



Oertaal met een Amerikaans accent

De prehistorische taal in de game *Far Cry Primal*

Miljoenen mensen over de hele wereld zullen dankzij het onlangs verschenen videospel *Far Cry Primal* kennismaken met de taal die in de oertijd zou zijn gebruikt. Hoe realistisch is die reconstructie?

PETER ALEXANDER KERKHOF

DOCENT VERGELIJKENDE INDO-EUROPESE TAALWETENSCHAP, UNIVERSITEIT LEIDEN

“Kwar alja windzja?” Dat vraagt Takkar, de hoofdpersoon van het videospel *Far Cry Primal*, aan Sayla, zijn bevallige tegen­speler. Takkar is een jager-verzamelaar die omstreeks 10.000 voor Christus door de Oost-Europese bossen dwaalt. Op het moment dat Takkar zijn vraag stelt, heeft hij er een zware dag op zitten. Zijn vrienden, met wie hij op mammoetjacht was, zijn op een brute wijze verscheurd door een sabel­­tand­­tijger. Met de tijger op zijn hielen is Takkar weggerend. Na een slopende tocht door een met rotstekeningen beschilderde grot, komt hij Sayla tegen, aan wie hij nu vraagt waar de rest van zijn stam is. In zijn eigen taal dus: “Kwar alja windzja?”

Het bijzondere aan deze zin is dat het hier niet gaat om een verzonden kunsttaal, zoals het Dothraki in de tv-serie *Game of Thrones* of het Na’vi uit de film *Avatar*. De taal die in dit videospel wordt gesproken, is gebaseerd op een échte prehistorische

taal: het Indo-Europees, de verre voorouder van het hedendaagse Nederlands. Het woord *kwar* is etymologisch verbonden met het Nederlandse *waar*, het woord *alja* met het Nederlandse *elders* en het Latijnse *alii*, en het woord *winzja* met het Nederlandse *winnen* en het Latijnse *venare*, dat ‘jagen’ betekent. Letterlijk vertaald zegt Takkar: “Waar zijn de andere jagers?”

Echtpaar

Far Cry Primal, dat op 23 februari in de verkoop ging, is een videospel dat met veel aandacht voor detail gemaakt is. Alles, van het uiterlijk van de prehistorische dieren tot en met het ontwerp van de prehistorische hutten, is met behulp van uitgebreide documentatie in schitterend 3D nagemaakt. Om die authenticiteit vast te houden, wilden de Canadese spelontwikkelaars dat ook de taal die de mensen in het spel spreken écht prehistorisch zou zijn. Daarom huurden ze twee taalwetenschappers in die gespecialiseerd zijn in de oeroude talen van Europa: het academische echtpaar Andrew en Brenna Byrd. Beiden zijn werkzaam aan de universiteit van Kentucky, en zijn getraind in de vergelijkende Indo-Europese taalwetenschap.

Deze wetenschappelijke discipline bestudeert de historische verwantschap tussen de talen van Europa en India, met als uitgangspunt dat het grootste gedeelte van deze talen afstamt van één prehistorische vooroudertaal, het Proto-Indo-Europees. Door de oudste talen van de Indo-Europese taalfamilie met elkaar te vergelijken, zijn taalkundigen in staat de klanken en de grammatica van de prehistorische vooroudertaal te reconstrueren. De resultaten van