profissional, assegurando que sua visão como diretor esteja visível nas etapas visuais de pré-produção (Steven, 1978). Federico Fellini, sempre apaixonado por desenho, espontaneamente esboçava suas ideias cinematográficas para guiar aqueles que participavam de seus projetos (Corte, 2023). Martin Scorsese conta como, desde criança, ele costumava desenhar as cenas das histórias que criava em sua mente, e que ele carrega isso até hoje na sua vida profissional, sendo ele próprio o responsável por desenhar os *storyboards* de seus filmes. Para ele, *storyboards* expressam aquilo que ele quer contar, e são essenciais em suas reuniões de equipe, sendo o ponto em que ele começa seu processo cinematográfico (Ashley-Cound, 2011).

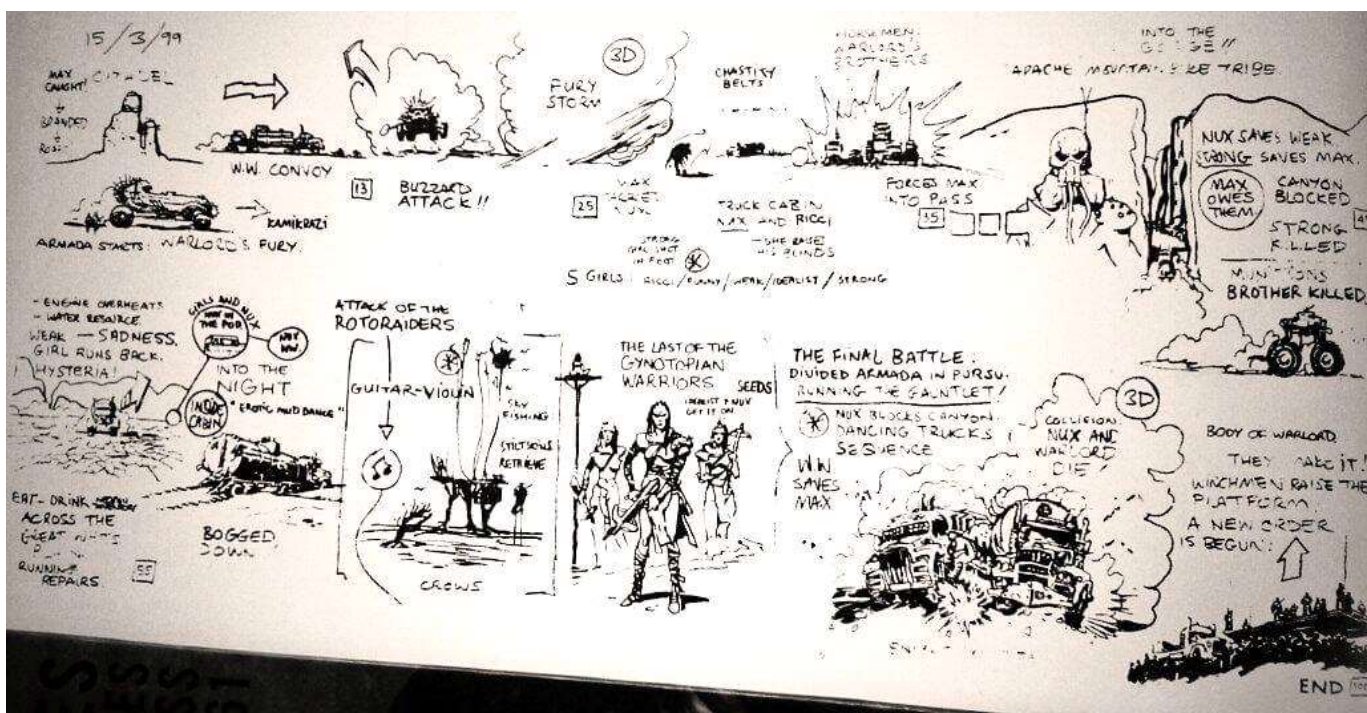
Figura 3 — storyboard *Taxi Driver* (1976)



Autor: Martin Scorsese

Além de seus usos como um complemento visual do roteiro, há também instâncias em que o *storyboard* foi criado em paralelo à parte escrita do filme, ou até mesmo a antecedeu. Exemplo disso é o longa-metragem de 2015 *Mad Max: Fury Road*, em que seu processo entre idealização, produção e lançamento demorou mais de vinte anos. No documentário “*Mad Max: Fury Road Behind the Scenes Documentary*”, o diretor George Miller conta como o primeiro passo da criação dessa nova entrada para o universo *Mad Max* foi desenhar a história, do início ao fim, através de uma longa série de *storyboards*, empregando o ilustrador Peter Pound em um processo que levou aproximadamente dois anos (Mad, 2020), e no qual o roteiro final consiste nestes desenhos com breves descrições e diálogos adicionados a eles.

Figura 4— Storyboard de *Mad Max*, 1999



Autor: Brendan McCarthy

Tal utilização do *storyboard*, não apenas como uma etapa de pré-produção, mas como instrumento de idealização criativa de um projeto desafia a ideia de que *storyboards* funcionam apenas como um intermediário entre a arte em seu formato

---

escrito e visual, mas que eles também podem ser empregados como uma espécie de roteirização em si.

Embora hoje seu status como uma etapa indispensável no processo de criação cinematográfica seja quase incontestável, com um amplo uso tanto em comerciais, filmes, séries de TV e principalmente animações, tal reconhecimento é relativamente recente na história do cinema. Não é raro encontrar cineastas como Quentin Tarantino (Ferrante, 2009) ou Christopher Nolan (Ressner, 2012), que preferem não utilizar *storyboards* em prol de terem maior liberdade artística para filmarem aquilo que lhes vem à mente, utilizando-se apenas de um roteiro ou da própria memória.

Há também aqueles como Michael Chapman e Werner Herzog que abominam a ideia de usar *storyboards* em seus trabalhos. Chapman, diretor de fotografia de filmes como *Taxi Driver* e *Raging Bull*, diz que detesta *storyboards*, pois acredita que eles drenam a energia da filmagem quando feitos metodicamente, mas também que os *storyboards* desenhados por Martin Scorsese são a exceção, por funcionarem como diagramas dinâmicos feitos sem muito cuidado ou preocupação (Michael, 2004). Já o diretor alemão Werner Herzog acredita que “*Storyboards* são o instrumento dos covardes”, porque “você é delegado a uma receita de livro de culinária, e confia nela servil e pedantemente enquanto filma, e não confia em seus instintos criativos ou em algo que traz vida e emoção aos filmes” (Weintraub, 2016).

Andrew Adamson, diretor de *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (2005), diz que “para convencer as pessoas a me derem tempo suficiente para fazer o *storyboard* de todo o filme com antecedência, eu disse: 'Bem, esta é uma ferramenta de escrita cara, mas é também uma ferramenta de produção muito barata'” (Finding Lady, 2006), mostrando como até pouco tempo, a ferramenta ainda tinha pouca credibilidade para alguns estúdios e produtoras *live action*. Embora seu potencial próspero para evitar perda de tempo e trabalho desnecessário, a ideia de despender semanas de trabalho e dinheiro em recriar um filme em formato de desenho antes das gravações começarem pode causar receio em muitos produtores executivos, e sua utilização é inteiramente descartada.



---

## CONCLUSÃO

Como proposto no início desta pesquisa, o intuito foi de fazer um levantamento histórico sobre *storyboard* e seu uso no cinema e na animação. A ideia de explorar, aprofundar e explanar sobre como a ferramenta foi utilizada ao longo da história pelos estúdios, diretores e profissionais da base na área do cinema, abordando desde a sua concepção, até caso em que entrou em desuso e posteriormente voltou a se tornar uma ferramenta permanente no processo de produção cinematográfica.

## REFERÊNCIAS

ASHLEY-COUND, Sally. ‘*Storyboards* are the point where I begin,’ says Martin Scorsese. In: **ZWISCHEN FILM UND KUNST. STORYBOARDS VON HITCHCOCK BIS SPIELBERG**, 2011, Berlin, Alemanha. ‘*Storyboards* are the point where I begin,’ says Martin Scorsese [...]. [S. L.]: Phaidon, 2011. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110910163020/http://www.phaidon.com/agenda/art/events/2011/august/11/storyboards-are-the-point-where-i-begin-says-martin-scorsese/>. Acesso em: 8 jun. 2024.

CHEN, Cristine Shih-Hsien; ZANATTA, Verônica Maria. O Storyboard: Ensaio de uma Narrativa Planificada. Conference: **CONFIA - International Conference on Illustration and Animation**. 2016.

FEDERICO Fellini, entrevista alla sua neurologa Anna Cantagallo: “utilizzare il disegno come cura”. In: **CORTE**, Laura Della. Federico Fellini, entrevista alla sua neurologa Anna Cantagallo: “utilizzare il disegno come cura”. [S. l.], 21 abr. 2023. Disponível em: <https://leganerd.com/2023/04/21/federico-fellini-intervista-alla-sua-neurologa-anna-cantagallo-utilizzare-il-disegno-come-cura/>. Acesso em: 8 jun. 2024.

FERRANTE, Anthony C. Cinescape Interview. *Fu Fighter*. [S. l.], 20 jan. 2009. Disponível em: [https://wiki.tarantino.info/index.php/Cinescape\\_Interview](https://wiki.tarantino.info/index.php/Cinescape_Interview). Acesso em: 8 jun. 2024.

FINCH, Christopher. *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. Nova York: Harry N. Abrams, Inc., 2004.

FINDING LADY: **The Art of Storyboarding**. 2006. 1 vídeo (13:12 min). Publicado pelo canal onstageDisney. Disponível em: <https://youtu.be/KZtNtWN857Y>. Acesso em: 11 maio 2024.

LEFEUVRE, Morgan. O *Storyboard*: uma ferramenta a serviço da criação cinematográfica. O exemplo de *Ministry of fear*, de Fritz Lang. In: PASSOS, Marie-

---

Hélène Paret et al. **Processo de criação interartes**: cinema, teatro e edições eletrônicas. Vinhedo, SP: Editora Horizonte, 2014. p. 89-115.

MAD Max: **Fury Road Behind the Scenes Documentary**. [S. l.]: Warner Bros. Entertainment, 2020. Disponível em: [https://youtu.be/\\_9kIHcXRdSs](https://youtu.be/_9kIHcXRdSs). Acesso em: 8 jun. 2024.

MICHAEL Chapman - **Storyboards** (20/94). [S. l.: s. n.], 2004. Disponível em: <https://youtu.be/uynmN4UKXOU>. Acesso em: 8 jun. 2024.

MURPHY, Sue Beauman. The Treatment of a *Storyboard* from the Movie Gone With the Wind. **The Book And Paper Group Annual**, [s. l.], v. 6, 1987. Disponível em: <https://cool.culturalheritage.org/coolaic/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html>. Acesso em: 29 maio 2024

RESSNER, Jeffrey. The Traditionalist. **DGA Quaterly**, EUA, Primavera 2012. Disponível em: <http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1202-Spring-2012/DGA-Interview-Christopher-Nolan.aspx>. Acesso em: 8 jun. 2024.

ROUSSEAU, Davis Harland; PHILIPS, Benjamin Reid. **Storyboarding Essentials**: How to Translate your story to the screen for film, tv and other media. Nova York: Watson-Guptill Publishers, 2013.

STEVEN Spielberg **On Storyboarding**. Los Angeles: American Film Institute, 1978. Disponível em: <https://youtu.be/nBH89Y0Xj7c>. Acesso em: 8 jun. 2024.

TAXI Driver 1976 **Intro to Storyboards** by Martin Scorsese. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://youtu.be/7vIGvbk2mTw>. Acesso em: 8 jun. 2024.

TEIXEIRA, P. M. et al. O *Storyboard*: Ensaio de um Narrativa Planificada. In: CONFIA, 4., 2016, Barcelos, Portugal. **O Storyboard: Ensaio de um Narrativa Planificada** [...]. Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, 2016. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/321252899\\_O\\_Storyboard\\_Ensaio\\_de\\_um\\_Narrativa\\_Planificada](https://www.researchgate.net/publication/321252899_O_Storyboard_Ensaio_de_um_Narrativa_Planificada). Acesso em: 8 jun. 2024.

WEINTRAUB, Steven. **Werner Herzog on Masterclass, Filmmaking, and Why He Abhors Storyboards**. [S. l.], 20 jul. 2016. Disponível em: <https://collider.com/werner-herzog-masterclass-interview/>. Acesso em: 9 jun. 2024.