

## Карта мира Сновидений

Анализ своих сновидений дает нам возможность хотя бы частично проникнуть в области бессознательного нашей психики, отследить общие тенденции в символике снов и значимых архетипах (Carl Gustav Jung)

Это довольно интересное исследование для тех, кто "живет в двух мирах", в реальном мире и мире снов.

Изначальную идею хотелось бы расширить, и кроме общей карты можно перейти к работе над локациями - местами повторяющихся сновидений имеющих некоторую значимость для Сновидящего

Надо отдать должное Хакерам Сновидения, за выделение такой практики, как составление Карты Сновидений. Побудила начать работать над картой и несколько расширить концепцию- статья Картография Сновидений

Сергей Изриги. Саму статью приводить не буду, она доступна при поиске в интернете.

Эта практика отвечает так же фразе из книг К.Кастанеды либо его прямых последователей, говорящей о том, что практику, предрасположенностью которого является Сновидение стоит заняться и их перепросмотром, перевспоминанием.

Изначальную идею хотелось бы расширить, и кроме общей карты можно перейти к работе над локациями - местами повторяющихся сновидений имеющих некоторую значимость для Сновида. Это могут места встреч с учителями, мудрыми советниками или НС (неорганическими существами - термин К. Кастанеды)

Это могут быть локации, в которые вас переносили НС , выразить словами их иногда не возможно. Это может быть что угодно, имеющее для вас значение. Можно открыть бестиарий, зарисовывать своих сновиденных оппонентов. Те образы которые они вызывали в вашем сознании...

Это просто набросок проекта. Хотелось бы иметь возможность сравнить, найти соответствия или координальные различия с работами других Видящих Сны.





карта—темы и места (Основные Локации)

- 1 комната в которой заснул (кровать)комнаты, тайные комнаты
- 2 дом
- 3 улица (подворотни, подвалы, соседи, и т.д.)
- 4 город (магаполис, странный город, здания учебных заведений, площади и т.д. фантастич. город. и т.д.)
- 5 деревня
- 6 железная дорога
- 7 дорога (автобан, асфальтированная дорога, деревенский проселок, тропа..)
- 8 Лес (дремучий лес, фантастич. лес, колдовской лес, страшный лес, грибной и т.д.)
- 9 Океан Море цунами, пляжи порты, набережная — подводный мир
- 10 Река - ручьи, речушки, горные реки и т.д. текущая вода
- 11 Озеро (стоячая вода, лужа)
- 11-а Болото
- 12 водоем (фонтан, бассейн, священный бассейн)
- 13 колодец - с водой без воды, вертикальный туннель, глубина
- 14 горы скалы, ущелья

- 15 острова  
 16 пещеры, гроты, естественные природные образования под землей.  
 17- руины- городов, замков, храмов  
 18 пустыня  
 19 Башня  
 20 маяк  
 21 аттракцион, парк развлечений  
 22 парк, аллея, сад искусственные насаждения  
 23 мост (мосты всех сортов)  
 24 Лабиринт, система туннелей, подземный город , метро... подземный мир  
 25 сумеречный мир, темный мир и т.д.- недостаток освещения  
 26 туман  
 27 кладбище , захоронения, могилы  
 28 свалка  
 29 склады , гаражи  
 30 космос, звезды, планеты, межзвездные перелеты, (инопланетные миры-отдельной темой)  
 31 Война - битвы, воины, эпидемии, болезни, мор (пост апокалиптический мир)  
 32 Пропасть, дыра, разрыв, бессознательное, глубина-дно.  
 33 Долина, поля, открытые природные пространства  
 34 Храм  
 35 арктика-вечный мороз, льды, снега  
 36 монументы-памятники и т.д.  
 37- Стадион-цирк-амфитеатр, сцена  
 38 Облачный район- облачные города иные миры  
 39 Концлагерь, пыточная, деструктивные изуверы  
 40 Дерево! - мировое дерево, особое дерево  
 41 Базар, рынок, торговые прилавки  
 42 ж.д метро  
 43- язычники - кочевники, первобытные, дикие племена  
 44 Зеркало!  
 45-забор преграда  
 46- канатная дорога  
 47- район туманов

Думаю в каждом из нас есть все. Но вот в самом себе нам трудно это "все" увидеть. Нужен кто-то извне, для взаимодействия, что бы вспомнить то, что в нас заложено.

Знания к которым мы обычно не обращаемся - лежат статично мертвым грузом, пока какая-то ситуация, иногда внутренний или внешний конфликт, не выдавит их со своего места, как пасту из тюбика... Психическое напряжение к этому и ведет - создает давление, которое смещает пластины энергии и знаний.

Знание это осознанная энергия, хотя бы частично освещенная светом сознания.

У меня самой часто присутствует в снах тот кто знает ВСЕ-ВСЕ... или эмиссар или Белая Женщина. Эмиссар чаще. Но как пишут книги- он - это сам сновидящий- его энергия слитая с энергией инородной, нечеловеческой. Я бы назвала его - точкой пересечения граней человеческого и того что вне нас... На карте которую делаю- эти точки- грани располагаются вверху и внизу карты, нижняя фигура - монах, темный человек скрывающий лицо и верхнее- свет, солнце, образ Белой женщины.

То есть Север и Юг. Думаю там в нашем энергетическом теле (коюне) происходит более активное взаимодействие с внешними энергиями. На физ теле это могло бы соответствовать макушке и стопам. Знания верха и низа. Тьмы и Света. Самое трудное было осознать самого себя в обоих персонах, которыми эмиссар представлялся. Гораздо проще принимать как нечто внешнее, не имеющее к самому сновидящему отношения.

Знания низа- темной фигуры- абстрактны и возможно не очень практичны для нашего реала- им сложно найти практическое применение, если не заняться конкретно магией и чтением будущего, корректировкой судеб. Этим же оно и опасно, так как бездумное вмешательство в карму- принесет самому практику больше проблем чем пользы. Верхние знания тоже абстрактны и так же имеют применение в реале - целительство, знание растений и их применение, знание как облегчать боль, знание проблем духа и т.д. Сложность опять в том же- вмешательство в чужую карму не проходит без последствий, даже при ваших самых благих намерениях. Лучшее применение этим знаниям- это саморазвитие и помочь тем, на кого указано и никак не отвертеться от вмешательства. Иногда возникает ощущение, проверки, на то как усвоены знания. Но не более того.

Из комментариев :

"Сегодня первый раз поняла че все гудят про эту карту сновидений"

На самом деле получается приблизительная классификация своего подсознательного, если взять 3 мира.. а не только - то что подобно реалу-то есть мир срединный. Это те три мира шаманов, мир духов, мир демонов и мир реала- в нас самих.. поиск архитипических(общих для людей) персонажей, местностей.. Это ближе к Юнгу с его архитипами, и пониманиями своего внутреннего мира, чем что либо еще

все пути вниз- это входы в подсознательное. потому там творятся странные и непонятные вещи. часто неприятные для нашего сознания. все что спихнуто в подсознательное нами в течении жизни. этот слой близок к срединному слою. Но чем дальше в глубь, тем дальше от личного бессознательного. Погружение в коллективное бессознательное. И самое дно- встреча с самим архетипом Тьмы (в любом виде, но это всегда один из двух, изначальный принцип . Идешь вверх-все то же, сначало личное духовное, светлое, в конце- белое божество, ясный свет и все такое- изначальный принцип противоположный тому что расположился внизу. Свет, Ра (изначальная пара- - амбивалентного божества. У древних египтян это была богиня Нейт ткущая весь мир как гобелен и изначально порожденное ею разделение на свет и тьму - сыновья Ра и Апоп,. Без этого разделения на противоположности богине творящей мировую реальность не удастся соткать гобелен Мира.

Ра и Апоп, Свет и Тьма, Верх и Низ и т.д.

Правая часть - мысли, логика. Левая часть - чувства, ощущения интуиция.

В центре карты - домик Сновидящего - это место входа в Сновидение.

Центр - комната Сновидящего



Срединный мир - наш мир и его отражение в сновидениях. На карте уже можно выделить комнату сновида - кружок -центр всей карты, дом, город (с его улицами, кафешками, музеями и т.д.) рядом с городом - северо-восточнее- промзона и свалка, чуть южнее аллея парка с фонтаном (пока не прорисовано четко/), нижнее- парк развлечений, его можно распознать по чертовому колесу. Южнее- здания порта. Это Порт вообще и корабли покачивающиеся на причале.

Западнее холмы и проломы отделяют руины от кладбища. кладбище - имеет продолжение под землей, от каморок умерших (предбанник) оно постепенно превращается в лабиринт.

За городом к западу - идет рынок, ярмарка, базар, который плавно переходит в локацию деревня. Отделила базар от города, потому что он не всегда бывает расположен в городе, иногда и на открытых местах, развернутый временно.

Севернее лесов - поселения первобытных людей, стоянки или кочевники.

Аэропорт - севернее города. Метро - не стала изображать- так как по любому это локация - часть города. Вне его - метро не существует.

К востоку в море- острова, один остров - с действующим вулканом, который тоже символ вулкана вообще, а не конкретно расположенного на острове. Восток - его край- это место власти стихий, от беснующегося вулкана, цунами, до вихрей - ураганов-смерчей и ливней.

Южнее порта- увеселительного парка- пустыня. Тоже пустыня вообще, включающая в себя все сны с пустынными песчанными местностями. Там же- пирамиды и зиккурат - символы храмов, которые встречаются в сновиденных пустынях. Часто они и служение в них связано со стихиями или спуском вниз. В пустыне- колодец тьмы. Символическое место, которое некоторые встречают. по сути это пустой колодец со спуском в нижние миры или реально наполненный тьмой не отражающей свет неба. разрыв, разлом, та же пропасть, вернее вход -к локациям ведущим к ней. далее- прямо под городом, южнее- дорога, и жел. дорога. Так же намек на остановку , где приходилось томиться в ожидании или нервничать что опаздываю на самолет и т.д.



На северо-востоке- ледяная пустыня, местность с кристаллами льда , перед льдом- каменная местность. но востоке- маяк, каменная стена, остатки мифического города.



В центре- на севере- гора ведущая к Небесам. Но на Небеса есть и иные проходы. Один- по кроне дерева, второй- огромная лестница. Третий- вихрь уносящий вверх... возможно есть иные способы типа- порталов в виде зеркал или как то еще, но пока это то, что смогла прорисовать на карте.

Порталы-можно собрать отдельно, чисто как личные наработки. А эти отмеченные- глобальные способы, архитипические.

А совсем на западе, практически за горой- "инопланетное вторжение", "космопорт", "полет в ракете"

Ущелье великанов.



Мировое Дерево Пронизывающее все три мира. Крона упирается в Верхний Мир, Корни проросли в Нижний Мир, а ствол находясь в Срединном мире является связующим мостом.

На Мировом Дереве - пузыри - это миры магов, колдовства, оборотничества, когда сновидящий видит себя животным, птицей или насекомым



Деревня соприкасается на западе с лесом. Там же но южнее - озеро. Огромные корни Мирового дерева разделяют озеро на две части, более западная- это болота



Хижины на болоте- это места где живут мудрые стариканы, ведьмаки, шаманы.. люди и существа близкие к природе.

Лесок за деревом- переходит в грибной лесок и вошебный лес, населенный сказочными существами



Корни большого дерева так же являются "дорогами в нижний мир, а его ствол- проход к верхним. Система лабиринтов ведет в Нижний Мир, Там мир Нагов - людей со смеинным хвостом вместо ног. Нижний мир начинается с мира Бардо где души ушедших находятся некоторое время, прежде

чем отправиться далее. Междумирье. Тут на карте оно представлено видом могил и захоронений - под кладбищем



Кроме Нагов - мудрых людей-змей Нижний мир населяют и другие разнообразные существа. Есть такой вид людей - Ящеров, называющих себя драконами, таинственная раса рептилоидов.

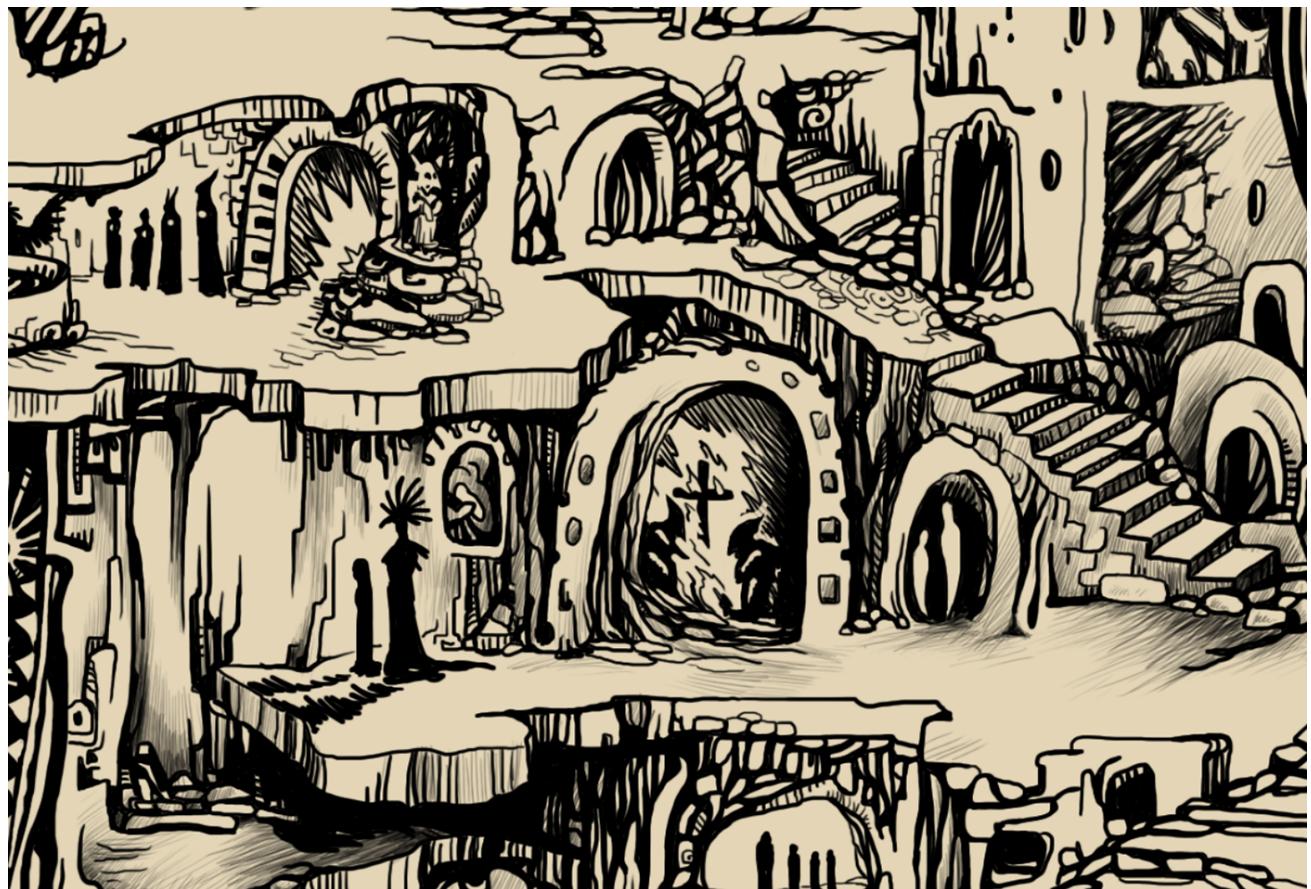
Правее - изображен Колодец Тьмы - где Мать Дракон пьет звезды. На каменной подставке Книга Бытия, Проклятая книга, в которой каждое живое существо может узнать свое предназначение, прочитать о своем прошлом и будущем.

По одной из легенд - страницы этой книги - стали картами Таро.



Руины - современных зданий, место постапокалипсиса, и рядом - место военных действий. Из руин- проходы в нижние миры, в казематы и в камеру пыток.

Руины храмов древнейших культов. Пещера с горящим крестом, Пещера Посвященных и Чертоги Тайных Ритуалов



Сон :

"Один период частенько оказывалась в подобной локации. Боты устраивали войны и битвы, какой-то пост-апокалипсический сюпп. Но позже - там было пусто. Не то что бы совсем, почему-то всегда ощущалось присутствие кого-то, типа только что был и вышел.

Многие блоки стен были разрушены, дома и этажи зияли дырами, лестницы часто обрывались между этажами. Местность снаружи всегда была пустынная. Рыже-желтая сухая земля и какие то серые колючки.

В одной квартирке-комнатке жило странное создание. Существо при первом взгляде казалось классическим вампиром, с серой кожей и в черном плаще. "Гномы" - мелкие серые существа обитающих у самых оснований зданий, копающихся под фундаментом и несколько раздражающих. Кто они такие, и чего там рыли - не имею понятия."



Подводные глубины. Место где обитают невиданные существа от прекрасных сирен и до морских чудовищ.



Ктулху Спящий Великий Жрец и мир Дагона - рыбо-людей.

Ниже и левее - Мир Духов Огня, Огненный Ад.



Чертоги Тьмы или Черный мир. Самые глубины.

Отрывок из записи сна в этом мире :

"Глядя на Теневое существо - переношусь с ним вместе на какую-то площадь. Если описывать в знакомых нам терминах, можно сказать, что это площадь, мощеная "камнем". Словно внутренний двор какого то строения. Крупные блоки "камни". На строениях - никаких окон, никаких финтифлюшек и украшений. В одной из стен-два темных прохода. Они плохо просматриваются из за статуй на постаментах, похожих на бронзовый несуразных зверей (Это просто мои интерпретации, попытки обличить воспринимаемое в знакомые смысловые блоки, слова). Грифоны?"

На другой стороне от этой стены с проходами был высокий каменный парапет, а за ним вместо четвертой стены каменного мешка - каменная лестница, высеченная из крупных блоков той же породы, что и "стены". Лестница - уходила в необозримую даль. "

В утробе Тьмы - есть Область Сотворения, с искрами, молниями. Там из небытия появляется все что мы способны воспринимать.



Черный Монах или эмиссар сновидений.

Магические знания Низа - это знания принесенные этой темной фигурой.

Они абстрактны и возможно не очень практичны для нашего реала. Им сложно найти практическое применение, если не заняться конкретно магией и чтением будущего, корректировкой судеб. Этим же оно и опасно, так как бездумное вмешательство в карму - принесет самому практику больше проблем чем пользы.

Эмиссар в состоянии бодрствования соотносится с интуицией, и ощущениями, предвидениями. Во сне - он прямо говорит что к чему.



Сатурн



49,55%

Scratch: 3,96G/5,89G

Марс и Венера



Идеи, Эгрегоры, Энерго-информационные поля, концепции, учения, смыслы.



Верхний мир - начинается с плана святых всех конфессий и учений.



План Великих Душ и Махатм. Отсюда приходят Духовные и Астральные Учителя

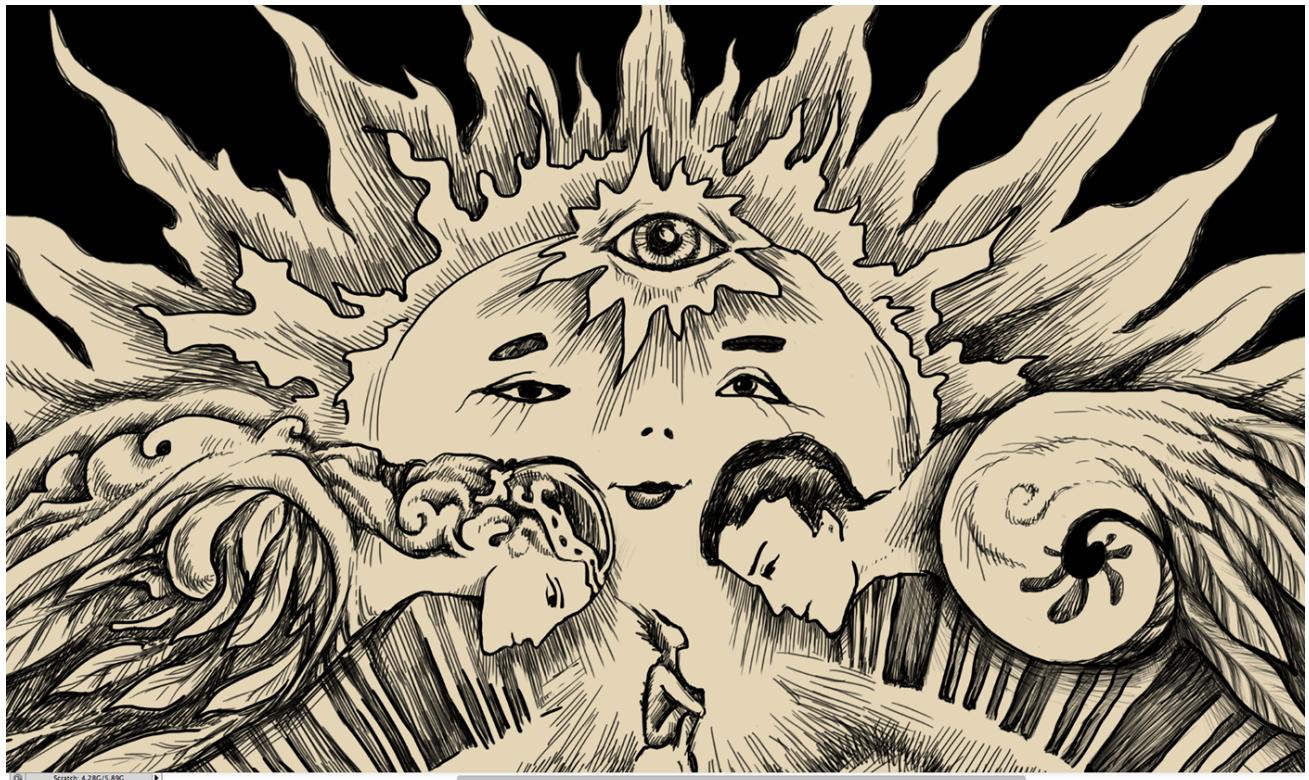


Духовные родители. План Будд и Великих Просвещенных. Небесный Храм



Верхние знания тоже абстрактны и так же имеют применение в реале - целительство, знание растений и их применение, знание как облегчать боль, знание проблем духа и т.д. Лучшее применение этим знаниям- это саморазвитие и помочь тем, на кого указано.

Целостность выраженная четверицей по Юнгу. Самость



Реальный размер карты 100см на 180 см, 300 dpi

