

Hoe bouw je een sterk verhaal?

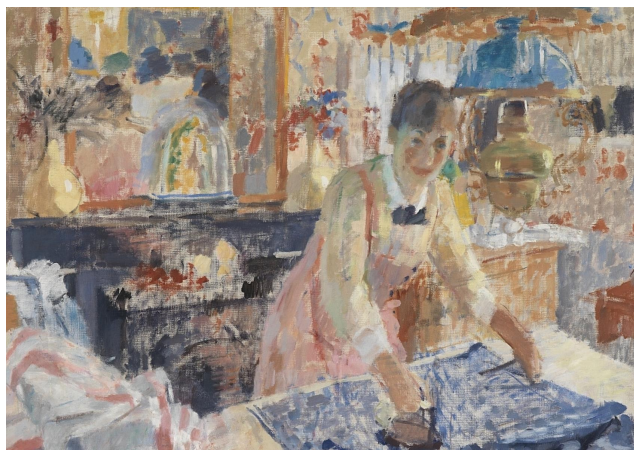
TOERISME VLAANDEREN

26 FEBRUARI 2024

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE



VERHALENMAKERS 



vr̄c max Live kijken Live radio Podcasts TV-gids Doe mee Mijn lijst Zoeken

DOCU

Het verhaal van Vlaanderen

Aflevering 4 seizoen 1 langer dan een jaar beschikbaar

Seizoen 1 | 5 Afleveringen

Mijn lijst Deel

Tom Waes duikt op onnavolgbare wijze in onze geschiedenis. Beleef historische ontdekkingen, Vlaamse veldslagen of spraakmakende romances vanop de eerste rij.

Docu Cultuur Eén

Kijk verder

S1 | Afl.1

De prehistorie

Tom verkent de stappen die 38.000 jaar geleden onze streken vormde

nog 49 min

Afleveringen >

Seizoen 1 (5 van 10 afl.)



RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE



INGREDIËNTEN

HET GEHEIM

7 TIPS



INGREDIËNTEN

HET GEHEIM

7 TIPS





Een hoofdpersoon.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE





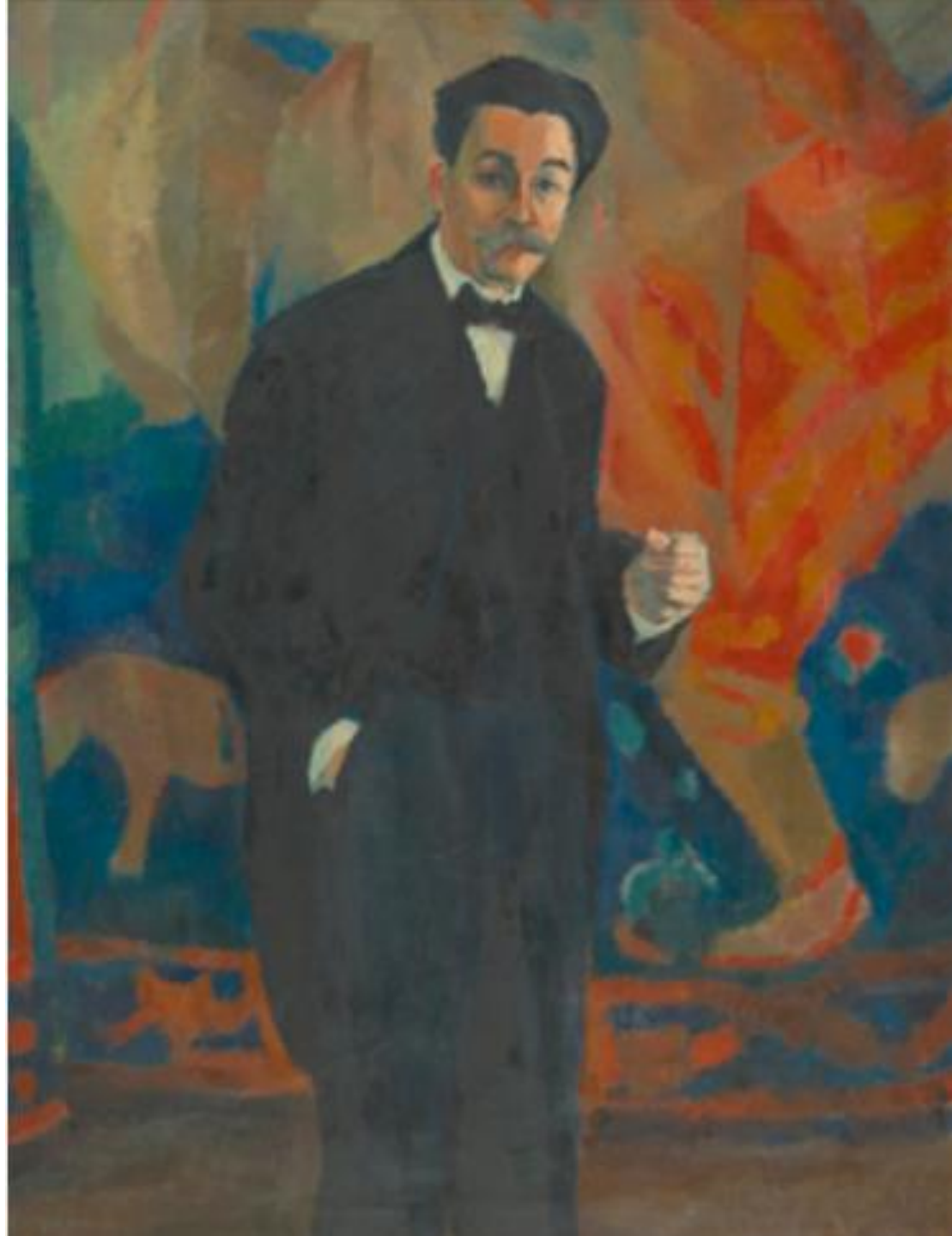


In 1977, ik was toen tien jaar oud, bezocht ik met mijn ouders de Rubens-tentoonstelling...





Hier laat ze zien hoe ze op een bepaalde vorm kwam...







Hoofdpersonen in het museum:

- kunstenaar
- personage
- onderzoeker
- bezoeker
- restaurateur
- eigenaar (dief)
- museum(medewerkers)
- ...





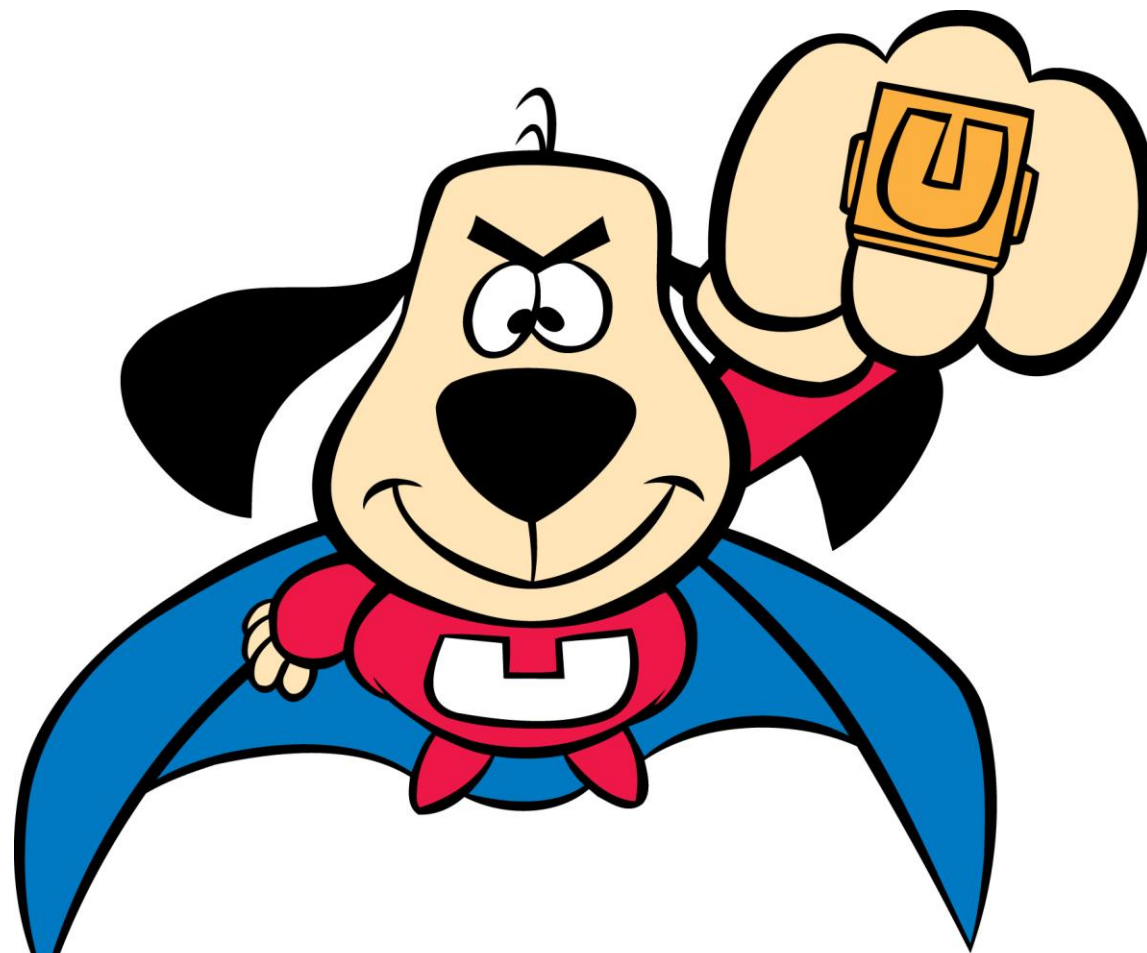
Een obstakel.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE





Actie!



RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE

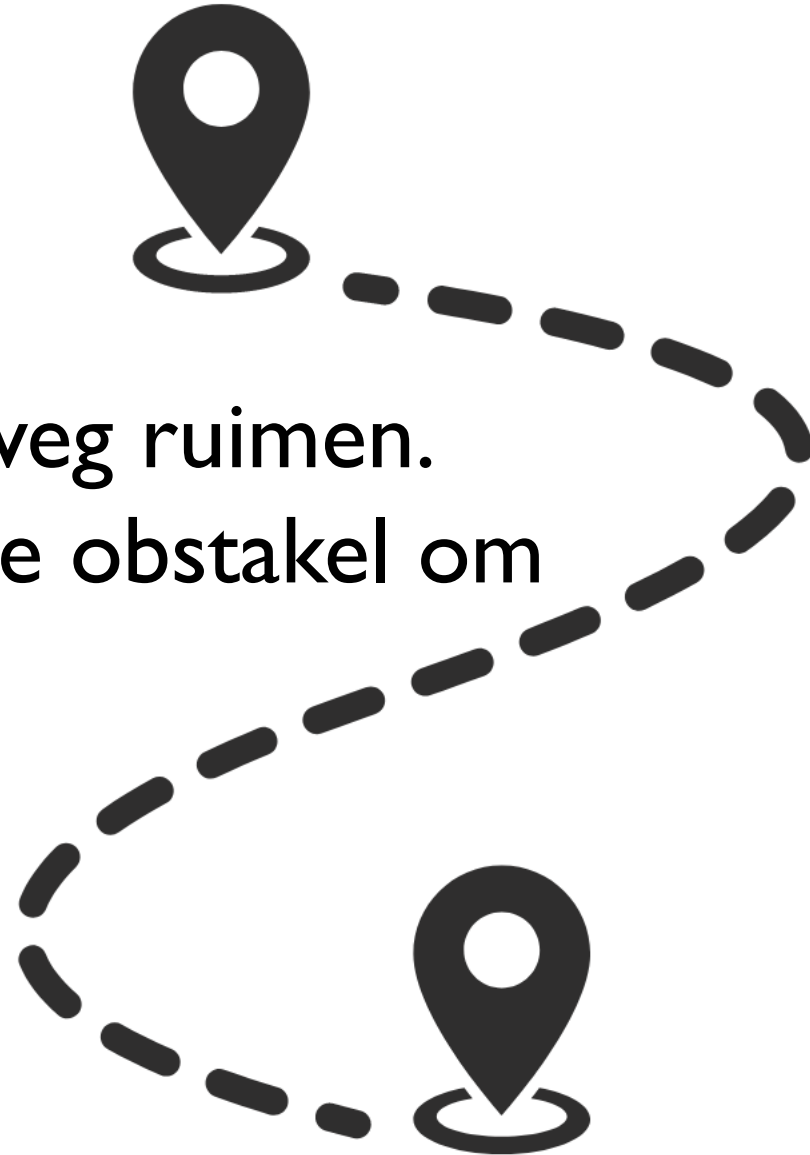




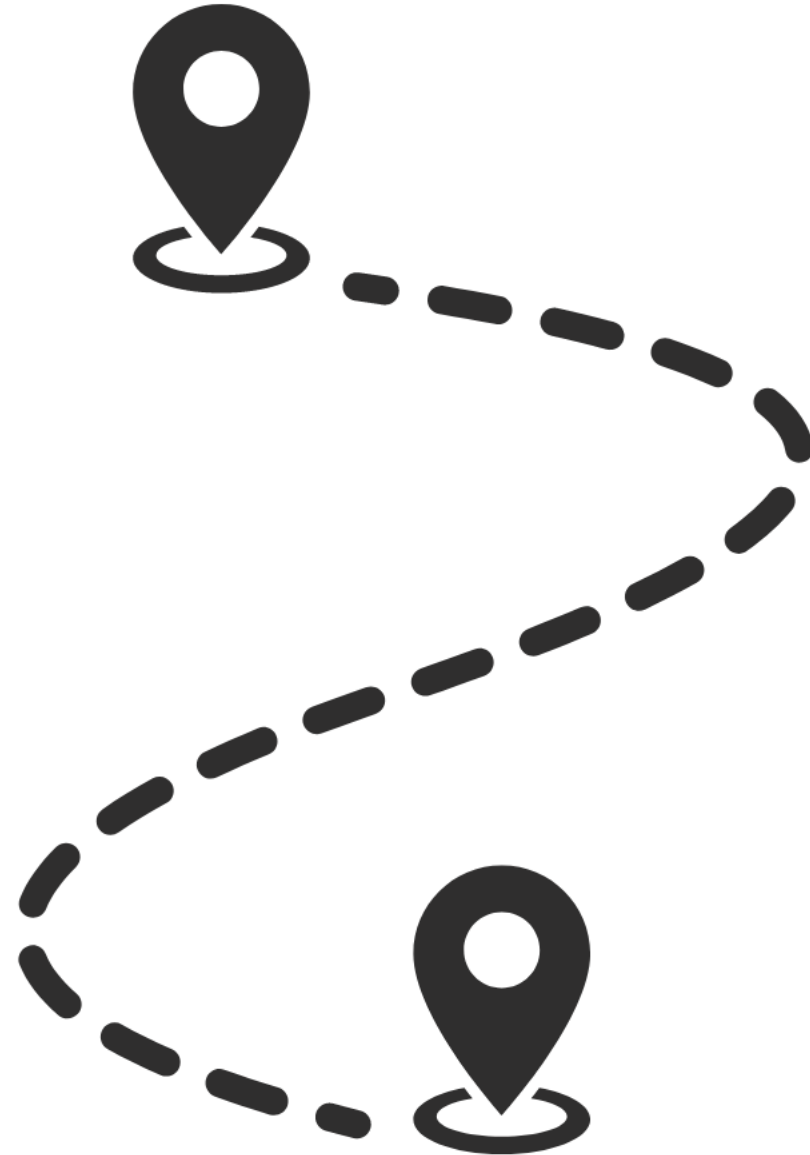
**Het doel
van je hoofdpersoon.**



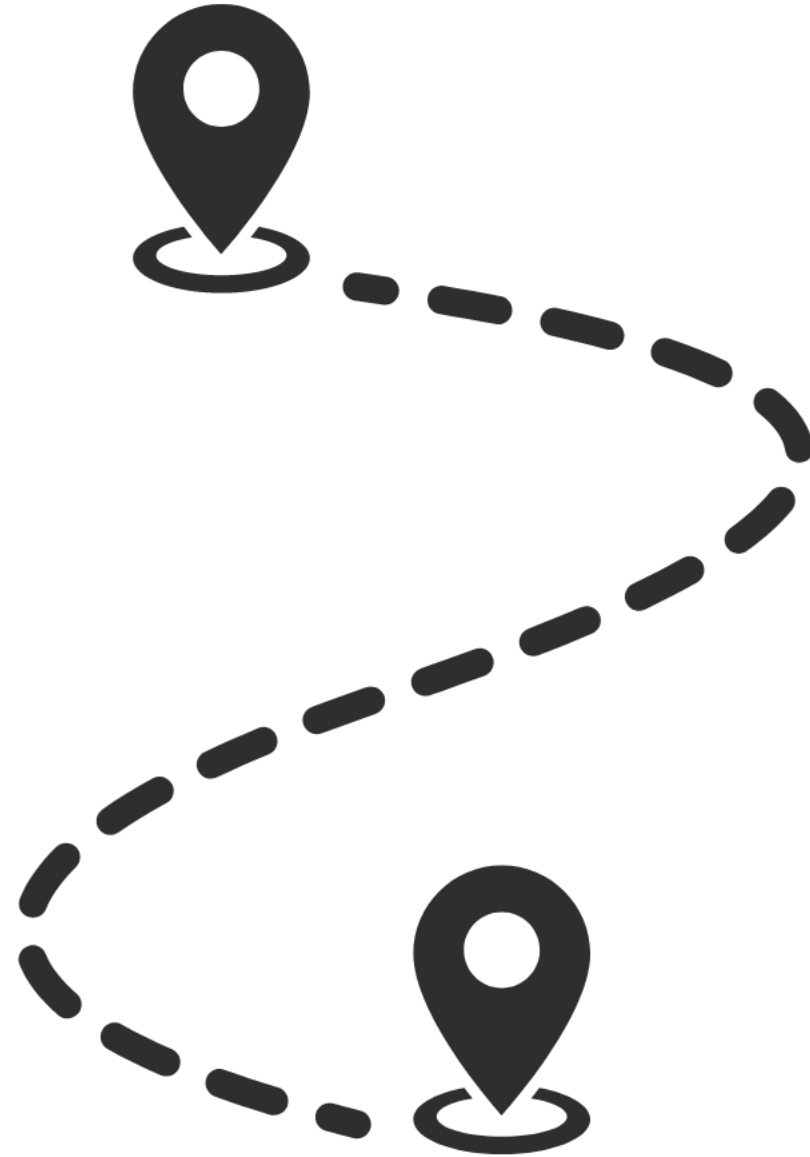
Het doel van
de hoofdpersoon is:
het eerste obstakel uit de weg ruimen.
Keer dus gewoon het eerste obstakel om
en dan heb je het doel van
je hoofdpersoon.



Tussen het eerste obstakel
en het doel ontstaat
een spanningsboog.



Dankzij de spanningsboog
blijft je publiek
lezen/kijken/luisteren.





hoofdpersoon
+ obstakel
+ acties
+ doel

= verhaal

Storytelling



INGREDIËNTEN

HET GEHEIM

7 TIPS

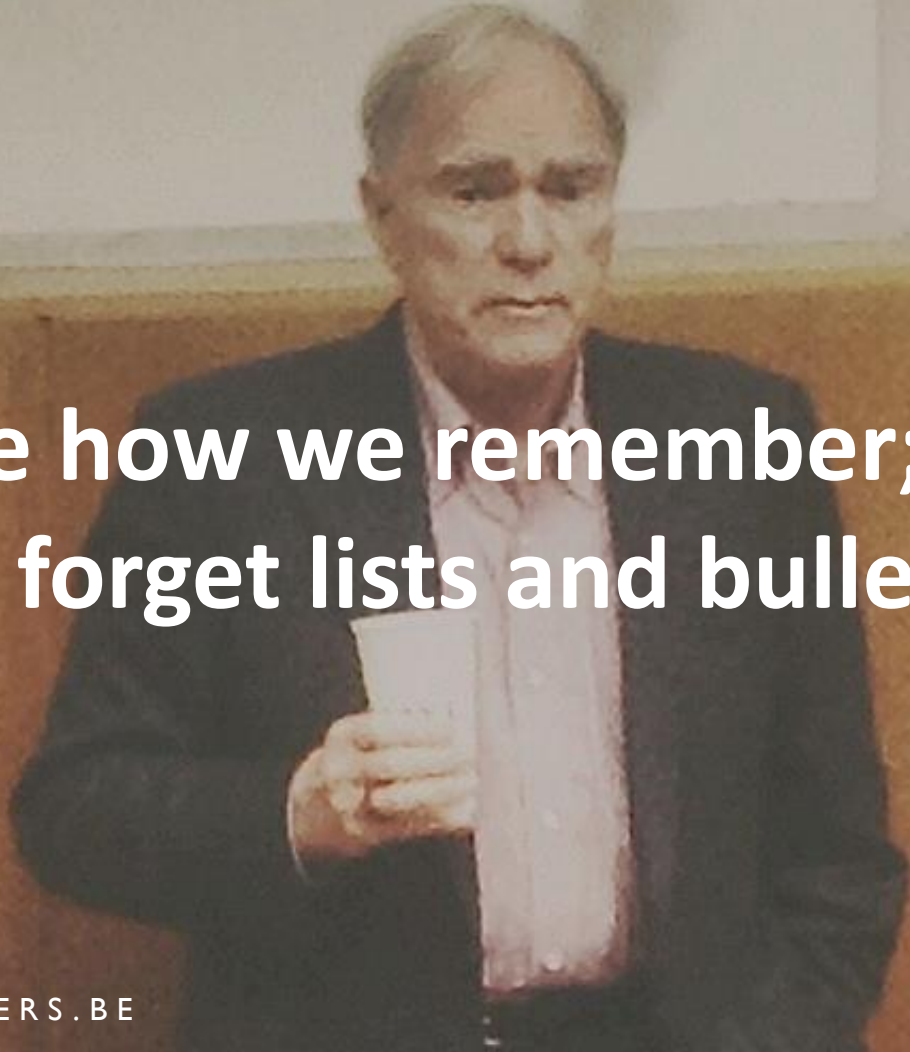


INGREDIËNTEN

HET GEHEIM

7 TIPS



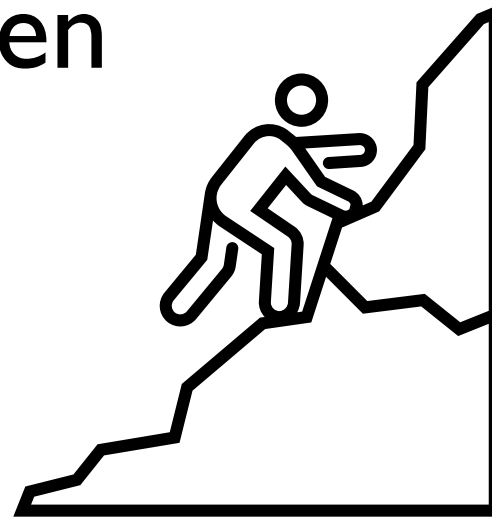
A photograph of Robert McKee, an older man with grey hair, wearing a dark suit jacket over a light-colored shirt. He is holding a small white card in his right hand and looking down at it. The background is a plain, light-colored wall with a wooden panel at the bottom.

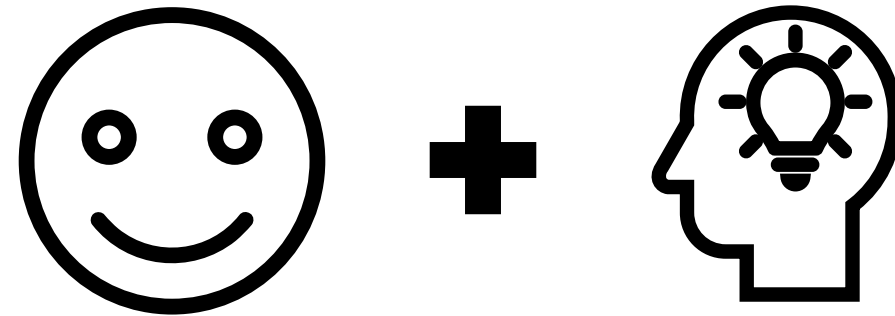
**“Stories are how we remember;
we tend to forget lists and bullet points.”**

- Robert McKee

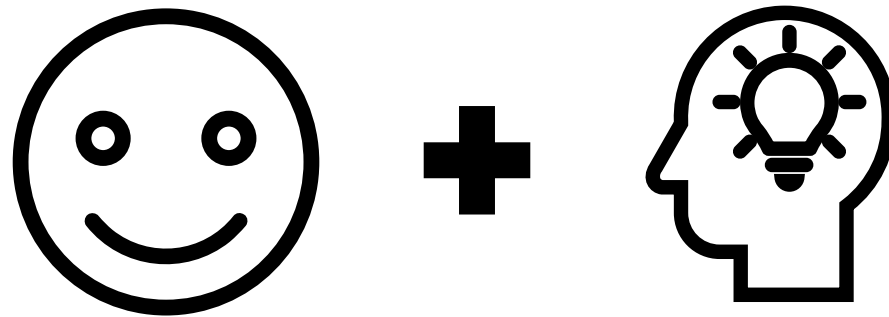


Een goed ontworpen
verhaal triggert
mensen sneller
en langer.





Je publiek voelt iets,
en begrijpt tegelijk iets.





RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE



A white Thales train simulator is shown in a factory setting. The simulator is mounted on a complex mechanical base with several legs and is surrounded by various cables and equipment. The word "THALES" is visible on the side of the simulator. The background shows a large industrial space with shelves, boxes, and other equipment.

Vertellen is verbeelding.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE

A white Thales simulator cockpit is mounted on a complex mechanical test rig in a factory setting. The rig is supported by several hydraulic legs and is surrounded by various cables and hoses. The cockpit has a large, dark windshield and the word 'THALES' is visible on the front panel. The background shows a typical industrial environment with metal structures, lights, and safety barriers.

Verhalen zetten
de verbeelding in gang.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE



Je publiek krijgt het gevoel
er zelf bij te zijn.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE





Je publiek voelt mee met
de hoofdpersoon.

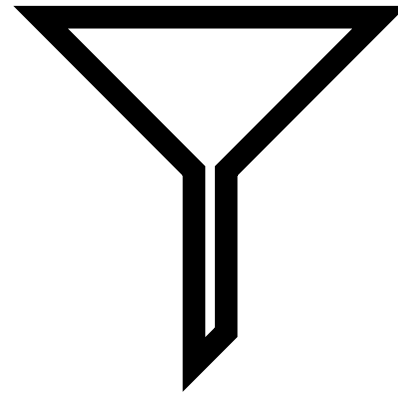
RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE



Empathie.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE

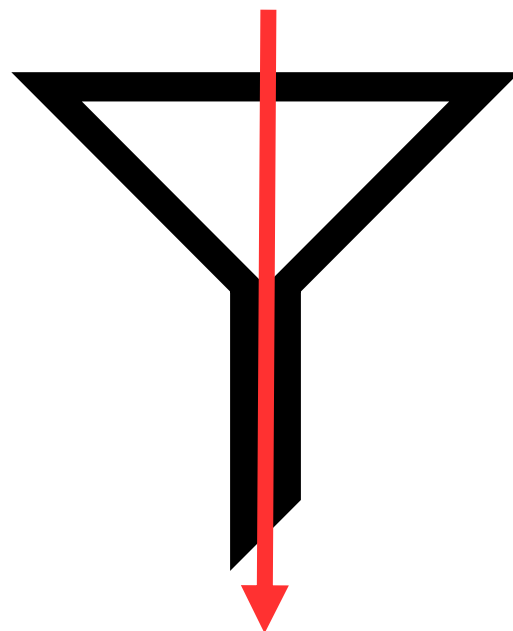




RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE



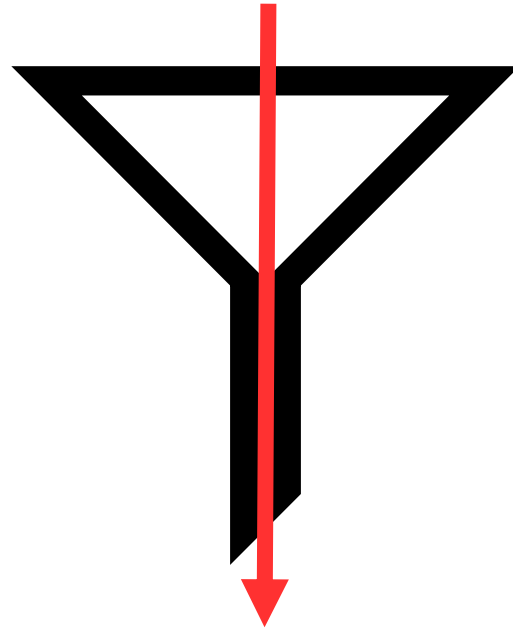
complexe werkelijkheid



verhaal



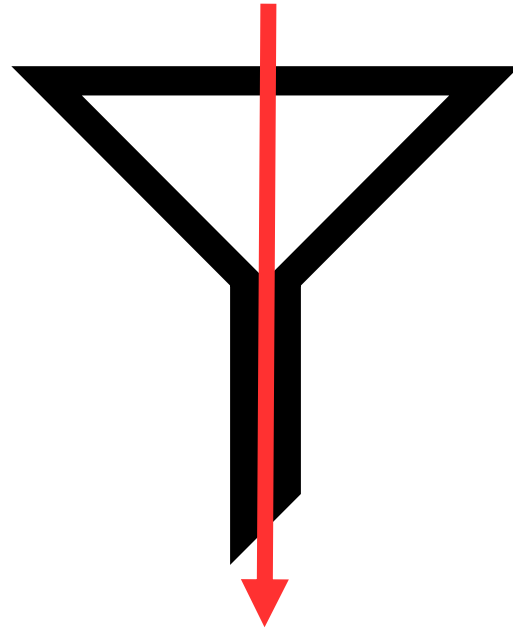
complexe werkelijkheid



obstakels + acties



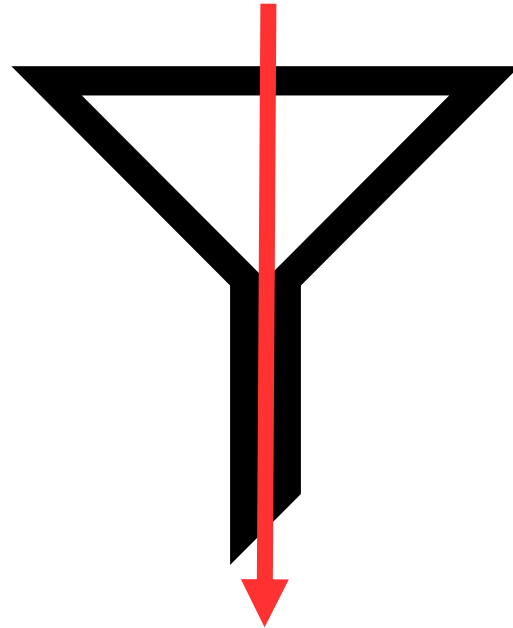
complexe werkelijkheid



Een verhaal selecteert slechts
enkele elementen uit de werkelijkheid ...



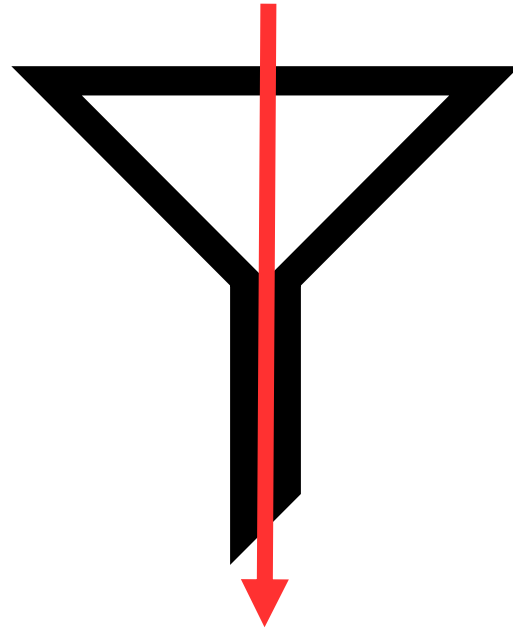
complexe werkelijkheid



... en plaatst die elementen
in een bepaalde volgorde.



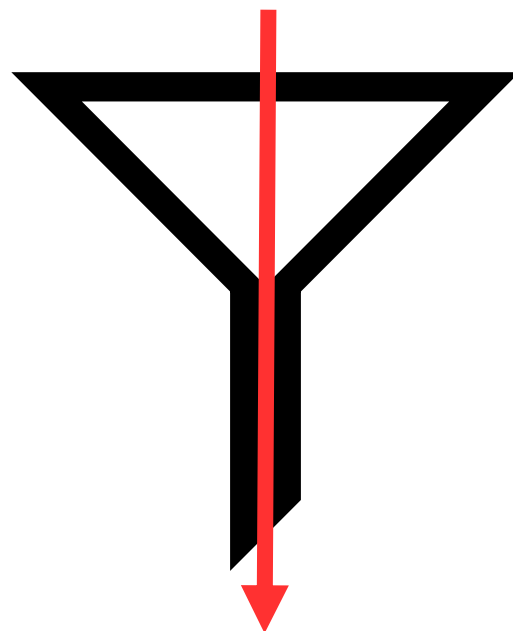
complexe werkelijkheid



Zo wordt duidelijk dat
uit het een het ander volgt.



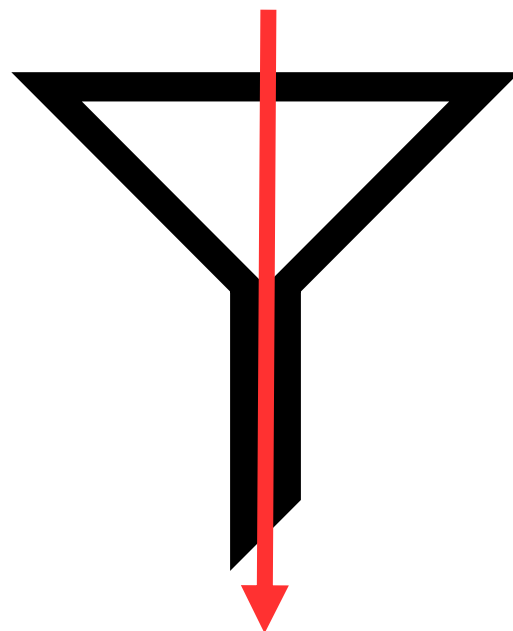
complexe werkelijkheid

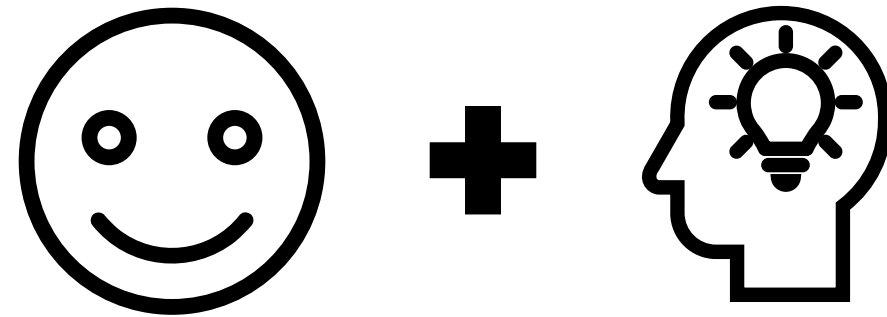


Zo ontstaat inzicht.



complexe werkelijkheid





INGREDIËNTEN

HET GEHEIM

7 TIPS



INGREDIËNTEN

HET GEHEIM

7 TIPS





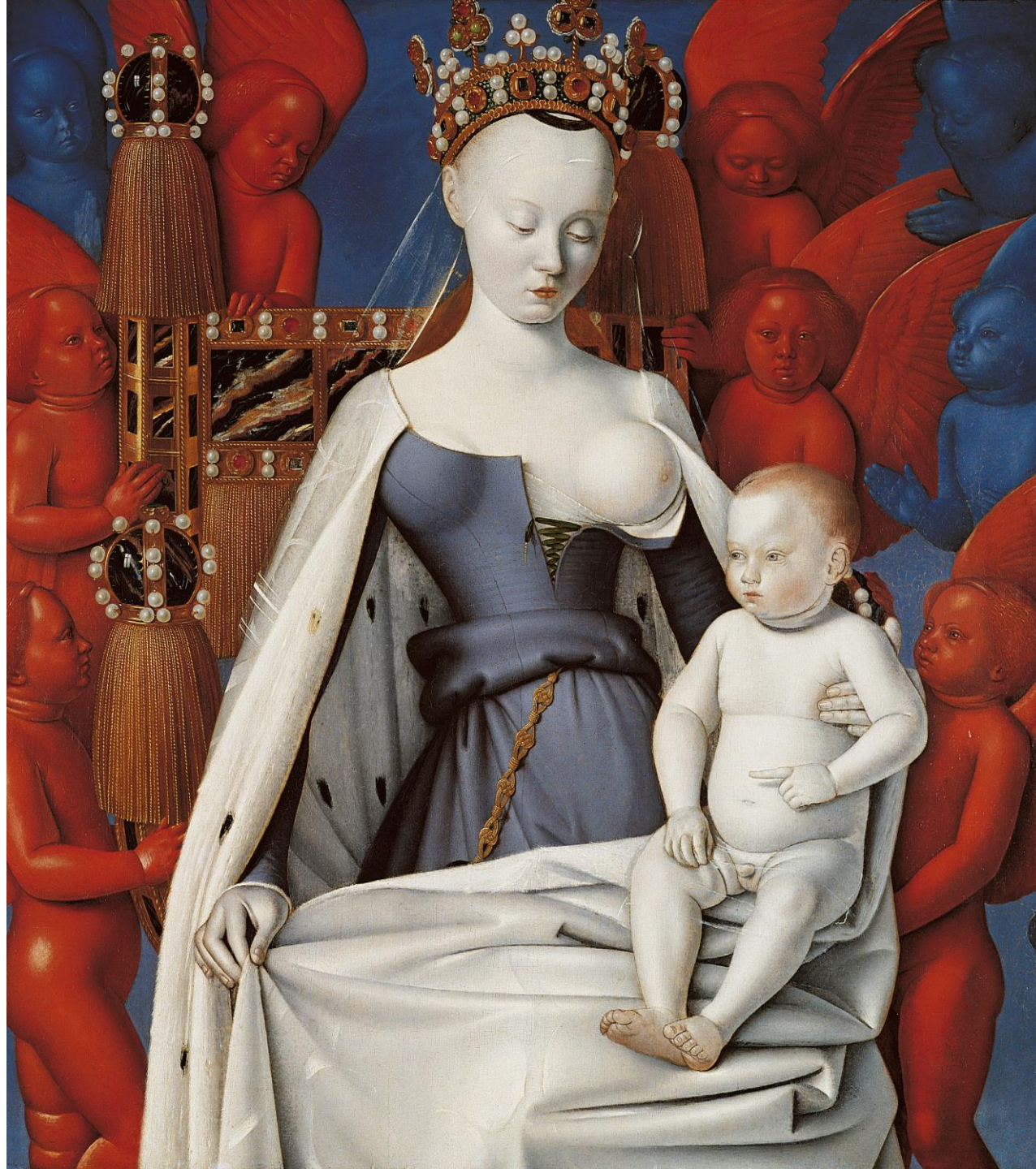
Tip 1



A group of people are seated in a museum gallery, listening to a guide who is seen from behind in the foreground. The guide is wearing a dark blue jacket and has long brown hair. The people are wearing headphones and are looking towards the guide. The background is filled with various framed paintings on a dark wall. The text "Kies een hoofdpersoon waarin je doelgroep zich herkent." is overlaid in white on the image.

**Kies een hoofdpersoon
waarin je doelgroep zich
herkent.**







Tip 2



A silhouette of a person with a backpack walking on a ridge against a sunset sky. Several birds are flying in the sky above. The text 'Noem/toon je hoofdpersoon meteen.' is overlaid on the left side of the image.

**Noem/toon je
hoofdpersoon meteen.**

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE





Tip 3






**Noem/toon meteen
het obstakel.**

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE





Zo creëer je meteen een spanningsboog.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE

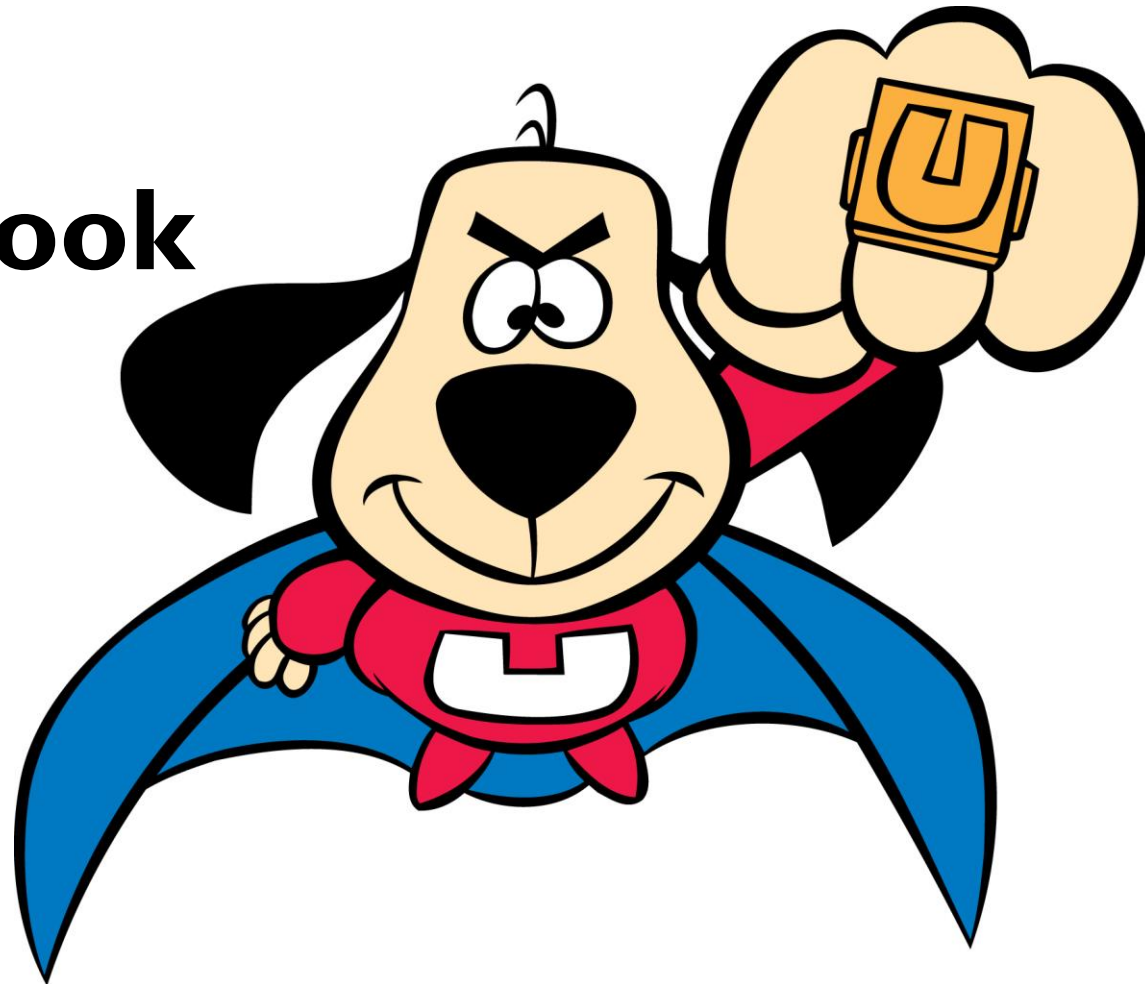




Tip 4



**Actie I =
“Dat zou ik ook
doen.”**





Tip 5



Actie!
Geen uitleg.



A black steam locomotive, numbered 01 1075, is pulling a train of green passenger cars through a cornfield. The locomotive is emitting a plume of dark smoke. The train is moving from left to right. The cornfield is in the foreground and middle ground, with a clear blue sky in the background.

Bewaar je uitleg
voor na je verhaal.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE

A solid red circle is located in the bottom right corner of the image.

A black steam locomotive with the number 01 1075 on its front is pulling a train of green passenger cars through a cornfield. The train is moving from left to right. The sky is blue with some clouds. The corn plants are tall and green. The overall scene is a rural landscape.

Gebruik je verhaal als locomotief
voor de rest van je informatie.

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE



feiten, cijfers,
uitleg, argumenten, ...



verhaal

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE



DOCU

Het verhaal van Vlaanderen

Aflevering 4 seizoen 1 langer dan een jaar beschikbaar

Seizoen 1 | 5 Afleveringen | 12+ EU

☆ Mijn lijst

↗ Deel

Tom Waes duikt op onnavolgbare wijze in onze geschiedenis. Beleef historische ontdekkingen, Vlaamse veldslagen of spraakmakende romances vanop de eerste rij.

Docu

Cultuur

Eén

Kijk verder



S1 | Afl.1

De prehistorie

Tom verkent de steppe die 38.000 jaar geleden onze streken vormde

•  nog 49 min

Afleveringen >

Seizoen 1 (5 van 10 afl.)





Maar omdat de neanderthaler
al dertig jaar eerder was ontdekt,



Tip 6



A white high-speed train nose section is mounted on a complex test rig in a factory. The rig consists of several grey metal legs supporting the train on a dark grey platform. Large black flexible hoses are connected to the rig. The background shows a factory floor with various equipment, a white fence, and a red cone. The text "Gebruik dynamische, concrete woorden." is overlaid in white on the train's side.

**Gebruik dynamische,
concrete woorden.**

RUDY.PIETERS@VERHALENMAKERS.BE

Mia was in Spanje.

➡ Mia dobberde op een luchtbed in Spanje.

Jan wordt politiemann.

➡ Jan blokt voor zijn examens op de politieschool.





Tip 7



STORY DESIGN CANVAS

Designed for:

Designed by:

Date:

CONTENT	MAIN CHARACTER	OBSTACLES 1. 2. 3. 4. 5.	ACTIONS 1. 2. 3. 4. 5.	GOAL
	AUDIENCES	OBSTACLES	ACTIONS	GOAL
COMPANY				

Maak in 20' een verhaal met het Story Design Canvas.

STORY DESIGN CANVAS

Designed for:

Designed by:

Date:

COMPANY	AUDIENCE	OBSTACLE	ACTIONS	GOAL
	AUDIENCE	OBSTACLE	(CALL TO) ACTION	GOAL
	AUDIENCE	OBSTACLE	ACTIONS	GOAL
CONTENT	MAIN CHARACTER	OBSTACLES	ACTIONS	GOAL
	MAIN CHARACTER	OBSTACLES	ACTIONS	GOAL

Telkens als je een verhaal vertelt, spelen twee andere verhalen mee.

STORY DESIGN CANVAS

Designed for:

Designed by:

Date:

CONTENT	MAIN CHARACTER	OBSTACLES 1. 2. 3. 4. 5.	ACTIONS 1. 2. 3. 4. 5.	GOAL
	AUDIENCE	OBSTACLE	(CALL TO) ACTION	GOAL
COMPANY	AUDIENCES	OBSTACLES	ACTIONS	GOAL

STORY DESIGN CANVAS

Designed for:

Designed by:

Date:

COMPANY	AUDIENCES	OBSTACLES	ACTIONS	GOAL
	AUDIENCE	OBSTACLE	(CALL TO) ACTION	GOAL
	CONTENT	OBSTACLES	ACTIONS	GOAL

1.
2.
3.
4.

1.
2.
3.
4.

Elk verhaal bestaat uit 4 basisingrediënten.

STORY DESIGN CANVAS

Designed for:

Designed by:

Date:

CONTENT	MAIN CHARACTER	OBSTACLES	ACTIONS	GOAL
		1.	1.	
		2.	2.	
		3.	3.	
		4.	4.	
CAMPAIGN	AUDIENCE	OBSTACLE	(CALL TO) ACTION	GOAL
COMPANY	AUDIENCES	OBSTACLES	ACTIONS	GOAL

© RUDY PIETERS 2023

VERHALENMAKERS ●

STORY DESIGN CANVAS

Designed for:

Designed by:

Date:

CONTENT	<p>MAIN CHARACTER</p> <p>Rik Wouters</p>	<p>OBSTACLES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nel strijkt = geen model 2. wil schilderen: geen schildersmateriaal 3. Nel beweegt 4. 5. 	<p>ACTIONS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. tekent strijkende Nel 2. haalt doek, ezel en verdoos 3. vraagt Nel niet meer te bewegen 4. schildert koortsachtig 5. 	<p>GOAL</p> <p>altijd Nel schilderen</p>
	<p>AUDIENCE</p> <p>Zilveren Passers</p>	<p>OBSTACLE</p> <p>wat is rol van model Nel bij Rik Wouters?</p>	<p>(CALL TO) ACTION</p> <p>leren over kleur en licht in werk van Rik Wouters</p>	<p>GOAL</p> <p>beter kijken naar Rik Wouters</p>
	<p>AUDIENCES</p> <p>vaste museumbezoekers</p> <p>occasionele museumbezoekers</p>	<p>OBSTACLES</p> <p>te weinig kennis over Vlaamse meesters</p> <p>Vlaamse meesters verspreid over musea</p>	<p>ACTIONS</p> <p>anders en beter kijken naar Vlaamse meesters</p> <p>belangrijkste Vlaamse meesters op één plek zien</p>	<p>GOAL</p> <p>verwonderd en verrijkt door Vlaamse meesters</p>

STORY DESIGN CANVAS

Designed for:

Designed by:

Date:

CONTENT	<p>MAIN CHARACTER</p> <p>Lea (65) bezoekt maandelijks 2 musea</p>	<p>OBSTACLES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rol van Nel? 2. te weinig tijd 3. te versnipperd 4. 5. 	<p>ACTIONS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ontleent biografie 2. zoekt op internet 3. volgt rondleiding: beknopt, coherent verhaal over Nel 4. 5. 	<p>GOAL</p> <p>rol van Nel bij Rik Wouters begrijpen</p>	
	CAMPAIGN	<p>AUDIENCE</p> <p>Zilveren Passers</p>	<p>OBSTACLE</p> <p>wat is rol van model Nel bij Rik Wouters?</p>	<p>(CALL TO) ACTION</p> <p>leren over kleur en licht in werk van Rik Wouters</p>	<p>GOAL</p> <p>beter kijken naar Rik Wouters</p>
		COMPANY	<p>AUDIENCES</p> <p>vaste museumbezoekers</p> <p>occasionele museumbezoekers</p>	<p>OBSTACLES</p> <p>te weinig kennis over Vlaamse meesters</p> <p>Vlaamse meesters verspreid over musea</p>	<p>ACTIONS</p> <p>anders en beter kijken naar Vlaamse meesters</p> <p>belangrijkste Vlaamse meesters op één plek zien</p>

7 tips voor sterke verhalen

1. Kies een hoofdpersoon waarin je doelgroep zich herkent.
2. Noem je hoofdpersoon meteen.
3. Noem meteen het obstakel van je hoofdpersoon (spanningsboog).
4. 1^e actie = “Dat zou ik ook doen.”
5. Geen uitleg maar acties.
6. Gebruik concrete (werk)woorden.
7. Bespaar tijd met het Story Design Canvas.



Story Design Canvas

Met het Story Design Canvas, het storycanvas van Verhalenmakers, maak je in 20 minuten een sterk verhaal voor elke campagne.

[DOWNLOAD JE STORY DESIGN CANVAS](#)

Storytelling is geen kwantumfysica. Iedereen kan een goed verhaal vertellen. Maar hoe bouw je een verhaal precies op? En wat vertel je en wat laat je weg?

Om die vragen makkelijk te beantwoorden heeft Rudy Pieters van Verhalenmakers het Story Design Canvas ontwikkeld.



Open opleidingen storytelling

Storytelling voor contentcreatie

In deze hands on-opleiding leer je als content creator alle aspecten van storytelling, met het Story Design Canvas als rode draad:

- verhalen ontwerpen (story design)
- verhalen maken (story production)
- verhalen verspreiden (story distribution).



Storytelling met het Story Design Canvas

In deze hands on-opleiding word je in één dag een echte story designer. Je gaat vooral uitvoerig met het Story Design Canvas werken.

Je leert met het canvas verhalen ontwerpen

- met een sterke spanningsboog
- die meteen een connectie maken met je publiek
- die je publiek tot het einde leest/bekijkt/beluistert
- die afgestemd zijn op je doelgroep en strategie
- met varianten voor elke fase van de customer journey (testimonials, use cases, DIY-verhalen, making of-verhalen, ambassadeursverhalen...)

Die verhalen kun je nadien uitwerken in alle denkbare formats voor al je communicatiekanalen.

SCHRIJF JE IN

DOWNLOAD JE STORY DESIGN CANVAS

WAAR EN WANNEER?



- die afgestemd zijn op je doelgroep en strategie
- met varianten voor elke fase van de customer journey (testimonials, use cases, DIY-verhalen, making of-verhalen, ambassadeursverhalen...)

Die verhalen kun je nadien uitwerken in alle denkbare formats voor al je communicatiekanalen.

SCHRIJF JE IN

DOWNLOAD JE STORY DESIGN CANVAS

WAAR EN WANNEER?

De opleiding duurt 2 halve dagen:

- Gent: 6 en 20 februari 2024, telkens van 13.30 tot 16.30 uur
 - in Bedrijvencentrum De Punt, Kerkstraat 108, 9050 Gent
- online via Zoom: 7 en 14 maart 2024, telkens van 13.30 tot 16.30 uur
- online via Zoom: 7 en 14 mei 2024, telkens van 13.30 tot 16.30 uur

KOSTPRIJS EN KORTINGEN



- die afgestemd zijn op je doelgroep en strategie
- met varianten voor elke fase van de customer journey (testimonials, use cases, DIY-verhalen, making of-verhalen, ambassadeursverhalen...)

Die verhalen kun je nadien uitwerken in alle denkbare formats voor al je communicatiekanalen.

SCHRIJF JE IN

DOWNLOAD JE STORY DESIGN CANVAS

WAAR EN WANNEER?

De opleiding duurt 2 halve dagen:

- Gent: 6 en 20 februari 2024, telkens van 13.30 tot 16.30 uur
 - in Bedrijvencentrum De Punt, Kerkstraat 108, 9050 Gent
- online via Zoom: 7 en 14 maart 2024, telkens van 13.30 tot 16.30 uur
- online via Zoom: 7 en 14 mei 2024, telkens van 13.30 tot 16.30 uur

KOSTPRIJS EN KORTINGEN





Rudy Pieters

Ik help organisaties hun verhaal vertellen | CEO
Verhalenmakers | Storytelling met het Story Design Canvas
Gent en omgeving · [Contactgegevens](#)
3K volgers · Meer dan 500 connecties



[Uw gedeelde connecties bekijken](#)

 [Verhalenmakers](#)

 [Universiteit Gent](#)

 [Bedrijfswebsite](#) 





rudy@verhalenmakers.be

