

Maak je eigen taal!

1. Inleiding

Fantasietalen zijn in de mode. De laatste jaren zijn er veel films en tv-series gemaakt waarvoor eigen talen zijn gemaakt – van het Navi in *Avatar*, via het Dothraki in *Game of Thrones* naar het Klingon in *Star Trek*. Het maken van eigen talen en taaltjes, al dan niet samen met de bijbehorende werelden, is bovendien van oudsher een hobby voor sommige kinderen. Door klassikaal en met z'n allen ook zo'n eigen taal te maken, kun je veel leren over hoe ingewikkeld en rijk bestaande talen zijn – inclusief je moedertaal. Wat komt er allemaal niet kijken bij zo'n taaltje! Je raakt onder de indruk van hoe ingewikkeld iedere taal eigenlijk in elkaar zit. Bovendien gebruiken we een oude didactische techniek: je leert iets te analyseren door het zelf na te maken.

Ik heb het nu al een paar keer gedaan: met een groep leerlingen hun eigen taal maken. Het werkt het best wanneer je als docent zo vrijelijk mogelijk aan de opdracht begint en zo min mogelijk vooropgezette ideeën hebt over de taal die je gaat maken. Er is natuurlijk wel een min of meer strak schema mogelijk.

2. Aliens

In een of twee uur kun je onmogelijk een hele taal in elkaar zetten. Wel kun je met elkaar een paar stappen zetten. Daarvoor moeten eerst wat vragen beantwoord worden: wie zijn de sprekers van onze taal? Wat voor klanken gebruiken ze? Hoe rijgen ze die aaneen tot woorden? Hoe zitten woorden in elkaar en hoe maken ze zinnen van die woorden? Zelf een taal(tje) maken, is een heel vrolijke activiteit en er is misschien geen betere manier om onder de indruk te raken van hoe ingenieus alle talen in elkaar zitten. Je hebt er niet veel meer voor nodig dan een groot bord waarop je de details die je hebt afgesproken kunt bijhouden en een groep leerlingen die mee willen doen.

De eerste stap is misschien wel de belangrijkste: wie zijn de sprekers van onze taal? Het ligt voor de hand dat dat *aliens* zijn, mensachtige wezens van een andere planeet. Heel belangrijk wordt nu de vraag: wat zijn dat dan voor *aliens*? Dat is een belangrijke keuze voor het vervolg van ons projectje. De vorm van hun lichaam kan bijvoorbeeld bepalen wat voor klanken ze kunnen maken: als ze geen lippen hebben, kunnen ze bijvoorbeeld geen 'p' maken en zonder tong wordt het sowieso lastig om veel verschillende

klanken te maken. En hun karakter kan invloed hebben op allerlei andere eigenschappen van hun taal. Wanneer ze bijvoorbeeld allemaal erg verlegen zijn, zullen ze hun best doen om hun zinnen zo kort mogelijk te maken. Zijn ze heel agressief, dan zullen ze weinig beleefdheidsformules kennen en des te meer scheldwoorden. (Meestal zal omgekeerd bij de volgende stappen ook blijken dat ideeën over hun taal uiteindelijk ook kunnen leiden tot nieuwere of preciezere ideeën over wat voor mensen het zijn.)

3. Je lippen laten flapperen

Nadenken over de sprekers heeft ook nog een praktisch nut. Groepjes leerlingen kunnen na afloop een samenvatting maken van de taal. Die samenvatting kan de vorm hebben van een (ultrakort) klassiek ‘wat-en-hoe-gidsje’, zoals toeristen dat gebruiken wanneer ze op reis gaan naar een land waarvan ze de taal niet kennen. Dat gidsje bevat enkele belangrijke zinnestukjes om te zeggen en wat verdere aanwijzingen, en al die dingen worden natuurlijk ook bepaald door wie je tegenkomt.

Het karakter van de sprekers kan ook hun klanken bepalen. Zijn ze overwegend heel saai (ik heb weleens met een groep een taal voor saai *aliens* gemaakt en dat werkte heel goed), dan lijken de woorden bijna allemaal op elkaar. Er zijn dan dus maar heel weinig verschillende klanken, bijvoorbeeld alleen de klinkers ‘ie’, ‘aa’ en ‘oe’ en een handjevol medeklinkers. Een heel expressieve gemeenschap zal juist heel veel en heel bizarre klanken maken, inclusief allerlei klanken die wij niet gebruiken: smakken met je lippen, je lippen laten flapperen, met je vinger je wang laten ploppen...

Heel precies hoeft je de precieze verzameling klinkers en medeklinkers in deze eerste stap niet op een rijtje te zetten. Het gaat erom dat je een algemeen idee hebt over hoe de taal klinkt, zodat je daarmee woorden kunt maken.

4. Werkwoordsverbuiging

De eerste woorden en zinnen zijn van het soort zoals je die bij elke vreemde taal als eerste leert: “Hallo! Ik ben Marc! Ik kom uit Leiden!” Aan die drie zinnestukjes valt al veel te vijlen en aan de hand ervan valt al een heleboel uit te leggen.

In de eerste plaats het equivalent ‘Hallo!’ Is dat een beleefd woord of niet? Maakt de taal verschil tussen beleefde en onbeleefde vormen (dat hangt van het karakter van de sprekers af), en zo ja, hoeveel verschil maakt het daar dan in? Ook over de vorm van ‘hallo’ moet je goed nadenken. Zo moet je dat woord waarschijnlijk heel vaak zeggen, en dus kan het beter niet al te lang zijn.

Met het zinnestukje ‘Ik ben Marc’ begin je na te denken over werkwoordsverbuiging. Hoe zeg je ‘jij bent Marc’, ‘hij is Marc’, ‘wij zijn Marc’? Heeft dat alleen een ander woord voor ‘ik’ en ‘jij’, of gebeurt er ook iets met het werkwoord? Of (voor wat meer gemotiveerde en gevorderde leerlingen) laat je ‘ik’ en ‘jij’ zelfs helemaal weg en druk je het

juist alleen maar uit met het werkwoord, zoals in het Italiaans of het Latijn? Waarom is het in het Nederlands eigenlijk nodig dat het onderwerp twee keer wordt uitgedrukt in een zin?

5. Vrijheid in gebondenheid

Met het zinnetje ‘ik kom uit Leiden’ kun je vervolgens zien of het nieuwe systeempje ook makkelijk op een nieuw werkwoord kan worden toegepast. Bovendien: kunnen de sprekers van de taal jouw plaatsnaam wel helemaal op zijn Nederlands uitspreken? Of zullen ze er iets van maken in hun eigen taal, zoals wij ‘Parijs’ zeggen tegen ‘Paris’? Een aantal andere dingen die je, als er tijd over is, nog kunt maken, zijn: getallen van 1 t/m 100 (of 1000), nog een aantal groeten en eventueel nog wat zinnetjes die typisch zijn voor het volk.

Op die manier wordt nadenken over de vorm van taal een gezelschapspel:

- er zijn niet veel lastige grammaticale termen nodig;
- de leerlingen hoeven niet bang te zijn dat ze iets ‘fout’ doen, want er zijn in eerste instantie nog geen grammaticale fouten;
- ze kunnen hun fantasie de vrije loop laten;
- de leerlingen worden er tegelijkertijd op gewezen dat een taal uiteindelijk toch een systeem heeft waar je rekening mee moet houden. Dat je alles kunt verzinnen, maar dat uiteindelijk toch niet alles mogelijk is.