

# SYMBOLIEK IN DE TAROT

---



## HET VERHAAL ACHTER VERSCHILLENDE SYMBOLEN

---

De tarot is doorspekt met symbolen vanuit de verschillende westerse esoterische/occulte stromingen. Denk hierbij aan inspiratie vanuit de psychologie van Jung, archetypen, droomsymbolen, en numerologie (aantallen symbolen).

Een symbool is een voorwerp of een ding dat een diepere betekenis bij ons heeft. Het roept bij ons een dieper idee op. Een heel bekend voorbeeld hiervan is een kruis zoals in de kerk. Dit geeft bij ons in ons hoofd het idee van het verhaal van Jezus, van lijden, van geruststelling, van een band met God, van alles.

Dit is wat symbolen doen. Zij geven ons een soort van taal om juist niet zwart-wit iets uit te kunnen leggen, maar juist het beeld in ons te laten leven en dat we er een verhaal bij kunnen vertellen.

Als het gaat om het leren van de symbolen is het handig om het volgende in je achterhoofd te houden:

Er bestaat zoiets als een collectieve betekenis bij symbolen; deze symbolen zijn vaak oud, komen uit de mythologie, de betekenis is redelijk standaard. Dit is wat we bijvoorbeeld hierboven bij het kruis hebben. We weten dat praktisch iedereen het kruis koppelt aan het christelijk geloof. En er bestaat een persoonlijke betekenis, gevormd door je eigen ervaring of intuïtie. Hierbij kun je bij het kruis bedenken dat het staat voor opoffering, dat het gaat om vereren of juist om hoe je spiritueel groeit. Dat is heel persoonlijk.

Probeer bij de tarot eerst op onderzoek te gaan naar de collectieve betekenis van een bepaald symbool dat je tegenkomt in de kaarten en probeer die op te hangen aan een persoonlijke betekenis zodat je het beter onthoudt.

Hieronder een lijstje van veel geziene symbolen en hun betekenis, dat je ook zelf kunt aanvullen met wat je nog meer opvalt in de kaarten.

Kijk vooral ook eens waar de gebouwen en voorwerpen staan in de kaart. Dichtbij of juist ver weg? Waar gaat de boot of kar naar toe? Naar jou als lezer of juist van je weg? En wat betekenen dit soort zaken?

Deze lijst is voor nu niet volledig, maar vooral voor jullie een start om te kijken of je deze onderdelen in de kaarten kunt vinden en met behulp van de hints de betekenis van de kaart te leren doorgronden.

# HET VERHAAL ACHTER VERSCHILLENDE SYMBOLEN

---

<b>Symbool</b>	<b>Betekenis</b>
Lemniscaat	Oneindigheid, het goddelijke in jezelf
Engel	Contact met het goddelijke
Vruchten	Oogsten, opbrengst
Boom	Aarding, contact met de aarde
Tweepuntige staf	Zo van boven, zo beneden
Pentagram	Alle vijf de elementen (water, vuur, aarde, lucht, geest)
Cirkel	Oneindigheid
Os	Doorzetten
Leeuw	Moed
Arend	Kracht
Sfinx	Leervermogen
Slang (Typhon)	Oeraardse god, heerser van de chaos
Kar	Naar voren gedragen worden door een andere kracht
Paard	Vooruitgang
Stoel	Stabiliteit
Kroon	Goddelijke
Boot	Op reis gaan

<b>Gebouw</b>	<b>Betekenis</b>
Kerk	Spirituele
Toren	Toegang, groei naar hemelse
Huis	Thuis, huiselijkheid
Brug	Verandering, op reis gaan
Boot	Op reis gaan
Kasteel	Rijkdom
Kar	Vooruitgang (met hulp)

# ARCHETYPEN & HET GROTE ARCANUM

---

Stel, je leest een boek. In het boek wordt een verhaal geschreven over een persoon die zijn stappen op een pad zet, en je voelt je enorm verbonden met de hoofdpersoon. Hij of zij raakt je diep en je kunt niet wachten om verder te lezen hoe het hem of haar zal vergaan. Dit is een perfect voorbeeld van een archetype. In mythologieën, legenden, sprookjes maar ook verhalen, hebben we meteen door waar de hoofdpersoon voor staat. Het Grote Idee achter hen.

We praten bijvoorbeeld allemaal over Moeder Aarde, ons idee hierbij is een warme vrouw, ontvankelijk, zwanger, lief, groen en vol wijsheid en kracht. Deze eigenschappen zien we in heel veel mythologieën terug waarbij er eigenlijk altijd een soort van moedergodin is die al deze eigenschappen ook heeft. Dat is wat we bedoelen met archetypen.

Archetypen zijn dus heel oud. Maar ze zijn universeel. Iedereen voelt deze archetypen.

met behulp van de hints de betekenis van de kaart te leren doorgronden  
Filosofen en wetenschappers van Plato tot Jung hebben gepoogd deze archetypen te omschrijven maar in het kort komt het op het volgende neer:

- Archetypen zijn universeel bekend en begrepen
- Ze zijn een soort voorbeeld dat overal toepasbaar is
- Een patroon van gedrag of psychologische kenmerken
- Een weergave van een ervaring van het onderbewuste

Elk archetype is dus een heel simpel basisidee dat voor iedereen te begrijpen is.

We praten dan over het beeld dat wij hebben van deze 'krachten'. Plato noemde deze archetypen "ideeën" en beweerde dat deze al vastliggen in onze ziel voordat we geboren worden. Jung heeft vervolgens de ideeën van Plato overgenomen en is dat mee gaan nemen in zijn basis voor de psychotherapie.

Om nog een voorbeeld te geven van een archetype; iedereen weet hoe een Vaderfiguur zou moeten zijn, hoe hij zich gedraagt, wat hij zou zeggen. Het gaat vooral om hoe wij ons bekend voelen met bepaalde figuren. Dat zijn de archetypen.

# ARCHETYPEN & HET GROTE ARCANUM

---

In de psychoanalyse zag Jung vijf belangrijke archetypen

Allereerst het Zelf, wat eigenlijk onze echte geest is, ons ware zelf. Dit is niet goed en niet slecht, maar eigenlijk 'gewoon' wie ze zijn. De Schaduw is het tegenovergestelde, en juist het gedeelte dat we niet aan de buitenwereld willen zien, maar zonder dat we het willen wel in ons zit. De Persona is ons masker, dat we opzetten in de wereld waarin we ons begeven. Dit is hoe we willen dat de rest van de wereld ons ziet. Als laatste hebben we in ons Zelf ook een vrouwelijk deel, de Anima, en een mannelijk deel, de Animus.

In de tarotkaarten zien we soms een puur archetype, of een combinatie van meerderen. Maar altijd gebeurt er iets met deze archetypen in de kaarten, en zien we veranderingen van kaart tot kaart.

Wat Jung beschreef met deze archetypen is een reis van onbewust zijn van wie je bent en waarom je dingen doet tot je door hebt hoe je individu in elkaar steekt en daarmee het onbewuste versmelt met het onderbewuste.

Naast deze hoofd-archetypen beschreef Jung ook nog aantal andere archetypen die we ook in het grote arcanum tegenkomen. Dit zijn symbolen die een snaar raken in ons onderbewuste.

Het Kind – onschuldig of naïef

De Held – onbezonnen, of met een doel

De Grote Moeder – zorgzaam of destructief

De Wijze Oude Man – de leermeester of de eenzame

De Oplichter – de 'trickster' die alles in de de soep laat lopen, degene die hindernissen geeft

De Puer Aeterunus – kind-godheid die voor altijd jong blijft, waarvan het emotionele stuk voor altijd jong blijft

De Schone Maagd – de onbereikbare vrouw

De Syzygy – vereniging van tegenpolen

.

# DE HELDENREIS & HET GROTE ARCANUM



Joseph Campbell, een historicus die de mythen van de wereld zijn vakgebied heeft gemaakt. Wat hij deed tijdens zijn leven is volledig alle wereldmythen induiken, ze met elkaar vergelijken en daar als het ware een hoofdmythe uit gedestilleerd. Hij vond dat er een rode draad was in al deze mythen, die altijd beginnen met de Held van het verhaal, die het zat is of juist een onmogelijke opdracht krijgt en vervolgens tabee zegt om op reis te gaan. In de reis die de Held dan vervolgens maakt zag Campbell telkens dezelfde stappen en hieruit maakte hij op de dat de Held altijd twaalf stappen zet:

1. De gewone wereld. Hier ontmoeten we de held en identificeren we ons met hem of haar. Dit is het allereerste begin van het verhaal.
2. De oproep tot avontuur. Een uitdaging of zoektocht wordt voorgesteld. Waarschijnlijk is er een gebeurtenis, conflict of probleem dat aanleiding geeft tot dit avontuur, de Held voelt een enorme druk om weg te gaan.
3. Weigering van de oproep. De held wijst deze oproep eerder af vanwege angst, aarzeling, onzekerheid of een andere reden.
4. Ontmoeting met de mentor. De mentor helpt de held vertrouwen te winnen, geeft inzicht of advies om de angsten te overwinnen.
5. Over de drempel. Dit betekent dat de held zich aan de reis heeft verbonden. Dit is waar onze held – jij – ja zegt tegen de oproep en op pad gaat om het avontuur van het terugwinnen van je leven te beginnen.
6. Tests, bondgenoten, vijanden. De Held moet leren wie te vertrouwen is

## DE HELDENREIS & HET GROTE ARCANUM

---

7. Betreden van de binnenste grot. Voorbereidingen zijn nodig en kunnen kaarten en verkenningen omvatten om de grot (eigenlijk de reis naar in je Zelf) binnen te gaan.

8. De beproeving. Dit is de grootste angst en de moeilijkste uitdaging. Tijd om diep in de psyche van de Held te graven om uw belangrijkste uitdaging aan te pakken. Het werk is uitdagend, maar zo de beloning waard.

9. De Held overwon de grootste angst en uitdaging om de beloning te verdienen. De vrijheid om niet in de val te lopen door onaangepast gedrag is van onschatbare waarde.

10. De weg terug. Deze fase bestaat uit de Held die zich opnieuw inzet om de reis te voltooien en de weg terug naar de gewone wereld te accepteren. Je hebt de behandeling afgerond en bereid je voor om naar huis te gaan. Het kan verlangen en bewustzijn, sociale en emotionele steun en alternatief gedrag omvatten.

11. De opstanding. Dit kan de gevaarlijkste beproeving op leven en dood zijn voor de held en is het hoogtepunt van het verhaal. Een laatste test die een reiniging vertegenwoordigt. In je opstanding kun je het diepe, donkere geheim onder ogen zien dat je bent vergeten.

12. Keer terug met het elixer. De laatste beloning nadat de held is opgewekt, gezuiverd en is teruggekeerd naar de gewone wereld.

Deze stappen zien we ook terug in de reis van de Dwaas in ons grote arcanum. Nu is het zo dat niet elke stap 1 losse kaart is, maar zien we dat elke stap soms meerdere kaarten beslaat.

We gaan tijdens onze reis niet alleen maar bij het spirituele stilstaan, maar ook bij sprookjes, verhalen en zaken die we tijdens ons leven praktisch meemaken, omdat de Reis van de Dwaas in ons leven als het ware vastgebakken zit. Het is nu vooral aan ons om te zien hoe we de metaforen van de reis van de Dwaas kunnen gebruiken om bewuster in het leven te staan.