

# ГЛАВА 1

\* \* \* \* \*

## Вступление

Я знаю что значит забыть чье либо имя. В свое время я забывал о назначенных встречах, телефонные номера, спичи, соль шуток, адреса и даже целые главы из моей жизни. До последнего времени я был самым рассеянным и всезабывающим человеком, которого только можно себе представить. Однажды я видел мультфильм где двое танцевали на Балу Амнезии. Джентельмен спросил свою даму: "А я часто здесь бываю?" Я понимаю, что он чувствовал.

В течение последних четырех лет я стал Чемпионом Мира по Памяти. Я регулярно выступаю по телевидению и путешествую по стране с шоу "Мистер Память", так же, как Лесли Вэлш, делавший это в 50-х годах. В том что я делаю нет ни каких трюков - нет специальных эффектов или электронных устройств. Я, всего лишь, однажды сел и решил хватит значит хватит: я начинаю тренировать свою память.

### УЧИТЕСЬ КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВАШ МОЗГ

Представьте себе, что вы пошли и купили самый мощный и дорогой компьютер в мире. Вы установили его дома в полной уверенности, что он будет делать за вас все, включая даже написание писем. К сожалению вы забыли взять инструкцию по его использованию и не знаете с чего начать. Вы уселись на кухне, расположив прибор перед собой. Вы включили его в сеть, покрутили в руках клавиатуру, походили вокруг, пнули его и вспомнили как дорого вы за него заплатили. Попытавшись сделать хоть что-либо вы не смогли сделать даже самую простую работу. То же самое и с вашим мозгом.

Человеческий мозг гораздо мощнее чем любой компьютер, который можно купить за любые деньги. Ученые считают, что он работает всего лишь на 10% своей мощности. Но они знают, однако, что даже это позволяет хранить и воспроизводить гигантское количество информации. По недавно подтвержденным данным он содержит  $10^{12}$  нейронов, количество возможных комбинаций между ними (а именно здесь хранится информация) больше чем количество частиц во вселенной. У многих из нас, однако, память остается неиспользованной подобно компьютеру на кухне.

Существуют различные способы заставить ее работать, некоторые из которых базируются на теории, некоторые на практике. Как насчет того, чтобы прочитать о методе который я разработал и развил за последние пять лет?

На протяжении всей книги я буду просить вас создавать образы для всего, что вы хотите запомнить. Эти образы вы будете брать из своего воображения; часто диковинные, они будут базироваться на ассоциациях (мы вспоминаем одну вещь как похожую на другую). Не беспокойтесь, что ваша голова станет слишком забита хаотичными образами. Их единственное назначение сделать информацию более запоминаемой и они постепенно затухнут как только знания будут усвоены.

Это необходимо, однако, после вы создадите свои личные образы. Я буду давать примерные варианты, но это не значит, что их надо будет воспроизводить один к одному. Ваши личные изобретения будут работать гораздо лучше чем мои.

### ЛУЧШЕЕ КАЧЕСТВО ЖИЗНИ

У меня есть такая отличительная черта характера как упорство, которая позволяет мне проходить сквозь долгие часы проб и ошибок, и мне приятно сказать, что мой метод полностью основан на личном эксперименте. Техники, которые не работали были изменены до рабочего состояния или полностью забыты. Другими словами, метод работает, и показал несколько замечательных результатов за короткий промежуток времени.

Наиболее заметные изменения произошли в улучшении качества моей жизни. И это не только мелкие преимущества, как отсутствие необходимости записывать телефоны или список покупок для магазина. Я могу теперь быть представленным на вечеринке сотне

человек и при этом запомню все их имена и фамилии. Представляете что это означает для вашей общественной жизни?

Моя память также помогает мне упорядочить и организовать мою жизнь. Мне больше нет надобности вести дневник: все события теперь записываются у меня в мозгу. Я могу произносить речи без подглядывания в записи. Я могу запомнить огромное количество информации (в частности если вы хотите сдать экзамен или выучить новый язык). И я использую свою память для зарабатывания денег на игре в блэкджек.

## **ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ У МЕНЯ, ПОЛУЧИТСЯ И У ВАС**

Многие люди предполагают, что для хорошей памяти необходим высокий интеллект, имея в виду, что мои достижения базируются на моем высоком IQ. Это логичная идея, но она неправильно. Все, чего я добился может быть достигнуто любым, кто готов заниматься тренировкой своей памяти.

Я не был лучшим учеником в школе. И даже хуже. Я был довольно таки посредственным. Я не мог сконцентрироваться в классе и очень плохо читал. Некоторые мои учителя предполагали, что у меня дислексия. Я точно не был вундеркиндом. Однако, тренировка моей памяти сделала меня более смелым, интеллектуально развитым и сообразительным чем я когда либо был.

## **ОБОДРЕНИЕ ПРЕЦЕДЕНТОМ**

Во время написания этой книги я узнал, что мои методы очень похожи на классическое искусство запоминания. У Греков, и позже у Римлян, были самыми замечательные и удивительные достижения в развитии памяти которые имел когда-либо цивилизованный мир.

Есть очень много схожего между моим методом запоминания и техникой которую использовал русский мнемонист по фамилии Шерешевский, более известный под псевдонимом Ш. Родившийся в конце 19-го века, он был найден и исследован русскими психологами. По всем понятиям у него не было ограничений в памяти.

Было бы странно думать об исключительной избирательности моего метода, когда точно также методы были разработаны столь разными людьми, разных культур и разного времени.

## **ПРАКТИКА ПРИНОСИТ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Однако не существует метода, который давал бы результат до тех пор пока вы не будете готовы затратить время и энергию. Только практика сможет помочь вам достигнуть цели. Всегда помните, что как только вы представите или подумаете, что вы можете что либо сделать, так тут же в течение наносекунды ваш мозг получит команду. Имея веру в вашу память и данную книгу, как инструкции по использованию, вы можете приступить к работе

# **ГЛАВА 2**

\* \* \* \* \*

# **Как запоминать список**

## **ПУТЕШЕСТВИЕ ВНИЗ ПО ДОРОГЕ ПАМЯТИ**

Список из десяти предметов, какой бы вам не предложили, не должен составлять проблему для нашей памяти, хотя все еще иногда делает это. Давайте, для примера, возьмем список предметов, которые необходимо купить в магазине. Попробуйте запомнить следующее в течение одной минуты не прибегая к записям.

- |                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| 1. рыба            | 6. футбольный мяч |
| 2. маргарин        | 7. лестница       |
| 3. шахматная доска | 8. часы           |
| 4. молоко          | 9. рулетка        |

Большинство людей сможет запомнить что-то между четырьмя и семью предметами. И это все после того, как в предыдущей главе я рассказывал о том, какой замечательной памятью мы обладаем. Это не было праздным хвастовством. В конце этой главы вы будете готовы запоминать любые десять предметов в прямом и обратном порядке в течение одной минуты. В доказательство этого мнения, попробуем провести следующие два простых упражнения.

### Вспоминание забытого

Давайте попытаемся вспомнить все, что с вами произошло в течение сегодняшнего дня. В какое время вы встали? Что было по радио или по телевизору? Можете вспомнить ваш путь на работу? В каком настроении вы были когда пришли на работу? Вы ехали на машине или шли пешком? Кого вы встретили?

Не странно ли? Ваша память не имеет проблем запоминать все это каждый день и даже светские впечатления (самое тяжелое запоминание), и при этом не можете запомнить какой-то маленький список покупок в магазине, который так необходим? Если вы захотите усложнить эксперимент и попыдаете записать все, что смогли запомнить за сегодняшний день, обычно пустой и скучный, вы будете удивлены сотням вещей, которые вы запомнили без усилий.

Некоторые вещи несравненно проще для запоминания, чем другие, например, события во время путешествия. Когда я думаю о прошедшем, или о празднике, наиболее яркие воспоминания ассоциируются с путешествиями. Возможно я был в поезде, или путешествовал по парку; я могу вспомнить все что случилось в каждой отдельной точке по пути следования. Путешествия дают структуру всей ветхой коллекции запоминаний в вашей голове; это помогает держать все в порядке, как в кабинете министров.

### Вспоминание грандиозного

Если подобно мне вы выполнили первое упражнение с некоторой депрессией, откройте для себя еще худшее о заурядности вашей жизни, что тяжелее, чем представления о слабости вашей памяти, и насладитесь следующим экспериментом.

Попробуйте *представить* день. Преувеличьте и искривите вашу нормальную действительность...

Проснитесь ненормально на мягкоперинной кровати под пение птиц; со спящей рядом прекрасной любовницей; отодвинув занавеску обнаружьте спускающиеся к брызжущему океану холмы. Необычная шхуна бросила свой якорь в бухте, и линейные паруса трепыхаются от свежего бриза. Завтрак подан в постель; пришла почта, и вы, неожиданно распечатав письмо удивленно произносите: "Боже, я выиграл 1 миллион фунтов стерлингов". Получилось! И т. д. и т. п.

Конечно же ваша личная мечта может несколько отличаться от моей. Но когда вы дочитаете эту книгу до конца и я попрошу вас вспомнить фрукты из вашего дикого мечтания, вы должны быть готовы все, что было в вашем сне. Представленные события вспоминать почти также легко как и реальные, в частности если они преувеличены и приукрашены (ни кто не любит вспоминать плохие сны). Это все потому, что представления и память вместе участвуют в формированию умственных образов.

Вернувшись от возвышенного к обыденному, сейчас вы находитесь в готовности запомнить десять объектов для покупок в магазине, вооруженные результатами двух предыдущих экспериментов. Держите открытым свой разум читая следующие несколько параграфов.

### МЕТОД

Для того, чтобы запомнить список предметов, надо "поместить" каждый объект на свой участок известного вам пути - вокруг вашего дома, по дороге в магазин, или на автобусную остановку.

Чтобы каждый скучный образ сделать запоминаемым, вы должны приукрасить его, сделать причудливым на каждом этапе своего пути. Воображайте ненормальное, кровожадных рыб, летающих вокруг вашей кровати, к примеру, и покрывающие липкой чешуей мягкую перину. Или представьте вашу ванную заполненную маргарином; каждый поворот крана добавляет все больше и больше и маргарин переливается через края!

А вот вам основа самой системы запоминания: *Ключ к Совершенной Памяти в вашем ВООБРАЖЕНИИ.*

Позже, когда вы пожелаете запомнить список вы будете "гулять" по известному вам пути передвигаясь от этапа к этапу и вспоминать каждый объект мимо которого вы проходите. Путешествие создает порядок и соединяет образы вместе. Ваше воображение делает каждый из них запоминаемым.

## Путешествие

Выберите близко знакомое вам путешествие. Простая прогулка вокруг вашего дома также хороша, как и все другое. Если вам необходимо запомнить десять предметов, то в пути должно быть десять этапов. Найдите логическое начало для путешествия и логически обоснованный конец. Давайте теперь изучим его. Однажды составив подобное в памяти вы всегда сможете использовать это для запоминания десяти цифр телефона, десяти людей, десяти договоренностях и десяти любых других объектов, снова и снова.

### Ваш план:

|                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| этап 1: кровать  | этап 6: кухня         |
| этап 2: ванная   | этап 7: дверь         |
| этап 3: туалет   | этап 8: сад           |
| этап 4: лестница | этап 9: дорожка       |
| этап 5: гостиная | этап 10: дом напротив |

На каждом этапе плана закрывайте глаза и представляйте ваш дом. В целях демонстрации я выбрал стандартный двух-этажный домик. Если вы живете в квартире или бунгало, поместите лестницу в коридор или другую комнату. Какую бы комнату вы не использовали, все время двигайтесь по логически оправданному пути.

Например, я никогда не иду в туалет из ванной через сад. Последовательность должна быть обычной. Это делает запоминание более естественным и простым.

Если у вас есть трудности, попытайтесь представить самого себя гуляющего по вашему дому, визуализировав себя как можно ярче на каждой стадии. Попробуйте сделать это несколько раз. Когда вы сможете запомнить весь путь без подглядывания в свой план, вы готовы к новой попытке запомнить список покупок в магазине. Теперь, я надеюсь, результат будет гораздо лучше и впечатляюще.

## Удивительные образы

Используя ваше воображение, вы должны снова повторить свое путешествие, только теперь "поместите" каждый объект на свою соответствующую стадию. Намереваясь запомнить, создайте серию удивительных образов, настолько необычных от нормального насколько возможно. Вы когда нибудь видели двух-метровые шахматные фигуры кричащие друг на друга в комнате отдыха? А как насчет сотен разбитых бутылок на вашей лестнице? Делайте все как можно более необычным. Используйте все свои чувства; пробуйте на вкус, дотрагивайтесь, нюхайте, слушайте и рассматривайте все. Чем больше чувств вы сможете использовать, тем более запоминающимися станут ваши образы. (Например, если мы хотим запомнить слово на странице мы часто негромко его произносим.) Очень важно движение.

Не стесняйтесь своего изобретательства. Не существует правил, которые регулируют ваше воображение. Вы единственный слушатель в аудитории. Попробуйте шокировать себя! Вы будете запоминать сцену более ярко. Чем больше дикого и причудливого, тем легче запоминание. Пусть ваше воображение взбунтуется.

## Размещение объектов

Чтобы показать вам что я имею в виду, приведу вариант того, как я запомнил бы список:

### Этап 1:

Я просыпаюсь в своей кровати и нахожу, что держу в руках удочку. На конце лески, за спинкой кровати, трепещется огромная скользкая рыба.

Я использую все мои чувства: я вижу изгиб удочки, я слышу щелканье катушки, я чувствую натяжение лески, я ощущаю запах вони, рыбий запах, я дотрагиваюсь до чешуи.

*Этап 2:*

Я иду в ванную принимать душ. Вместо горячей воды жирный маргарин вытекает из рожка и стекает по моему телу.

Я чувствую тепло, скользкость и вижу яркий, флуоресцирующий желтый цвет.

*Этап 3:*

Я гуляю в туалетной комнате и наблюдаю за гигантскими шахматными фигурами на гигантской шахматной доске. Что-то вроде "Алисы в стране чудес" с живыми фигурами.

Я могу слышать препирательства между фигурами, оскорбления между королем и ферзем.

*Этап 4:*

Лестница хаотически загромождена сотнями молочных бутылок, некоторые из которых пусты и даже разбиты. Молочник стоит внизу лестницы и извиняется за беспорядок.

Я продолжаю свой путь вниз, ощущая запах скисшего молока. Я слышу звон стекла и хлюпанье разлитого молока под подошвами. Интересно, что это молочник делает на первой ступеньке? Чем больше мысленных "крючков" и ассоциаций вы соберете, тем больше шансов на последующее воспоминание материала.

*Этап 5:*

Я открываю дверь в гостиную комнату. Вместо пульсирующего света из лукообразной лампы свисающей с потолка, она пускает корни, которые тянутся к полу, увеличиваясь и увеличиваясь в размерах.

Я прогуливаюсь вокруг, ощущая как все увеличиваясь растет головка лука и отмахиваясь от лезущих в мои глаза стеблей. Вдруг луковица взрывается разлетаясь на миллионы кусочков. Бурные эксперименты запоминаются очень ярко. Это очень важно, однако, варьируйте свои сцены; повторения, в частности драматических эффектов, только смутят вас.

*Этап 6:*

На кухне разгорелся футбольный матч. Фаянс и лежащая орнаментом плитка разбиваются вдребезги.

Рефери пронзительно свистит. Держите ваше окружение нормальным насколько возможно. Даже если вокруг все в беспорядке, это все равно та же самая кухня. Когда вы будете путешествовать для запоминания различных списков, это будет все то же самое знакомое вам место.

*Этап 7:*

Кто-то оставил снаружи входной двери лестницу. Я не могу пройти мимо не столкнув ее.

Моя входная дверь это не комната, но это следующая стадия маршрута. Я пытаюсь измерить свою реакцию и хронометрировать. Успею ли я перехватить лестницу открывая дверь или мне лучше просто отпрыгнуть? Я слышу клацанье металлических стоек по грунту, когда я отодвигаю лестницу.

*Этап 8:*

Большие дедушкины часы громко тикают у меня в саду. Стрелки крутятся туда и назад.

Итак я снаружи. Какая погода на дворе? Дождичек? Если так, то это повредит часы. Я подхожу к ним, переворачиваю и вижу свое отражение в стекле. Который час? Я ни когда не слышал такого громкого тикания.

*Этап 9:*

Рулетка тянется вдоль дороги насколько хватает глаз.

Я нажимаю возвратный механизм и наблюдаю как она постепенно собирается в свою катушку все ускоряя и ускоряя темп. Я вижу как конец покачивается вверх и вниз цепляясь за неровности на дороге. Я боюсь, что она может ударить по мне как хлыст и порезать.

*Этап 10:*

Мой сосед напротив поместил у себя в саду гигантский мячик для собак.

На склоне написано огромными буквами кричаще красным цветом "собака". Сам мячик желтый и настолько большой, что закрывает соседский дом. Вокруг валяется собачья пища, здоровые студенистые куски мяса.

## Просмотр путешествия

Создав однажды десять образов в десяти стадиях вашего дома (попробуйте не использовать мои образы или этапы), вы готовы все вспомнить, осуществляя мысленное путешествие, начинающееся с вашей кровати. Возобновите все образы. Не пытайтесь

вспоминать все названия объектов немедленно. Вы только испытаете чувство паники и смущения своей плохой памятью. Не надо спешить. Закройте книгу и хладнокровно и логически пройдитесь по всем комнатам в своей голове. Что случилось в вашей спальне? Слышите щелканье... рыболовная удочка... что-то скользкое: рыба. Идем в ванную, где вы моетесь каждое утро... душ... что-то желтое стекает на вашу голову: маргарин. И так далее.

## **Тяжелая охота**

Я уверен, что вы сможете вспомнить все десять образов. Если же, однако, ваш мозг предоставит вам абсолютно чистые комнаты, это значит, что созданные вами образы не были достаточно стимулированы. В таком случае вернемся к списку и изменим сценки. Вместо падения лестницы, на 7-м этапе, например, представьте взмывающую вверх большую лестницу и посмотрите сверху на ставшую маленькой дверь. Это вас пугает, вы покачались немного из стороны в сторону и почувствовали головокружение. Простейшее правило - пролистайте все в вашем мозгу, как на компьютере (только лучше), всего лишь "воспроизведите" то, что вы "записали". Не забывайте, что вы всего лишь упражняетесь в воображении по новому методу. Подобно неиспользуемому мускулу вы почувствуете небольшой трудности в первые несколько раз. С практикой вы обретете возможность создавать образы и ассоциации гораздо быстрее и с большим успехом.

## **Успех**

Используя комбинацию из удивительных образов и хорошо-известному путешествию, вы стимулировали свой мозг к запоминанию десяти различных образов. Однако, я надеюсь, вы сделали гораздо больше. Вы можете воспроизвести все и в обратном порядке. Это не так уж необходимо делать со списком покупок в магазине, но пригодится когда нам понадобится запоминать кое-что другое чуть позже.

Кроме всего вы можете порадоваться, что имеете возможность воспроизводить список начиная с любого места в прямом и обратном порядке. Например, возьмем часы в саду. Вы ведь знаете, что до этого была лестница перед дверью, а после будет рулетка на дороге. Вся работа за вас сделает известное вам путешествие. Оно будет держать все в логическом порядке.

Не паникуйте и не опускайте руки, заметив особенную тщательность метода или его медлительную природу. С практикой ваш мозг научится создавать образы и искать их гораздо быстрее. Вы всего лишь должны научиться правильно создавать их и контролировать. Пройдет не так много времени и вы обнаружите, что можете "пробежать" весь путь, вспоминая объекты по дороге.

Нет ничего опасного, что ваш мозг будет забит многочисленными странными картинками. В следующий раз, когда вы захотите запомнить другой список, новые образы сотрут старые. Это подобно записи на видео кассету. Путешествия, конечно же, всегда будут теми же самыми.

Это всего лишь подтверждение того, что вы нашли путь на котором ваш мозг всегда работает, что больше чем освоение новый метод. Это основное подтверждение того факта, что мы запоминаем вещи по ассоциации. Если вы идете по улице и видите автомобиль опоясанный цветными лентами и украшенный цветами, ну к примеру, образ вашей личной свадьбы может вспыхнуть в вашем мозгу. Это, в свою очередь, напугает вас о своей жене или муже, и вы вспомните с ужасом что завтра годовщина данного события и вы еще ни чего не приготовили.

Сейчас я покажу вам простейший путь усиления этих ассоциативных образов. Я знаю, все это может показаться странным, но запомните: ваша память лимитирована лишь вашим воображением.

## **МЕТОД "СВЯЗОК"**

Я рассказал вам как запомнить десять предметов из списка покупок помещая их вдоль известного путешествия. Используя образы, цвета, запах, чувства, эмоции, вкус и движение вы готовы вспомнить дикие фрукты вашего воображения или наоборот светский рутинный вечер.

Этот метод подобен запоминанию простого списка, однако дает дальнейшее подкрепление образов если это необходимо, путем связывания. На каждой стадии путешествия пытайтесь давать себе на пробу что будет дальше.

Например, в списке покупок первый образ был рыба, второй маргарин. Я запомнил рыбу путем представления ее извивающейся на крючке моей удочки. А теперь представим рыбу бултыхающуюся в маргарине, так как я собираюсь ее приготовить. Или возможно она вырывается и ползет извиваясь по пути в ванную, трепыхаясь в желтой луже вытекающей из под двери.

Связывание образов должно единственное организовать напоминание о следующей стадии вашего списка. Не бойтесь смешать два образа. Фокусная точка напомнит вам, что рыба из спальни комнаты.

На второй стадии я запоминаю маргарин стекающий из душа. Теперь, используя метод связывания, сквозь прозрачную дверь я вижу шахматные фигуры следующей стадии. И так далее.

Попытайтесь образовать простейшие связи в испытываемом списке. Наручные часы должны немного напоминать рулетку; длинная линейка напоминать собачий поводок. Как только вы сделаете это большая собака выскочит на дорогу.

Однажды почувствовав действенность метода связок на запоминании десяти предметов списка, вы будете готовы продлить ваше путешествие и запоминание насколько захотите. Например, когда я запоминаю колоду карт, я использую путешествие из пятидесяти двух этапов, что больше чем десять. Слышится неправдоподобно? Как только вы выберете хорошее, близкое вам путешествие, ничего не станет проще.

## ГЛАВА 3

\* \* \* \* \*

# Что в имени моем?

**Что в имени моем? Зови как хочешь розу**

**Все так же будет нежен аромат...**

**Ромео и Джульета. Вильям Шекспир.**

**(перевод Олега Степанова)**

## ИМЕНА И ЛИЦА

Шекспир мог быть и прав по отношению к розам, но все мы знаем как ужасно может быть забывание чьего-нибудь имени. Людям льстит, когда вы помните их имя и их оскорбляет если нет. Точно так же вы можете им сказать: "Вы не произвели на меня абсолютно никакого впечатления. Вас нет в моем мире. Вы полностью забываемы."

Я имею болезненный опыт. Первые тридцать лет моей жизни я забывал человеческие имена с эффектным энтузиазмом. В молодости я начинал бестактно перебирать различные имена в присутствии человека, что заставляет меня передергиваться даже сейчас. Потом я сменил тактику и стал называть людей "там". "Привет, там", говорил я слабо улыбаясь, когда старые друзья подходили ко мне на вечеринке. В худшем случае, мне приходилось объяснять что я имел в виду, если это были люди которых я впервые видел.

Ну да покончим со страшным предисловием. Запоминание человеческих лиц - это обычное умение, которое изменило мою жизнь. Это может изменить и вашу жизнь, если вы готовы попрактиковаться немного. Теперь я чувствую себя уверенным в социальных ситуациях, на вечеринках, деловых встречах. Это, в конце концов, сделало меня богаче, ну, в крайнем случае, делает...

Однажды, на ужине в Мэйфаре, Лондон, меня попросили запомнить по именам всех присутствующих. Хозяева предложили мне выучить имена и фамилии всех, кто был приглашен, большинство их которых я никогда не видел ранее в глаза. Всего там было около ста человек и они все сидели за различными столами в большущей комнате. Богатый бизнесмен, сидевший справа от меня, не мог поверить что такое возможно. Он никогда не видел меня раньше, но он слышал, что я профессиональный игрок в блэк-джек -

кто-то, кто выигрывает в карты доверяясь знаниям математики больше чем везению. Смеясь над предположением, что я могу запомнить имена почти что ста человек, он пообещал поставить на банк против меня 50000 фунтов стерлингов на столе в Лас-Вегасе, если я смогу выполнить предложенное.

Раз уж пари объявлено - то остается только побить его. Я согласился с предложением хозяев и пошел гулять между столиками, с предложением к одному из сидящих представить мне всех остальных. Используя метод, который мы изучаем я поглотил имена всех гостей даже до того как они успели сделать свои заказы. Я вернулся за мой столик.

"Вы узнали все что надо?" с небольшой нервозностью спросил бизнесмен. Затем он предложил мне, если я так уверен, начать вспоминание, чтобы не позабыть все.

Я сказал, что голоден и сначала желал бы поесть. Кроме того, спешка не нужна. Я запомнил все имена и лица, которые были предложены в долгую память.

Когда пришло время десерта, пока кофе охлаждалось, я встал из-за стола и пошел по залу спокойно называя всех по имени и фамилии, к некоторому удивлению гостей, не последним из которых был сам бизнесмен. Он грациозно признался в поражении, но мы все еще устанавливаем дату нашего совместного посещения Лас Вегаса. Секрет того, как я добился успеха очень прост: первое впечатление.

### **Первое впечатление**

Сейчас я точно знаю в чем была моя проблема с запоминанием имен, и надеюсь это та же проблема, что и у вас. Когда-то, когда я был ребенком, я часто слышал от более мудрых "Никогда не суди о книге по обложке". Как часто мы слышим фразу "Не стоит недооценивать людей. Не доверяй первому впечатлению".

Если вы хотите перестать забывать чужие имена, боюсь в должны делать как раз противоположное "Недооценивайте людей!", "доверяйте первому впечатлению!", "оценивайте книгу по обложке!".

### **Лица и факты**

Люди очень хорошо запоминают образы, которые видели всего лишь раз. В 1967, психолог Шеферд показал группе людей 600 различных слайдов с рисунками, словами и образами. Затем были предъявлены 68 пар слайдов, один из которых был из предложенного списка, а второй новый. Предлагалось определить, какой был уже показан ранее. Получен результат 88% вспоминание, 90% для слов и 98% для рисунков.

По сути, человеческие лица конечно же относятся к рисункам, однако, психологи предполагают, что при идентификации человеческих лиц, наш мозг работает отлично от простого запоминания картинок. Существование просопагнозии подтверждает вышесказанное. Просопагнозия это редкое психическое заболевание жертвы которого теряют способность помнить лица знакомых людей. Тесты показывают нам, что мы имеем проблемы с распознаванием фотографий известных людей если фотографии перевернуты (июнь 1969). Перевернутые дома, в контраст этому, не представляют нам подобной проблемы.

В 1974 году Боуэр и Карлин нашли, что если испытуемым было предварительно предложено оценить человеческие качества лиц на фотографиях такие как то доброта и привлекательность, запоминаемость улучшалась. Боуэр и Карлин заключили, что лица запоминаются глубоко на семантическом уровне.

Я никогда не мог понять, почему мы все игнорируем наши базовые, основные инстинкты. Когда незнакомец приближается ко мне, я мгновенно начинаю его оценивать по наружности: чувствую ли я удобство или дискомфорт, спокойствие или угрозу, открытость или защищенность, безразличие или заинтересованность? Короче, друг он или враг? Происходит автоматическая классификация. И уже после запоминание.

### **МЕТОД**

Теперь, когда вы предупреждены, что мой метод накоротке с неэтичными методами, я могу двигаться дальше с чистой совестью. Я использую различные техники в зависимости от того как выглядит и на что похож объект и в каких обстоятельствах произошло знакомство, но все они базируются на первом впечатлении. Как обычно я использую свое воображение (ключевой момент хорошего запоминания) и использую места, случайные в данном варианте, чаще чем путешествия.

## Техника 1: Выглядит знакомо

Всегда, когда это только возможно, сначала изучите лицо человека, до того, как начнете запоминать его или ее имя. Спросите самого себя - кого это лицо напоминает вам? Возможно кого-либо кого вы знаете, друга, близкого человека или коллегу по работе. Или может быть он или она напоминают вам известную личность, актера, поп звезду, спортсмена или политика?

Ваша реакция должна быть немедленной. Неважно, если сходство нечеткое. Эта личность должна просто служить вам напоминанием, переключателем. Разрешите своему мозгу работать. Он готов как компьютер просеять тысячи хранимых шаблонов лиц, которые вы собирали в течение многих лет. В мгновение ока он представит вам ближайшие или следующее, наилучшим образом подходящее звено для связи с человеком, стоящим напротив вас.

Вы представлены человеку, который, по какой-либо причине напоминает вам Джона МакИнроя. Вы уже произвели половину всей работы, несмотря на то, что вы пока еще не знаете его настоящего имени.

Сейчас вы должны представить себе место, имеющее тесную связь с Джоном МакИнроем. Напрашивается теннисный корт. Подумайте о центральном корте в Уимблдоне, основываясь на том, что вы когда-либо видели по телевизору, или, еще лучше, на вашем действительном посещении корта. Если вы этого сделать не можете, визуализируйте местный теннисный корт, любой корт, который укладывается в мозг.

Все это, в основном, в течение секунды проносится в вашей голове. Опять же, также как и метод путешествия в главе 2, с практикой процесс ускорится.

Как только вы установите место, вы готовы к обработке его имени. Он представился вам как Дэвид Холмс. Сперва возьмем фамилию. О чем она вас заставляет думать? Холмс предполагает Шерлока Холмса. Представьте его на теннисном корте, всматривающемся через лупу, в поисках наличия песчинок мела.

Я использовал напрашивающуюся связь (МакИнрой) и известную фамилию (Холмс) чтобы показать вам основной принцип. После небольшой практики, ваш мозг будет создавать ассоциации и формировать соответствующий образ гораздо быстрее. Если, например, его звали бы Кузнецов, вы могли представить себе кузнеца раздувающего свою печь в центре теннисного корта.

Эта техника работает, потому что вы создаете именно то, что закрепляется в вашей памяти: цепь ассоциаций. Вот связи, которые вы установили:

| <i>Лицо</i> | <i>Сходство</i> | <i>Место</i> | <i>Имя</i> |
|-------------|-----------------|--------------|------------|
|             | (МакИнрой)      | (корт)       | (Холмс)    |

Когда вы встретитесь с ним позже вечером, подумайте еще раз о том, что он похож на Джона МакИнроя. Это заставит вас думать о теннисном корте. Затем вы вспомните нелепый вид Шерлока Холмса на коленях с лупой, и вот вы уже получили фамилию Холмс. Чтобы вспомнить имя, в нашем случае это - Дэвид, подумайте о друге или просто о знакомом, которого зовут Дэвид.

Представьте его на теннисном корте. Возможно он сидит в кресле судьи. Часто вы можете подумать о ком-то, кого зовут точно также. Но если вам в голову не приходит никто, кого бы звали Дэвидом, тогда используйте государственного деятеля или литературного героя. Вы можете думать о Давиде и Голиафе. Запечатлейте кого-нибудь маленького, орудующего пращей и теннисным мячиком на теннисном корте.

Очень важно использовать так много ваших органов чувств, как только возможно, когда вы запечатлеваете сцену. Увидьте коричневые заплатки на сильно износившемся поле, почувствуйте атмосферу в толпе на центральном корте.

А что если Дэвид Холмс не напоминает вам Джона МакИнроя? Например, он похож на известного политического деятеля. В этом случае вы просто применяете тот же самый процесс. Нижняя Палата Британского Парламента будет подходящим местом. Вообразите себе Шерлока Холмса, с трибуны поносящего Премьер Министра. Ваш друг Давид, сидит в кресле спикера, отчаянно пытаясь поддерживать порядок.

Когда вы встречаетесь с этим человеком позже, его лицо опять напоминает вам о политическом деятеле. Начинайте спектакль в Нижней Палате Британского Парламента. Шерлок Холмс - на трибуне. Дэвид в кресле - и вот у вас уже есть его имя - Дэвид Холмс. Или возможно Дэвид Холмс напоминает вам вашего дядю. Представьте себе Шерлока Холмса у дома своего дяди стучащегося в дверь и курящего свою трубку. Ваш дядя приглашает его в дом и представляет его вашему другу Дэвиду.

И так далее. Вы должны использовать первые ассоциации, которые приходят в голову. Они самые сильные и самые ясные, и вы скорее их воспроизведете, когда придет время восстановить имя человека.

### **Не Слишком Ли Это Сложно?**

Вы скажете, что метод хорош, однако, пока я разработаю связь между его лицом, местонахождением и именем, подумаю о МакИнрое, побываю в Уимблдоне и встречу Шерлока Холмса, реальный Дэвид Холмс может умереть с тоски. Скорость приходит с практикой. Я потратил только 15 минут чтобы запомнить более сотни лиц. Мозг по природе своей прекрасно создает ассоциативные образы.

### **Почему Использование Места Таким Образом Срабатывает?**

Что происходит в вашей голове когда вы говорите: "О, ее имя вертится на кончике языка"? Ваш мозг отчаянно пытается вспомнить место, где вы обычно ее видите, в надежде, что это прольет свет на ее имя. Если вас постигает неудача в этом случае, то вы пытаетесь вспомнить место, где вы видели ее в последний раз. Это работает точно также как в случае, когда вы теряете ключи от своего автомобиля. "Где я видел их в последний раз?", "Когда они последний раз были со мной?". Вы пытаетесь по шагам восстановить ваши действия.

### **Техника 2: Ваш типичный банковский служащий**

Что происходит в случае, если перед вами стоит некто, который даже смутно никого вам не напоминает? Если это произойдет, постарайтесь решить к какому типу людей он или она относятся. Вопреки тому, что вам возможно говорили, классифицируйте их. Опять таки, зацепитесь за первую ассоциацию, которая придет вам в голову. Давайте себе представим, что вы встречаете кого-то кто напоминает вам типичного банковского менеджера. Пройдите через тот же умственный процесс как и ранее, однако теперь в качестве места используйте ваш местный банк. Затем вам называют его имя: Патрик МакЛеннан. Возьмите сначала его фамилию. Что вы о ней думаете? Предположим, что вы не знаете никого, кого звали бы МакЛеннан. Сконцентрируйтесь на самом слове. "Мак" и "Леннан". Представьте себе вашего банковского менеджера в старом грязном дождевике, плаще ("мак" - сокращение от макинтош) экспозициониста, демонстрирующего себя Джону Леннону. Эта достаточно мучительная сцена происходит непосредственно в банке. Теперь займемся именем. Вам случалось знать некоего человека по имени Патрик, который часто путешествует за границу. Поэтому представьте его себе стоящим в очень длинной очереди в обменный пункт, ожидающим своей очереди обменять деньги. Все естественно шокированы ужасным поведением банковского менеджера, не меньше поражен и Джон Леннон. Когда вы встретите этого человека позже вечером, вы опять подумаете о том, что он похож на банковского менеджера. Через мгновение появится и грязная, омерзительная сцена. Вы сразу же вспомните его имя.

Факт что его зовут МакЛеннан, а не МакЛеннон не важен до тех пор, пока вам не придется написать его имя, потому что оба они произносятся одинаково. Всегда соединяйте созданный образ с тем, как произносится это слово полностью, а не с тем, как оно произносится по буквам. (Например, слово Featherstonehaugh произносится как "Фан-шоу", а слово "Чимли" фактически пишется как Cholmondeley.)

Точно также важно сохранить порядок, когда вы делите имя на слоги. Вы знаете что банковский менеджер занимается экспозиционизмом перед Джоном Ленноном, поэтому "Мак" стоит впереди "Леннан". В этом случае достаточно очевидно, что в случае трудных многосложных имен приходится применять больше трюков.

Когда вы используете типы людей, то одежда приобретает важное значение. Если я встретил женщину в брюках для верховой езды и затянутом жакете, то я немедленно подумаю, что она наездница. Если я встречу мужчину в крикливом галстуке и в рубашке, то я подумаю, что он рекламный агент. В каждом случае я использую тип, чтобы вызвать наиболее обычные сцены: наездница - поле или конюшня, директор по рекламе, комната, где происходят съемки для телевидения, стильная фотомоделка, подиум, агент по недвижимости, офис на Хай Стрит. Только вам известно как выглядят типичный банковский менеджер, фотомоделка рекламирующая одежду, бухгалтер, мусорщик, уборщица, журналист, агент по недвижимости или продавец подержанных машин. Возможно, мой образ библиотекаря совпадает с вашим образом школьного учителя. Ваш образ Артура

Дэли может совпасть с моим образом полицейского. Способ, которым мы пользуемся для разделения людей на категории, основан на тысячах предыдущих опыта общения в реальной жизни, по телевизору или из книг. Вы сами себе лучший судья. И неважно, насколько это правильно из соображений морали продолжать рассматривать внешности, это является наилучшим способом запоминать имена.

### Техника 3: Здесь и сейчас

Некоторые люди просто никого нам не напоминают, не напоминают они нам также какой-либо определенный тип людей. Они настолько вкрадчивы и неинтересны, что постоянно забываются. Когда это происходит, вы должны использовать ваше настоящее окружение в качестве места.

Представим себе, что вы устроили вечер в ресторане и вас представляют госте по имени Дженни Филдинг. Ее лицо абсолютно никого вам не напоминает, ее одежда абсолютно невыразительна. В этой ситуации немедленно переключитесь на ее имя и ваше окружение в этот момент. Фамилия "Филдинг" заставляет думать о принимающем игроке в крикет (филдэр). К тому же вы знаете кого-то еще по имени Дженни, поэтому вообразите себе свою подругу Дженни, одетую в полный комплект крикетного обмундирования, с ладонями, сложенными лодочкой, балансирующую чтобы поймать крикетный шар в углу ресторана. Что если вы не знаете никого по имени Дженни? Вы должны создать еще один мысленный образ, например, ишака (дженни - самка ишака), действующая в роли крикетного филдэра (только не сообщайте об этом вашему гостю), или даже поместите электрический генератор (генпу - генератор *англ.*) над дверью. Чем более причудливый будет образ, тем легче будет запомнить. Впоследствии, когда вы будете разговаривать с ней, и к вам приблизится ваш друг, который хочет быть ей представлен, ход ваших мыслей будет следующим:

Еще раз вы вспоминаете что эта женщина ни на кого не похожа, вы знаете, что при таких обстоятельствах должна быть связь с настоящим местом. Окинув ресторан своим самым быстрым взглядом, вы восстанавливаете крикетный матч, которые вы создали в своем воображении раньше... ишак по-прежнему находится там же, уклоняясь от жестокой верховой езды. Ишак действующий в роли принимающего игрока напоминает вам... "Это Дженни Филдинг. Дженни, это мой старый друг..."

То что это бессмысленно я знаю, однако это работает.

### Техника 4. Слишком поздно.

Иногда вам называют имя человека прежде, чем вы найдете достаточное количество времени чтобы изучить его лицо.

"Вы должны подойти и встретиться с Викторией Шарп (Sharpe)" говорит ваш босс на вечеринке в офисе, "я уверен, что она вам понравится", волоча вас за руку по направлению к ней. Она является очень важной персоной в иерархической структуре компании, а вы только поступили на работу. Что вы будете делать?

Если я окажусь в этой ситуации, зная, что мне придется запомнить ее имя, то вот вам направление моих мыслительный, что я мысленно представляю себе в момент, когда я пишу эти строки:

Виктория: напоминает мне о водопаде Виктория. Шарп (Sharpe - острый, отточенный *англ.*) ... острая бритва ... некто в каноэ использует огромное лезвие клинка вместо весла, буквально разрезая воду.

В тот момент когда мой босс знакомит нас, я просто представляю себе ее в каноэ, балансирующем на краю водопада.

Позвольте привести другой пример. Однажды я репетировал для телевизионного шоу ("Ваше пари" на ITV). Мне сообщили, что меня будет сопровождать известный профессиональный крупье по имени Яна Тауэрс (Jan Towers). Я никогда не видел ее ранее. Я не мог удержаться от мыслей о Лондонском Тауэре, покрытом толстым слоем клубничного джема (jam - Jan). Как только нас представили друг другу, я представил ее сдающей карты для блэк джека внутри Лондонского Тауэра из очень липкой колоды. Все что вам нужно сделать в случае, когда вы узнаете имя раньше, чем видите лицо, это изменить последовательность цепи ассоциаций, о которой мы говорили ранее и пропустить шаг "внешнего сходства".

*Имя Место Лицо*

Хотя я поставил повозку впереди лошади, благодаря настройке Лондонского Тауэра женщина прочно прикрепилась к своему имени. Она прикреплена к нему до сегодняшнего дня.

### Техника 5. Возможности.

Иногда можно установить простую связь между внешностью человека и его (ее) именем. В таких случаях нет никакого резона игнорировать эту связь. Техника "связь с помощью черт лица", я ее называю именно так, предпочтительна в работе с "людьми с запоминающейся внешностью" для шоу и трюков на вечеринках и может работать очень эффективно. Например, если вам представляют кого-либо как мистер Белоголовый (Whitehead), и оказалось, что выше кончиков ушей он только начинает сидеть, представьте себе кого-нибудь опрокидывающего банку с белой краской ему на голову. Появляется и представляется миссис Пекарь. Вы немедленно замечаете, что ее волосы собраны в пучок (bun - пучок, bun - сдобная булочка *англ.*), таким образом вы устанавливаете соответствующую связь.

Это обычные примеры. Я знаю, но поскольку это затрагивает меня, существует только единственная ситуация, когда следует использовать эту технику. Связь между именем и внешностью должна быть кричащей и сразу бросаться в глаза.

Все что вам нужно делать эффективно - это использовать лицо субъекта в качестве участка, на котором вы разместите его имя. Однако спустя какое-то время эти возможности начнут повторяться, и эта техника требует обычных имен. Кроме того, зачем ограничивать себя таким небольшим участком каким является лицо человека, когда вы можете позволить своему воображению напомнить вам о целой деревне, стране, или даже другой части галактики...

Во время недавнего шоу, некто по имени Пол Митчелл (Paul Mitchel) спросил меня, как мне удалось запомнить его имя. Я поведал ему, что я представил себе моего друга по имени Пол, пытающегося рукой, в толстой перчатке (Mitt - перчатка *англ.*) осторожно поднять хрупкую ракушку (shell - ракушка, скорлупка. Похоже на "-shell") на борту знаменитого звездолета Энтерпрайс из сериала Звездный Путь. Он спросил, "А причем здесь Звездный Путь?". Я ответил, что это связано с тем, что он напомнил мне персонажа мистера Спока. (Я использовал первую технику "первые впечатления". Внешнее сходство: Спок; местонахождение: Звездолет Энтерпрайс; фамилия: Мит-челл; имя: мой друг Пол.)

Взгляд на его лицо научил меня, что не следует полностью раскрывать детали ваших мысленных ассоциаций. Так уж получилось, что манеры Пола Митчелла напомнили мне мистера Спока гораздо больше, чем его внешнее сходство. К сожалению, это было абсолютно неубедительно, и я боюсь, что бедный парень побежал к ближайшему зеркалу. Какую бы технику вы не использовали, секрет моего метода в первом, мгновенном впечатлении, которое производит взгляд на лицо. Ваш взгляд инстинктивно создает ассоциацию, за которой нужно заботливо ухаживать. Ухватите ее, развивайте ее - и позвольте вашему воображению сделать остальное.

Последний штрих: контролируйте ситуацию, в которой вас знакомят с людьми. Это может звучать обычно, но если вы попали на вечеринку и хозяйка быстро называет разом имена десятка людей, остановите ее. "Подождите, по одному, пожалуйста. И как вас зовут?".

Правильно услышьте имя и попросите человека повторить его в случае необходимости. Повторите также это имя его хозяину. Это может быть немного затруднительно и неловко, однако это не так ужасно, как забыть это имя двумя минутами позже.

### КАК ЗАПОМИНАТЬ СПИСКИ ИМЕН

Иногда, в процессе моего шоу, меня просят запомнить список человеческих имен. Мне не позволяют увидеть этих людей. Все, что мне дают - это номер посадочного места в зрительском зале.

Как ни удивительно, но это гораздо проще, чем фактически видеть их лица. В главах 2 и 1 я объяснял как использовать мысленное путешествие чтобы запомнить простой список необходимых покупок. Когда мне нужно запомнить список людей, я просто визуализирую человека на каждом шагу моего путешествия, также как я располагал каждый пункт из списка необходимых покупок.

На вечеринках этот трюк производит впечатление, особенно если вы знаете, на каком месте сидит каждый человек. Вы просто логически нумеруете их места и связываете их с шагами вашего путешествия.

Давайте представим себе, что вы хотите запомнить список из десяти имен по порядку. Первые трое - это Майкл Вудроу, Гейли Веллер и Маркус Спиртанский. Майкл Вудроу (Michael Woodrow): Используем путешествие по вашему дому (см. Главу 2), представьте себе, что вы проснулись и обнаружили, что ваша спальня заполнена водой и все ваше имущество плавает вокруг. Ваш друг Майкл сидит в старой деревянной (WOODen - деревянная *англ.*) коробке из под чая и медленно гребет (ROWing - гребсти *англ.*) к двери. Гейли Веллер (Gayle Wheeler): Ужасный шторм (GALE - шторм *англ.*) дует из окна в ванной комнате. Ветер настолько силен, что одно из колес (WHEELS - колесо *англ.*) вашего автомобиля залетает в окно, пролетает мимо вас и падает в ванну со всплеском. Маркус Спиртански (Marcus Spiertanski): Поп звезда по имени Марк стоит в вашей запасной комнате, размахивая флагом США (US - США *англ.*). Внезапно в воздухе со свистом пролетает копье (SPEAR - копье *англ.*) и сбивает его на землю. Огромный темнокожий лыжник (TANNED SKIER - темнокожий лыжник *англ.*) делает шаг вперед и победно ставит свою ногу на грудь умерщвленной поп-звезды. Вы должны использовать свое воображение любым доступным вам способом. Позвольте ему увлечь вас в любом направлении, но не забудьте сохранить порядок слогов в длинных именах. Не существует непобедимого имени, в случае, если вы разбиваете его на составные части. Как только вы запомнили 10 человек в вашем списке, просто двигайтесь по дому, обозревая шаги вашего путешествия и вспоминайте сцены и, будем надеяться, вспомните все имена.

## ГЛАВА 4

\* \* \* \* \*

# Как запоминать числа

Проблема с числами в том, что они холодны и бесчувственны. Сгруппируйте несколько букв вместе и вы получите слово, которое что-то обозначает - образ, эмоцию, личность. Соберите вместе несколько чисел и все, что вы получите - это другое число. Множество людей считают числа скучными, слишком скользкими, чтобы с ними общаться. А числа все еще играют очень важную роль в нашей жизни. Числа повсюду. Разве не было в нашей жизни моментов, когда бы мы желали запоминать числа не записывая их? Представьте себе что на вечеринке вы встречаете женщину (мужчину), она дает вам свой адрес, улицу, этаж, номер квартиры - однако у вас нет ручки чтобы записать. Она продолжает сообщать вам свой телефонный номер и назначает день и время, для новой встречи. Вы просыпаетесь следующим утром и не можете вспомнить ни йоты из того, что она вам сказала. (Вы можете, конечно, запомнить ее имя, если читали 3 Главу). Вы спускаетесь вниз, с затуманенными глазами и в депрессии, и вскрываете свою почту. Банк послал вам новый Личный Идентификационный Номер для вашей пластиковой карты. Вы дважды задумываетесь о том, что хорошо бы его записать, памятуя о том, что произошло в последний раз. По дороге на работу вы настолько концентрируетесь на запоминании числа, что выходите не глядя на улицу и вас сбивает машина. Ползая на четвереньках вы находите свои очки, смотрите вслед исчезающей вдали машине и пытаетесь запомнить ее номерные знаки. По дороге в больницу врач спрашивает ваши Номер Общественного Здравоохранения и Номер Государственного Социального Страхования. Полисмен, расследующий причину несчастного случая, по ошибке требует ваши водительские права. И наконец, когда в больнице выносят заключение, что вас возможно лечить только частным путем, кто-то просит вас сообщить детали вашего банковского счета, при отсутствии номера вашей кредитной карты. ОК, конечно мы не проживаем наши жизни как Мистер Бин. В наше время большинство из нас носят ручки, фило-факсы, и даже персональные органайзеры. Однако, всегда могут возникнуть случаи, когда нам необходимо запоминать числа. В следующих главах я объясню как запоминать числа (до 10 знаков), и в особенности, телефонные номера.

### ЯЗЫК ЧИСЕЛ

Как от нас могут ожидать, что мы запомним шесть миллионов триста восемьдесят семь тысяч девятьсот шестьдесят четыре, когда мы даже не можем дотронуться до этого числа,

бросить в него камень, понюхать его, взять его, подшутить над ним, удивляться над его привычкой кушать. Это непостижимо, скучно и забывается. Чтобы запомнить число вы должны вдохнуть в него жизнь, сделать его живым, буквально наделив его характером. Когда сегодня я смотрю на число, я вижу личность. Если это длинное число, я вижу как разворачивается весь сценарий. Каждое число переводится в новый язык, который я могу понять и запомнить.

Этот новый язык - сердце того, что я окрестил Системой DOMINIC. Если вам нравятся акронимы, я разработал один для D.O.M.I.N.I.C. - (Decipherment Of Mnemonically Interpreted Numbers Into Characters!) Дешифрование Мнемонически Интерпретируемых Чисел в Символы. Первоначально я создал эту систему для соревнований. При использовании ее соответствующим образом, она щелкает числа как орехи. Я могу запомнить 100 цифр за 100 секунд. По сравнению с этим телефонные номера - просто мелюзга. (Я объясняю как справиться со 100-разрядным чудовищем в 22-й Главе).

Система DOMINIC работает путем разбиения чисел на пары цифр, каждая пара представляет какую-то личность. Вызывающее ужас число 81,269,471, таким образом, например, превращается в 81 - 26 - 94 - 71, которые, по сути дела, является ничем иным, как очередью из четырех личностей. Но перед тем как мы перейдем к большим числам, я хотел бы показать вам простой способ запоминания простых цифр.

### **КАК ЗАПОМНИТЬ ОДНОЗНАЧНОЕ ЧИСЛО, ИСПОЛЬЗУЯ ЕГО ВИД**

Система, основанная на очертаниях цифр представляет собой полезное введение к остальной концепции перевода утомительных чисел в запоминаемые объекты. Она работает путем ассоциации физической формы числа с объектом из повседневной жизни, которой по своему виду напоминает это число. Другими словами это - простая ассоциация. Например, цифра 4 может напомнить вам профиль корабля. Для числа 2 могу предложить лебедя. Я предлагаю несколько своих образов, однако вы должны выбрать, какой из них вам больше подходит. Пусть вас не беспокоит, если в моем списке нет вашего образа.

0 = ФУТБОЛ, колесо, кольцо, солнце, отрубленная голова, шляпа

1 = ТЕЛЕГРАФНЫЙ СТОЛБ, карандаш, бейсбольная бита, стрелка, фаллический символ

2 = ЛЕБЕДЬ, змея

3 = НАРУЧНИКИ, Долли Партон, работающий человек со стороны спины (вид с воздуха)

4 = КОРАБЛЬ, флаг, гладильная доска

5 = КРЮЧОК ОТ ЗАНАВЕСА, газонокосилка

6 = СЛОНОВЫЙ ХОБОТ, крокетный молоток, детектор металлических предметов, гольф - клуб

7 - БУМЕРАНГ, высокая трамплин для ныряния, кромка обрыва, бордюрный камень

8 - ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ, Мэрилин Монро, прозрачный хрустящий картофель

9 - ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК И ВЕРЕВОЧКА, баскетбольная сетка, монокль

Повторяю, что это только мои предложения. Первые впечатления, однако, являются очень важными. Вам следует выбрать первый образ, который появляется в вашей голове, когда вы видите очертания цифры. Когда большинство людей смотрит на букву Т, думают о чем-то длинном, похожем на палку, но если вам она по-прежнему напоминает профиль садовой изгороди или напряженно стоящего стражника, пусть будет так. Выберите то, что вас возбуждает и направляет. Однако, будьте внимательны и не позволяйте символам перекрывать друг друга, и убедитесь, что каждый из них уникален. Если число 6 - это гольф клуб, откажитесь от бейсбольной биты для числа 1.

Как только вы познакомитесь с первыми десятью ключевыми образами, можно начинать использовать их для хранения и воспроизведения простых кусков информации, включая расположение, количество и списки.

Давайте предположим, что вы хотите запомнить, что ваш друг, или возможно один из ваших детей пришел вторым на соревнованиях по плаванию. Постарайтесь представить его или ее с лебедем на медали. Или возможно, причина того, что они пришли третьими в том, что весь заплыв они плыли в наручниках.

Точно также, когда вы посещаете свою тетку, вы никогда не можете запомнить номер ее квартиры. Чтобы запомнить что номер ее квартира 7, представьте себе, что она метает бумеранги в своей гостиной. (Она немного эксцентрична для своего возраста).

### **ЗАПОМИНАНИЕ КОЛИЧЕСТВА**

Ваш босс просит вас выйти и купить восемь ящиков вина для вечеринки в офисе. По дороге вы представляете себе его сидящего за своим столом, и засекающего время вашего отсутствия при помощи песочных часов. Или возможно, ваш местный торговец вином чудесным образом превращается в Мерлин Монро. Сделайте мысленную запись как не к месту она смотрится, особенно в платье с блестками.

### **ЗАПОМИНАНИЕ СПИСКОВ**

Во 2-й главе я показал вам как запомнить список, используя путешествие. Эта система является базой всех моих достижений в области запоминания. Однако, существует другой простой способ запоминания короткого списка вещей по порядку, с использованием очертаний цифр. Применительно к 10 формам, соедините следующих людей последовательно, в соответствии с номерами.

- |                  |                           |
|------------------|---------------------------|
| 1. Борис Ельцин  | 7. Чарли Чаплин           |
| 2. Джон Мейджор  | 8. Стивен Спилберг        |
| 3. Элвис Пресли  | 9. Гарри Линекер          |
| 4. Мать Тереза   | 10. Принс Чарльз          |
| 5. Франк Синатра | (используйте 0 вместо 10) |
| 6. Далай Лама    |                           |

Если для числа 1 вы используете телеграфный столб, представьте себе Ельцина, карабкающегося вверх чтобы починить провода. Сфотографируйте Джона Мейджера, кормящего лебедей, вместо того, чтобы общаться с прессой. Элвис Пресли поет в дуэте с Доллу Партон и так далее до тех пор, пока вы не дойдете до Принца Чарльза с отрубленной головой. (когда вы улучшаете свою память, вы должны быть готовы к достаточно отвратительным сценам. Если это поможет, то существует прецедент. Чарльз I - был казнен в 1649).

Лично я предпочитаю использовать метод путешествия (я нахожу его более структурированным), однако, это хороший путь тренировки вашего воображения и возможно, он будет для вас проще. Предупреждаю, что когда вы перешагнете список из десяти предметов, без путешествия вам будет достаточно сложно.

Метод, основанный на форме цифр играет небольшую, но важную роль в Системе DOMINIC. Когда я разбиваю длинное число на пары цифр, часто в конце строки оказывается одна цифра. Например 37485915274 превращается в 37 - 48 - 59 - 15 - 27 - 4. Я знаю что последняя цифра представляет корабль. Далее в главе я покажу вам, что означают пары цифр, и как скомбинировать их в один образ.

### **ВВЕДЕНИЕ В СИСТЕМУ DOMINIC**

Раскрывая секреты своей системы я опасаясь, что вы возможно будете именно тем человеком, который побьет мои мировые рекорды. Если это действительно будет так, то я надеюсь, что вы окажете мне любезность, подтвердив что используете именно ее на церемонии вручения награды.

Как я говорил ранее неприятности с числами происходят потому, что у них отсутствует резонанс. Конечно, существуют примечательные исключения, как 13, 21, 69, 100. Однако, за пределами своего собственного мира, числа имеют очень маленькое значение, и именно поэтому их так трудно запомнить.

Приглашаю в Систему DOMINIC. Она основана на новом языке, поэтому вам придется выучить новый алфавит. Но не беспокойтесь, нет ничего проще. В нем только 10 букв, это 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и 9. Припишите букву к каждой цифре и вы начнете вытягивать числа из трясины безымянности.

### **АЛФАВИТ**

|       |       |
|-------|-------|
| 0 = O | 5 = E |
| 1 = A | 6 = S |
| 2 = B | 7 = G |
| 3 = C | 8 = H |
| 4 = D | 9 = N |

Позвольте мне объяснить каким образом я пришел к этим различным буквам. Ноль - обычно выглядит как буква O. Первая, вторая, третья, четвертая и пятая буквы алфавита - это A, B, C, D, E. Почему 6 - это не F? Это моя личная слабость. Если вам это доставляет неудобство или же вы ярый сторонник логики, замените S на F. Лично я предпочитаю S. Six (шесть) - это очень сильное слово для S. Оно шелестит, и звучит сексуально.

Седьмая и восьмая буквы алфавита G и H; хотя девятая I, я выбрал N, поскольку NiNe (девять *англ.*) сильное слово для N.

Заучите этот алфавит и не идите дальше пока вы не будете точно уверены в том, какая цифра соответствует какой букве.

### **Язык**

Итак, вы готовы дать в соответствие двузначным числам образ переводя их на новый язык. Для примера возьмем 20. Это переводится в BO (2 = B; 0 = O).

Разрешите буквам предлагать вам людей, и используйте первую ассоциацию, которая придет в голову. BO может предложить вам Бо Дидли (Bo Diddley) или Малыша Бо Пипа (Little Bo Peep).

Или возьмем, к примеру, число 27. Оно переводится в BG (2 = B, 7 = G). Опять же подумайте о первом человеке, который приходит в голову. Возможно это будет Бэрри Гибб, член группы Би Джис.

Числа начинают оживать. Сначала 20 - это 20, 2 взятое 10 раз подряд, а затем оно превращается в знаменитого человека. Для меня нет никакого сомнения, какой вариант из этих двух легче запомнить.

Выпишите список чисел от 20 до 29 и переведите их в буквы. Затем подумайте о первом человеке, о котором они напоминают.

| Число | Буквы | Личность? |
|-------|-------|-----------|
| 20    | BO    |           |
| 21    | BA    |           |
| 22    | BB    |           |
| 23    | BC    |           |
| 24    | BD    |           |
| 25    | BI    |           |
| 26    | BS    |           |
| 27    | BG    |           |
| 28    | BH    |           |
| 29    | BN    |           |

Лично мне BB напоминает о ребенке, BC заставляет думать об Иисусе Христе, BS напоминает мне о водителе автобуса (BuS - автобус *англ.*), BE - один мой друг-пасечник (BEE-keeper - пчеловод *англ.*).

Каждый раз когда вы смотрите на это число снова, вам хочется думать об одном и том же человеке.

### Действия

Оставшись наедине с этими десятью числами (от 20 до 29), вы должны приписать уникальное действие каждому человеку. BN (29), например, заставляет меня думать о Барри Нормане. Его действием будет работа с кинопроектором. Действие водителя автобуса будет вождение красного двухэтажного автобуса. Каждое действие должно включать в себя своего рода подпорку. Если действие - это игра на рояле, то подпорка - это рояль. Если действие - хождение на лыжах, то подпорка - это пара лыж.

Действие должно быть многогранно, насколько это возможно. Впоследствии, когда вы будете запоминать большие числа, действия и люди будут соединяться как куски составной картинки-загадки. Можно представить себе Бэрри Нормана ведущего автобус, например, водитель автобуса может работать с кинопроектором, возможно даже его образ может быть воспроизведен проектором.

Если человек не имеет очевидного действия, присущего именно ему или ей, вы должны разрушить образ этого человека. Важность действий обнаружится позднее. Достаточно сказать, что они делают жизнь гораздо легче, когда вы запоминаете больше чем двухзначные - к примеру телефонные номера.

Как только вы создали список из десяти человек и действий, начните присваивать личности каждому числу от 00 до 99. Я предлагаю обрабатывать за день от 10 до 20 чисел. Каждое действие должно быть уникально, поэтому не создавайте более одной барменши, игрока в гольф, игрока в теннис, гитариста и так далее.

### Прослушивание актеров

Чтобы система работала более эффективно, ваш состав исполнителей должен включать здоровую смесь из личных знакомых и общественных деятелей. Не задерживайтесь собственно на числах, они просто посредники, лишь способ для получения запоминающегося образа. И постарайтесь не размышлять над тем, почему буквы предлагают вам каких-то особенных людей. Ничего страшного в том, что ваши ассоциации странны, выглядят глупо или даже явно непристойно.

Вот мой набор действующих лиц: У меня есть друг с выдающимся носом (NoSe - нос *англ.*), таким образом он становится безоговорочным кандидатом на (NS).

01 это моя мать - первый человек, с которым я вступил в контакт.

Инициалы моей семьи - OB. Поэтому 02 (OB) - это мой отец.

19 (AN) напоминает мне о принцессе Анне (Anne).

Когда я вижу число 28 (BH), я думаю кое о ком, кого я знаю, кто проводит все свое время в ванной (BaTH - ванна *англ.*).

60 (SO) заставляет меня думать об одной знакомой старой швее. (SO... Sewing - зашивание *англ.*).

79 (GN) напоминает мне о моем друге по имени ГордоН (GordoN).

80 (HO) заставляет меня думать о Санта Клаусе - Ho! Ho!

HG - это символ ртути, поэтому я ассоциирую 87 с образом ученого которого я знаю.

У меня есть друг с выдающимся носом (NoSe - нос *англ.*), таким образом он становится безоговорочным кандидатом на (NS).

### Памятные числа

Определенные числа не нуждаются в переводе их в буквы, потому что они уже сами по себе предлагают кого-то. К примеру, 07 заставляет меня думать о Джеймсе Бонде, 10 - о Дадли Муре (звезде фильма 10). Не имеет значения каким образом ты приходишь к определенной личности в случае, если ты уверен, что придешь к этой самой же ассоциации каждый раз.

### Инициалы

Возможно вы придумаете около 50 людей с помощью методов, которые я описал ранее. Лично я сразу же набрал 45 ассоциаций. Затем мне пришлось начать осматриваться вокруг, чтобы проассоциировать более трудные номера.

Если у вас проблемы с числом, обращайтесь с буквами как с инициалами человека.

Возьмем например 33. С использованием алфавита это число предстает в виде CC (3 = C, 3 = C). Или, например, 65 переводится в SE (6 = S, 5 = E).

Кого вы знаете с инициалами CC? Возможно это Чарли Чаплин (Charlie Chaplin) или Чубби Чекер (Chubby Checker)? Или друг семьи? А что вы думаете об SE? Стефан Эдберг (Stefan Edberg)? Сью Элен (Sue Ellen)?

Выпишите список все требуемые числа и буквы, которые не вызывают немедленных ассоциаций. Изучите буквы. Кто имеет инициалы BG (27)? Боб Гелдоф (Bob Geldof)? Бой Джорж (Boy George)? Билли Грахам (Billy Graham)? Что вы скажете о BB (22)? Беназир Бхутто (Benazir Bhutto)? Борис Беккер (Boris Becker)? Бриджит Бардо (Brigitte Bardot)?

Если вы все еще не можете думать о ком-то используя числа как инициалы, придерживайтесь следующего списка, но используйте его только после того как вы выписали максимальное количество чисел. Ваши личные ассоциации наиболее важны.

| NN AZ | Личность                                  | Действие                     |
|-------|-------------------------------------------|------------------------------|
| 00    | ОО Оливер Ойл (Olive Oyl)                 | Кушает шпинат                |
| 01    | ОА Оззи Ардилес (Ossie Ardiles)           | Играет в футбол              |
| 02    | ОВ Отто фон Бисмарк (Otto (von) Bismarck) | Стоит на борту корабля       |
| 03    | ОС Оливер Кромвель (Oliver Cromwell)      | Заряжает мушкет              |
| 04    | ОД Отто Дикс (Otto Dix)                   | Рисует                       |
| 05    | ОЕ Олд Этониан (Old Etonian)              | Носит конатье                |
| 06    | ОS Омар Шариф (Omar Sharif)               | Играет в бридж               |
| 07    | ОG Орган Гриндер (Organ Grinder)          | Держит обезьянку             |
| 08    | ОН Оливер Харди (Oliver Hardy)            | Качается на деревянной доске |
| 09    | ОН Оливер Норс (Oliver North)             | Ругается под присягой        |
| 10    | АО Аристотель Онасис (Aristotle Onassis)  | Держит канистру с бензином   |
| 11    | АА Артур Аскей (Arthur Askey)             | Dancing with bees            |
| 12    | АВ Аластаир Барнет (Alastair Burnet)      | Читает новости               |
| 13    | АС Энди Капп (Andy Capp)                  | Зажигает сигарету            |
| 14    | АD Артур Дэйли (Arthur Daley)             | Продает подержанные машины   |
| 15    | АЕ Альберт Эйнштейн (Albert Einstein)     | Пишет мелом на доске         |
| 16    | АS Артур Скаржилл (Arthur Scargill)       | Тащащий мешок с углем        |
| 17    | АG Алек Гиннесс (Alec Guinness)           | Пьет Гиннесс                 |
| 18    | АН Адольф Гитлер (Adolf Hitler)           | Идет гусиным шагом           |
| 19    | АН Эндрю Нейл (Andrew Neil)               | Читает газету                |
| 20    | ВО Билл Одди (Bill Oddie)                 | Держит бинокль               |
| 21    | ВА Брайан Адамс (Bryan Adams)             | Стреляет из лука             |
| 22    | ВВ Бетти Бутройд (Betty Boothroyd)        | Выкрикивает прика!           |
| 23    | ВС Билл Клинтон (Bill Clinton)            | Размахивает флагом США       |
| 24    | ВD Бернард Дэви (Bernard Davey)           | Показывает на карту погоды   |
| 25    | ВЕ Брайан Эпштейн (Brian Epstein)         | Проигрывает пластинки        |
| 26    | BS Брэм Стокер (Bram Stoker)              | Огораживает кольями          |

|                                                      |                                  |
|------------------------------------------------------|----------------------------------|
| 27 BG Боб Гэлдоф (Bob Geldof)                        | Посвящает в рыцари               |
| 28 BH Бенни Хилл (Benny Hill)                        | Управляет бумажным корабликом    |
| 29 BN Бэрри Норман (Barry Norman)                    | Управляет кинопроектором         |
| 30 CO Капитан Оатс (Captain Oates)                   | Лепит снеговика                  |
| 31 CA чарльз Атлас (Charles Atlas)                   | Поднимает тяжести                |
| 32 CB Силия Блэк (Cilia Black)                       | С завязанными глазами            |
| 33 CC Чарли Чаплин (Charlie Chaplin)                 | Крутит тросточку                 |
| 34 CD Кристофер Дин (Christopher Dean)               | Катается на коньках              |
| 35 CE Клинт иствуд (Clint Eastwood)                  | Крутит лассо                     |
| 36 CS Клаудия Шиффер (Claudia Schieffer)             | Вышагивает по подиуму            |
| 37 CO Шарль дэ Голь (Charles de Gaulle)              | Чистит лук                       |
| 38 CH Чарли Хестон (Charlton Heston)                 | Крестится                        |
| 39 CN Кристи Нолан (Christie Nolan)                  | Пишет                            |
| 40 DO Доминик О'Брайан (Dominic O'Brien)             | Играет в катры                   |
| 41 DA Дэвид Аттенборо (David Attenborough)           | Позлает в кустах                 |
| 42 DB Дэвид Боуи (David Bowie)                       | Putting on make-up               |
| 43 DC Дэвид Копперфильд (David Copperfield)          | Показывает трюки                 |
| 44 DD Дики Дэвис (Dickie Davies)                     | Укладывает волосы                |
| 45 DE Дюк Эллингтон (Duke Ellington)                 | Играет на писанино               |
| 46 DS Дэлия Смит (Delia Smith)                       | Стряпает                         |
| 47 DO Дэвид Ковер (David Cower)                      | Играет в крикет                  |
| 48 DH Дэрил Ханна (Daryl Hannah)                     | Превращается в русалку           |
| 49 DN Дэвид Нивен (David Niven)                      | Наливает кофе                    |
| 50 EO Эйоре (Eeyore)                                 | Жует чертополох                  |
| 51 EA Эймон Эндрю (Eamon Andrews)                    | Презентует красную книгу         |
| 52 EB Эрик Бристоу (Eric Bristow)                    | Бросает дартс                    |
| 53 EC Эрик Клэптон (Eric Clapton)                    | Играет на гитаре                 |
| 54 ED Элиза Дулитл (Eliza Doolittle)                 | Продает цветы                    |
| 55 EE Эдди 'Орел Эдвардс (Eddie 'The Eagle' Edwards) | Идет на лыжах                    |
| 56 ES Эбенизер скрудж (Ebenezer Scrooge)             | Считает деньги                   |
| 57 EG Элизабет Годдард (Elizabeth Goddard)           | Показывает пантомиму             |
| 58 EH Эдвард Хит (Edward Heath)                      | Проверяет билеты                 |
| 59 EN Император Нерон (Emperor Nero)                 | Опускает палец в низ             |
| 60 SO Стив Оветт (Steve Ovet)                        | Бежит                            |
| 61 SA Сьюзан Антон (Susan Anton)                     | Нырять в воду                    |
| 62 SB Стив Балтестерос (Seve Ballesteros)            | Играет в гольф                   |
| 63 SC Шон Коннери (Sean Connery)                     | Держит ружье                     |
| 64 SD Шарон Дэвис (Sharron Davies)                   | Плавает с кругом                 |
| 65 SE Стефан Эдберг (Stefan Edberg)                  | Играет в теннис                  |
| 66 SS Стивен Спилберг (Steven Spielberg)             | Выступает с инопланетянином      |
| 67 SO Стефани Грапелли (Stephane Grappelli)          | Играет на скрипке                |
| 68 SH Шерлок Холмс (Sherlock Holmes)                 | Курит трубку, смотрит через лупу |
| 69 SN Стив Нэллон (Steve Nallon)                     | Носит голубое платье             |
| 70 GO Джорж Орвелл (George Orwell)                   | В крысиной клетке                |
| 71 GA Гарри Армстронг (Gary Armstrong)               | пропускает мяч в регби           |
| 72 GB Джорж Буш (George Bush)                        | Ловит рыбу                       |
| 73 GC Джерри Соттл (Gerry Cottle)                    | Работает на трапеции             |
| 74 GD Жерар Депардьё (Gerard Depardieu)              | Размахивает мечом                |
| 75 GE Глория Эстефан (Gloria Estefan)                | Поет                             |
| 76 GS Грам Соунес (Graeme Souness)                   | Оперирует на столе               |

|    |                                        |                            |
|----|----------------------------------------|----------------------------|
| 77 | GG Герман Гриэр (Germaine Greer)       | Включает торшер            |
| 78 | GH Глория Ханнифорд (Gloria Hunniford) | Интервьюирует              |
| 79 | GN Гамал Нассейр (Gamal Nasser)        | Правит верблюдом           |
| 80 | HO Хазэл О'Коннор (Hazel O'Connor)     | Бьет стекло                |
| 81 | HA Говард Эйткен (Howard Aiken)        | Работает на компьютере     |
| 82 | HB Хэмфри Боггарт (Humphrey Bogart)    | носит макинтош             |
| 83 | HC Генри Купер (Henry Cooper)          | Освежается после бритья    |
| 84 | HD Хэмфри Дэйв (Humphrey Davy)         | Держит лампу Алладина      |
| 85 | HE Харри Энфилд (Harry Enfield)        | Носит бриллиантовый свитер |
| 86 | HS Гарри Скомбе (Harry Sccombe)        | Взвешивает себя            |
| 87 | HG Хьюдж Грин (Hughie Green)           | Стучит в дверь             |
| 88 | HH Халк Хоган (Hulk Hogan)             | Борется                    |
| 89 | HN Горацио нельсон (Horatio Nelson)    | Правит штурвалом           |
| 90 | NO Ник Оуэн (Nick Owen)                | Сидит на диване            |
| 91 | NA Нэйл Армстронг (Neil Armstrong)     | Носит скафандр             |
| 92 | NB Найгель Бенн (Nigel Benn)           | Боксирует                  |
| 93 | NC Надя Команечи (Nadia Comaneci)      | Балансирует на бревне      |
| 94 | ND Нэйл Даймонд (Neil Diamond)         | Сидит на скале             |
| 95 | NE Ноэл Эдмондс (Noel Edmonds)         | Копошится в грязи          |
| 96 | NS Найджел Шорт (Nigel Short)          | Играет в шахматы           |
| 97 | NO Нэйл Гвин (Nell Gwyn)               | Продает фрукты             |
| 98 | NH Найгель Хэверс (Nigel Havers)       | Управляет черной лошадыо   |
| 99 | NN Нанетта Ньюмэн (Nanette Newman)     | Умывается                  |

### **Сила людей**

Теперь у вас есть полный список людей от 00 до 99, каждый из них со своим собственным индивидуальным действием. Я немного сжульничал. Одно число напоминает мне о моей последней собаке (47, DG). Возможно вы захотите включить в этот список ваше домашнее животное или любимую беговую лошадь (Орхидея Пустыни сработает хорошо), но я настоячиво рекомендую чтобы вы ограничились одним животным. Работайте с людьми. Когда я экспериментировал с этой системой, я обнаружил, что определенные числа было гораздо труднее запомнить, чем остальные. Те числа, которые я представил неосознанными чувствами, такими как любовь, миролюбие и злость с трудом вызывали образ. Определенные объекты были хорошими стимуляторами, но люди оказались во всех отношениях лучше.

Занесение всех этих людей в память может показаться очень тяжелой работой, но на самом деле это не так, в случае, если ваши ассоциации очевидны. С практикой, вы сможете автоматически думать о двухзначных числах как о людях, если вы не можете запомнить человека, просто обратитесь к алфавиту (именно поэтому вы должны выучить десять основных букв прежде чем переходить к людям). Эти буквы должны служить вам умственными подпорками. Я предлагаю запоминать по 20 человек в день.

### **КАК ПРИМЕНЯТЬ СИСТЕМУ DOMINIC**

Как только вы запомнили действующих лиц, вы закончили самую трудную часть этой книги. Они станут ключом к запоминанию телефонных номеров, кредитных карт, адресов, и любых чисел, которые вам нужны. Они даже содержат ключ к запоминанию всего календаря двадцатого века.

#### **Как запоминать двухзначные числа**

Предположим что вы хотите запомнить номер чьего-то дома. Ваш друг живет в доме номер 74, но вы всегда стучитесь в 64 или в 84 дом.

Переведенное в буквы число 74 превращается в GD, а это французский актер Жерар Депардьё. Представьте себе его просовывающим свой мечь через почтовый ящик дома вашего друга. (Во всех дальнейших примерах, я буду использовать известных людей из моего списка)

Очень важно местоположение. Всегда запечатлевайте вашу личность у дома, который вы хотите запомнить. Вы должны также обеспечить чтобы он или она выполняли свое соответствующее действие. Это помогает присоединить их к их местонахождению.

Представим себе другого вашего друга, который живет в доме под номером 79. 79 превращается в египетского экс-президента Гамалю Нассера (7 = G, 9 = N). Представьте себе его привязывающего своего верблюда снаружи дома вашего друга. Возможно, что вы захотите запомнить время отправки поездов с вашей станции. Если это время восемь минут второго, представьте себе Оливера Харди (Oliver Hardy) (0 = O, 8 = H), стоящего на платформе, крутящегося во все стороны с доской на плече, отправляющего пассажиров в полет во всех направлениях.

#### Как запоминать трехзначные числа

Вы уже почти готовы чтобы запоминать трехзначные числа. Все что вам надо сделать - это разбить число на пару цифр и отдельную цифру. Например, 644 превращается в 64-4. Переведите пару в человека. Шарон Дэвис (Sharon Davies) (6 = S, 4 = D). И отдельную цифру - в очертания числа: 4 - это шлюпка. Скомбинируйте их и вы получите образ Шарон Дэвис, плавающей около шлюпки и пытающейся держаться бодро. А теперь поместите этот образ в соответствующее место.

Если вы хотите запомнить номер автобуса, например, 295, разбейте его на 29-5. Это дает вам образ Барри Нормана и крючок для занавесок. Я бы представил себе его задерживающим шторы в автобусе (припаркованном на автобусной остановке) и показывающим фильм.

#### Как запомнить телефонные номера

Большинство телефонных номеров в Великобритании состоит из 10 цифр. Вы уже знаете как запомнить двухзначное число путем создания образа человека. Следовательно, когда вы захотите запомнить четыре цифры, вам придется визуализировать двух человек.

Но это облегчит вашу жизнь только наполовину. Чтобы запомнить чей-то телефонный номер, вам придется, к примеру, визуализировать пять человек. Слишком много и похоже это тяжелая работа!

В этой главе я уже подчеркивал насколько важно дать каждому человеку действие. Едди "Орел" всегда стоит на лыжах. Стефани Грапелли никогда не появляется без своей скрипки. Действия - это ключ к запоминанию любого числа содержащего более трех цифр. Они наполовину сокращают объем работы, который вам нужно проделать.

#### Четырех, шести и восьми-значные числа

Когда вы видите число 2914, первый шаг заключается в том, чтобы разбить его на 29 - 14, которые переводятся в Барри Нормана и Артура Дали. Но нет необходимости визуализировать их обоих. Используйте первые две цифры чтобы получить личность, вторые две для получения действия.

Затем объедините их в один образ Барри Нормана, продающего подержанные автомобили. Как видите, Артура нигде не видно. Мы заинтересованы только в его действии, которое состоит в продаже автомобилей.

|              |                |
|--------------|----------------|
| 29           | 14             |
| Барри Норман | продает машины |
| (личность)   | (действие)     |

Аналогично поступим с числом 1429, вы возможно визуализируете Артура, делающего съемки кинокамерой. Барри Норман полностью отсутствует в кадре. Несмотря на это, его дух продолжает жить в съемках фильма.

Первые две цифры всегда относятся к человеку, а вторые две цифры - к действию.

|             |                  |
|-------------|------------------|
| 14          | 29               |
| Артур Дэйли | показывает фильм |
| (личность)  | (действует)      |

Все что вы делаете - это чередуете человека и действия, чтобы создать комплексный образ.

#### Комплексные образы

Комплексные образы - это эффективный путь к запоминанию больших чисел; они сжимают их до такого размера, что становится возможным ими управлять. Если вам нужно запомнить число из 6 цифр, например 142968, разбейте его на 14-29-68, а затем визуализируйте Артура Дэйли, снимающего фильм о Шерлоке Холмсе (68 = SH = Sherlock Holmes). Я просто продолжаю процесс чередования личности и действия.

|             |              |              |
|-------------|--------------|--------------|
| 14          | 29           | 68           |
| Артур Дэйли | снимает кино | Шерлок Холмс |
| личность    | действие     | личность     |

Продолжая пример на один шаг дальше, давайте предположим что вам нужно запомнить 14296896. Разобьем его на 14-29-68-96. А затем представьте себе Артура Дэйли снимающего Шерлока Холмса играющего в шахматы. (96 = NS - Nigel Short, шахматист).

|             |              |              |                  |
|-------------|--------------|--------------|------------------|
| 14          | 29           | 68           | 96               |
| Артур Дэйли | снимает кино | Шерлок Холмс | играет в шахматы |
| личность    | действие     | личность     | действие         |

### **Пять, семь и девять знаков**

Эти числа работают точно также, за исключением того, что вам приходится объединять внешний вид числа с комплексным образом, чтобы напомнить самому себе об ододиночной цифре. Возьмем 14296. Разбейте его на 14 - 29 - 6. Затем представьте себе Артура Дэйли, снимающего фильм о слоне.

|             |              |                |
|-------------|--------------|----------------|
| 14          | 29           | 6              |
| Артур Дэйли | снимает кино | слоновий хобот |
| личность    | действикие   | форма числа    |

### **Телефонные номера**

Снова обратимся к телефонным номерам. Возьмем телефонный номер 0122 524593, обычный 10 значный номер. Применим к нему те же принципы, что и раньше. Первый шаг - разбиваем это число на пары цифр: 01 - 22 - 52 - 45 - 93. А затем переводим их в буквы: OA - BB - EB - DE - NC. Таким образом мы вспоминаем пять образов людей и их действий:

Оззи Ардилес (играет в футбол)  
Бетти Буутройд (выкрикивает приказ)  
Эрик Бристоу (играет в дартс)  
Дюк Эллингтон (играет на пианино)  
Надя Команечи (баланчирует на бревне)

Мы комбинируем этих людей, чередуя личность и действие, чтобы получить один комплексный образ:

Оззи Ардилес выкрикивает "Приказываю" невозмутимому Эрику Бристоу, который играет на рояле, аккомпанируя одной из искусных тренировок Нади Команечи.

Местоположение, как всегда, очень существенно при запоминании телефонных номеров. Нет ничего хорошего в том, чтобы запоминать изолированный номер. Он кому-то принадлежит и мы должны связать вышеуказанный образ с этой личностью. В большинстве случаев самый простой способ сделать это - установить сцену в доме или офисе человека, чей номер вы стараетесь запомнить. Я помню номер человека, который доставляет наши регистрационные записи, устанавливая соответствующую сцену снаружи его дома.

Или возьмем телефонный номер 0606 922755. Разбитый на пары, этот номер переводится в следующие буквы: OS - OS - NB - BG - EE.

Омар Шариф (играет в бридж)  
Омар Шариф (играет в бридж)  
Найгель Бенн (боксирует)  
Боб Гелдоф (посвящает в рыцари)  
Эдди 'Орел' Эдвардс (катается на лыжах)

Мы комбинируем их чтобы сформировать комплексный образ в соответствующем месте путем чередования личностей и действий:

Омар Шариф играет в бридж с Найгелем Бенном, который посвящается в рыцари Эдди 'Орлом' Эдвардсом.

Я детально описал процесс. С практикой, однако, при виде числа, вы будете автоматически видеть образы лиц и действий также, как я делаю это сейчас. Жизнь становится гораздо легче когда вам не приходится записывать такие вещи как телефонные номера.

## **ГЛАВА 12**

\* \* \* \* \*

# **Как изучать языки.**

## **СНОВА В ШКОЛУ**

Когда я учился в школе, я едва вытягивал экзамены нулевого уровня по французскому языку и испанскому. Я не могу не чувствовать сегодня некоторого сожаления связанного с тем, как меня обучали. Способности и хорошие намерения моих преподавателей не вызывают никаких сомнений, но я горько сожалею о тех методах, которые они использовали. Если бы я только знал, как тренировать свою память, когда мне было тринадцать, а не тридцать! Я убежден, что прошествовал бы через все свои экзамены с высшими баллами, используя те принципы, с которыми Вы вскоре познакомитесь. Школьная жизнь была бы настолько продуктивнее и приятней! Затраты на обучение, например, сократились бы вдвое, освобождая большее количество времени для других предметов и интересов.

Вместо этого я прогрессировал со всей потрясающей скоростью садовой улитки. Я никогда не ожидал уроков с нетерпением и менее всего по иностранным языкам. Не было никакого стимула учиться, никакого желания помнить. Я чувствовал себя сокрушенным одним только количеством информации, которую я, как ожидалось, должен был изучить, и жил в постоянном страхе перед еженедельными словарными диктантами. А экзамены! В лучшем случае я бы мог сказать, что они были скучными. Чаще они напоминали кошмар.

Мои неприятности, со временем, дополнились подозрением, что я страдаю от дислексии. Писанное слово не было для меня естественным носителем информации, и я никогда не понимал, как людей могла радовать возможность полежать на пляже с хорошей книгой. Для меня книги были трудной работой, они напоминали мне мой класс. Какие шансы были у меня выучить иностранный язык, если я не мог читать даже свой собственный?

### **ПРАВАЯ СТОРОНА МОЗГА**

В довершение ко всему, я был левшей. Среди всего прочего, это значило, что правая сторона моего мозга, которая занимается пространственной координацией и творчеством, доминировала над левой, которая ответственна за четкость речи и понимание языка. Это могло бы объяснять, почему моя страсть к искусству музыки и спорту была намного сильнее желания изучать испанский или немецкий.

Я убежден, что тренировка моей памяти за последние пять лет помогла развить и левое полушарие мозга, что позволило мне стать универсальным. Моя дислексия почти полностью исчезла. У больше меня нет страха чтения, и пять лет назад я никогда бы не смог даже думать о написании книги, подобной этой! Также и изучение иностранных языков стало намного более легким.

### **СЛОВАРЬ**

На занятиях по языку в школе у меня сложилось впечатление, что мы должны заучивать новые слова кто как может. Не было никаких занятий или разъяснений по поводу того, как справиться с запоминанием этих странных новых звуков или с переводом их на английский. Мне говорили, например, что испанское слово "alimento", обозначает еду. Но как я должен был запомнить это слово, и то, что это мужской род?

В обязанности преподавателя не входило такое простое, но жизненно важное дело, как обучение тому, как учиться. Никто не рассказывал мне, как перегнать большое количество новых иностранных слов в память. В обязанности преподавателя входили только представление информации и объяснение того, как функционирует язык. Без словаря, однако, грамматика бесполезна. Какая вам польза от того, что вы знаете как просклонять глагол

"печь", когда вы заикаетесь и запинаетесь в пекарне, отчаянно пытаетесь вспомнить немецкое слово "хлеб"?

Мы пробовали изучать слова как попугаи, монотонно произнося их в классе, или сидя допоздна над толстым словарем, прикрыв перевод новых слов. Какая пародия, бесполезная трата времени и денег! И, насколько я знаю, ситуация с того времени ничуть не улучшилась.

## **НОВЫЙ МЕТОД ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ЯЗЫКОВ**

Метод, о котором я сейчас поведаю, настолько эффективен и прост, что по моим предположениям, вы выучите новый язык в течение дней и недель, а не месяцев и лет. Иностранные слова можно выучивать и запоминать всего лишь после одного прочтения, со скоростью от 50 до 150 слов в час. Это значит, что основной словарь в 2000 слов можно выучить, затратив только 20 часов!

Мой личный рекорд, с использованием этого метода, это 320 новых немецких слов за час (после одного прочтения каждого слова). На Мемориаде в 1991 году, я победил в состязании по языкам запомнив больше других китайских слов за пятнадцать минут. Не плохо для плохо обучаемого дислексика!

Если искать идеальный предмет для моего подхода к запоминанию, изучение языков - это именно тот случай. Когда вы тренировались в запоминании списков вы использовали различные loci, просто путешествуя по ним. Затем вы снова использовали loci чтобы запоминать имена и лица, к примеру, если кто-то напомнил вам Джона МакИнроя, вы представляли себе теннисный корт. Думаю, для вас не будет неожиданностью, если вы обнаружите, что loci являются самым важным моментом в моем методе и для изучения языков.

## **МЕТОД**

Когда вы запоминаете большой словарь, вы должны где-нибудь хранить всю эту информацию, иметь место, где к словам можно получить доступ быстро и легко. Нет ничего хуже, чем голова, полностью забитая информацией. Это не значит, что информации слишком много (ваш мозг может хранить гораздо большее количество информации, чем большинству из нас сможет когда-либо понадобится), просто она плохо упорядочена и структурирована.

### *Шаг 1:*

Выберите знакомый город. Наилучший способ хранить основной словарь - использовать детальную воображаемую карту города или деревни.

Подумайте, какие слова вы будете изучать? - магазин, церковь, гараж, шоссе, двери, комната дома, стул. Город может охватывать все эти наиболее используемые слова.

### *Шаг 2:*

Используйте ваше воображение и ассоциацию - два навыка, которые вы практиковали, читая Главу 2. Позвольте иностранному слову самому подсказать вам ключевой образ.

Например, по-немецки "тарелка" - teller. Ваш ключевой образ мог бы иметь вид кассира банка (английское значение слова, примечание переводчика). Концентрируйтесь больше на фонетическом звучании иностранного слова, чем на его правильном написании. Если некоторые из ваших ассоциаций включают слова, которые не совсем соответствуют правильному произношению, не волнуйтесь. Вы можете нанести последние штрихи акцента и ударения позже.

### *Шаг 3:*

Разместите ваш ключевой образ в loci, которое бы логически соответствовало значению слова вашего родного языка. Вы, вероятно, будете искать тарелку в ресторане, так что подумайте об особенностях соответствующего здания, которое есть в выбранном вами городе.

*Шаг 4:*

При объединении вашего ключевого образа и loci, вообразите кассира банка, отсчитывающего груды денег на большой тарелке в углу ресторана.

### **Выбираем город**

Преимущество использования воображаемой карты вашего города как файловой системы, состоит в том, что вы можете группировать различные типы слов вместе, в различных кварталах или гетто. Прилагательные, например, могут быть помещены в парк; глаголы (бежать, кричать, подсакивать, плавать, и так далее) могут находиться в и вокруг спортивного комплекса.

Более важно, однако, позволить вам разделить слова, учитывая их род.

### **Добро пожаловать в Зону Родов**

В испанском и французском языках, существительное является или мужским или женским. Следовательно, если бы я собирался изучить один из этих языков, мой город был бы разделен на две совершенно различных зоны или на два района. Если бы я изучал немецкий, я разбил бы свой город на три зоны: мужской, женский, и средний. Кассир - слово мужского рода, так что ресторан, где кассир банка отсчитывает деньги должен находиться в мужском районе.

Важно уделить некоторое время, для непосредственного ознакомления вас с вашей картой прежде, чем Вы начнете заполнять ее образами.

Удостоверитесь, что Вы знаете, какая часть города является мужской, какая женской, где находится средний род. В Лондоне, например, к югу от Темзы можно разместить слова мужского рода, а к северу от реки - женского.

Всегда используйте отдельный город для каждого языка, но это не значит, что два или три языка не могут изучаться одновременно. Единственное ваше ограничение - это число городов, с которыми Вы знакомы. Если город к тому же находится в соответствующей стране (Мадрид, скажем, для испанского, Париж для французского языка, а Берлин - для немецкого), тем лучше, но это уже не так важно.

Некоторые области будут заполнены образами больше чем другие. Вы можете обнаружить, что большая часть вашего словаря, связана, к примеру, с рестораном. Это не проблема: один образ в столовой может напоминать Вам о другом. Но убедитесь, что Вы знакомы с различными физическими характеристиками такого популярного loci (размер, расположение, что находится в прихожей, и т.д), и не позволяйте свободному пространству переполняться.

Ваш город может расширяться, если вам нужно включить области, которые не существуют на реальной карте. Никакого разрешения для перепланировки не требуется. Если нет спортивного комплекса для ваших глаголов, так почему бы не построить его, или переместить один из тех, которые вы знаете откуда-нибудь еще? И если в вашем городе нет парка, это нужно исправить.

### **Создание сцены**

Создание окончательной сцены, которая связывает ключевой образ (предложенный иностранным словом) с его loci (предложенное значение соответствующего слова в родном языке) - обязательная часть процесса. Вобщем говоря, первая ассоциация, которая приходит на ум -

лучшая ассоциация. Применяются точно те же принципы, что и раньше: чем более преувеличенной и необычной является сцена, тем больше вероятность, что Вы это запомните. Вот некоторые примеры того, как я запомнил бы немецкое слово:

*Der Mantel* (пальто).

Mantel вызывает у меня ассоциации с КАМИНОМ (английское значение, примечание переводчика), который является моим ключевым образом. Это еще одно слово мужского рода, так что я мог бы также разместить его в ресторане (loci). Важно, чтобы ваши образы органично вплетались в структуру вашего города. Некоторые могли бы быть рядом друг с другом, другие могли бы находиться поперек главной улицы, или, к примеру, за углом я воображаю огромное тяжелое пальто, висящее на камине.

Использование образов таким образом работает хорошо, если Вы переводите с Английского языка на немецкий, или с немецкого на английский язык. Если я ищу немецкое слово для "пальто", я немедленно вспоминаю образ огромного пальто, развевающегося над огнем. Оно висит на КАМИНЕ, который, я знаю, находится в ресторане, в мужской части города, следовательно - *Der Mantel*.

Точно так же, если я встречаю *Der Mantel*, я немедленно думаю о Камине (потому что моя изначальная ассоциация была очевидной) и образ развевающегося пальто, висящего на нем.

*Die Tur* (дверь)

Моей ключевой образ это знак 'объезд' (detour, англ. - объезд) с большой стрелкой, указывающей влево. Это слово женского рода, так что я иду куда-нибудь в женском районе города, где есть дверь. В музее роскошная дверь сделанная из дуба (loci), я воображаю, что большой знак был прикреплен на внешней стороне двери, с надписью 'обход'. Люди идут назад, возмущаясь, поскольку им приходится идти к боковому входу.

Я должен признать, что этот пример очень прост, потому что 'detour' звучит точно так же, как и die Tur. Даже если вы не можете включить определенный артикль в ваш образ (а в большинстве случаев вы не это действительно не сожжет сделать) распределение слов по определенным районам делает запоминание родов очень легким.

*Schlafen* (спать)

Не так просто построить ассоциацию с этим словом. Мой образ ключ - два городских типа стоят над душой человека, который засыпает. Один из них громко смеется, а другой говорит, "sssshshshhhh, вы разбудите его".

"Ssshshsh" и "laughing" (смеяться) приблизительно соответствуют Schlafen.

Так как Schlafen - глагол, я перехожу в спортивный комплекс (место).

Человек заснул на теннисном корте.

Немного воображения, и вы всегда сможете найти ту или иную связку. Не имеет значения, как именно вы ее придумаете, если вы сможете прочитать ее в будущем.

*Die Gardine* (занавес):

Моей ключевой образ - стражник (guardian) "охраняющий" что-то. Поскольку это еще одно слово женского рода, я возвращаюсь к музею (место), где есть очень ценный занавес, висящий на одной из стен. Я представляю себе стражника "охраняющего" эту старую реликвию.

*Das Glass* (стекло):

В том случае, если немецкое слово идентично английскому, вы должны включить в образ определенную пометку, чтобы обозначить такое совпадение. Я всегда использую образ шута или джокера (я обожаю карты).

Это - слово среднего рода, так что я перехожу из города к пригороду, где я предварительно обозначил район для среднего рода. Я знаю, где есть магазин кухонной посуды (место), как вероятное место нахождения стекло. Я представляю себе шута, стоящего в окне, который едва балансирует с Уотерфордским стеклянным кубком на голове.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Выберите язык, и затем установите расположение вашего города, удостоверившись, что вы определили области для различных родов и типов слов. Позвольте словам вести вас по городу, и распространяться по различным районам.

Обратите внимание, как быстро вы можете придумать ключевой образ для иностранного слова, и затем находить подходящее место, предложенное словом вашего родного языка. Не забудьте комбинировать их с ассоциацией. Нет смысла обманывать себя тем, что вы все равно запомните это слово. Если вы не сформируете умственную цепочку связей сейчас, почему вы думаете, что сможете сделать это через нескольких дней? Это похоже на ситуацию, когда вам дали указания как добраться куда-то на автомобиле; если вы попытаетесь найти дорогу позднее, а слушали объяснения невнимательно, вы вряд ли сможете найти нужный путь.

Я надеюсь, что этот метод облегчит вам запоминание большого словаря за короткий промежуток времени. Вы обнаружите, что он значительно ускоряет ваше обучение. Если только я знал его, когда я был в школе!

## **ГЛАВА 16**

\* \* \* \* \*

## **Как запомнить колоду карт.**

### **МОЯ ЛЮБОВЬ К КАРТАМ**

Карты это то с чего я начал. Даже когда я был ребенком, я увлекался играми - пасьянсы, покер, пелманизм, бридж. В школе, обучаясь счету, я использовал такую последовательность "восемь, девять, десять, валет, дама, король". И если я когда видел карточные фокусы, я больше восхищался необычными решениями, достигаемыми математикой, чем ловкостью рук.

Моя любовь к картам кардинально поменяла направление в 1987. В действительности поменялась вся моя жизнь. Вы точно не читали бы эту книгу сейчас если бы я не увидел Крейтона Карвелло, психиатра их Мидлсбрука, продемонстрировавшего необычайные возможности человеческой памяти в телепередаче. Карвелло объявил, что запомнит колоду из 52 игровых карт в требуемом порядке, изучая ее всего лишь 2 минуты и 59 секунд. Это был новый мир. Я был зачарован. Мой мозг немедленно начал работать, пытаюсь понять как он это делал.

И, что я нахожу наиболее удивительным, это то, что он демонстрировал свои очевидные возможности запоминать в последовательности. Он всегда имел одну карту сверху колоды, и смотрел на нее всего один раз. Из этого следует, что он не обладатель фотографической или

эйдетической памяти. Сбитый с толку и заинтригованный я уединился в пустую комнату, вооружился колодой карт, и принялся обдумывать непонятное. Я был убежден, что секрет Карвелло в том, что он рассматривает карты одну за другой. Я также слышал что-то об использовании историй, как помогающих запоминать.

## ПРОРЫВ

Как только я оказался в своей комнате, мой мозг смог вернуться к осмыслению моего делового путешествия. Я обязан был находиться в Кхартоне еще 6 недель, и ничего не делать. Большую часть моего времени занимал Суданский Клуб, место для Английских expats, и я все еще мог визуализировать в деталях конкретное место.

В поисках пути для запоминания колоды карт, которую я держал перед собой, я начал представлять старшие карты валетов, дам и королей загорающими и сидящими в шезлонгах вокруг бассейна, общающимися друг с другом. Я смог представить валета держащего лопату (пики по английски - лопата) в руке, даму закапывающую бриллианты (бриллианты - бубны). Постепенно, эти образы начали напоминать мне людей, которых я знал.

Вскоре я смог запоминать до 10 персонажей вокруг бассейна, но этого было не достаточно. Тогда я мысленно полетел над Хартоном, по местам которые посещал, магазинам, улицам, отелям. Это была моя первая попытка разработки метода путешествий, прототипа того, что вы прочитали в главе 2. Как я понимаю в меня вселился дух Симонида, греческого поэта, известного как изобретателя искусства памяти, в далеком шестом веке до нашей эры. (Более детально классический метод описан в главе 26)

Я быстро разработал маршрут, который пролегал через клуб и наружу - по улицам Хартума. Карты с картинками запомнить было просто, но с остальными было гораздо труднее. Я помню, что в то время я думал, что это выполнить это казалось почти невозможным (если не сказать неблагодарным) занятием, стараясь запомнить все образы и соединить их вместе в течение 2 минут 59 секунд. Но я был очень упрям, и я направил все свои устремления на побитие рекорда Карвелло.

Через пару дней я смог запомнить первую колоду карт за 26 минут, сделав всего 11 ошибок, это оказалось важным поворотным пунктом, несмотря на то, что до рекорда было далеко. После этого ничего больше не произошло, а последующие три месяца превратились в уроки по стремительному обучению. Произошло изменение. Целыми днями, ежедневно, я сдавал самому себе, карту за картой, упаковку за упаковкой. Я записывал время с точностью до секунды, анализировал ошибки, заменял образы и изменял путешествия.

Особенно трудно было запомнить бубновую восьмерку. Ее образ менялся от чувства умиротворения до облака, до белых голубей, до горячих воздушных шаров и окончательно до Ричарда Бренсона (который их торопит). В конце концов, все образы превратились в людей. Карты стали анимированными, как и числа, которые вскоре последовали за ними.

Через три месяца интенсивного обучения, я почувствовал, что у меня новый мозг, а память моя находится в заслуживающем уважения состоянии, почти также как тело после регулярных физических упражнений. Я мог не только запомнить одну упаковку менее чем за три минуты, пустяком стали шесть перетасованных вместе колод. С тех пор, я был занесен в книгу рекордов Гиннеса за 6, 20, 25 и 25 колод (1820), в каждом случае они перетасованы вместе и я смотрел на каждую карту только 1 раз. Мой рекорд для одной колоды карт в настоящее время составляет 55.62 секунд.

В этой главе я покажу вам как можно легко запомнить колоду карт. Если вы прижню учили числа в главе 4, и сейчас помните около 100 людей, представляющих числа от 00 до 99, то вы возможно уже проделали всю работу более чем на три четверти. На запоминание вашей первой колоды возможно уйдет полчаса. После небольшой практики и проявления верности делу, вы сможете сократить время до 10, а затем до 5 минут. Если вы в состоянии сделать это менее, чем за 3 минуты, то вам стоит серьезно задуматься об участии в Мемориаде.

## ОЖИВЛЕНИЕ КАРТ

Прежде всего вы должны присвоить персональный образ каждой карте начиная тузом и заканчивая 10 (карты с картинками мы рассмотрим позже). По сути своей карты - это номера, а наилегчайший способ оживить их - это транслировать их в пары букв. Эту технику вы уже изучили.

Используйте систему DOMINIC, чтобы обеспечить себя первой буквой. Если рассматривать туз как 1, то вы имеете букву А, 2 становится В, 3 становится С, и так далее.

Масть предоставляет вам вторую букву. Все трефы (club), например, представлены буквой С. Бубны представлены буквой D (diamonds), пики - буквой S (spades), а черви - буквой H (hearts).

Таким образом 2 червей превращается в ВН, 5 треф превращается в ЕС. Возвращаясь к нашему списку людей в главе 4, вы знаете, что 2 червей - это Бенни Хилл (Benny Hill) (2 = В, hearts = Н, ВН = Benny Hill) а 5 треф - это Эрик Клэптон (Eric Clapton) (5 = Е; clubs = С; ЕС = Eric Clapton).

Вот таблица, которая показывает как получить буквы для карт от туза до 10.

| Карта   | Креста | Бубна | Пика | Черва |
|---------|--------|-------|------|-------|
| 1 (туз) | AC     | AD    | AS   | AH    |
| 2       | BC     | BD    | BS   | BH    |
| 3       | BC     | BD    | BS   | BH    |
| 4       | BC     | BD    | BS   | BH    |
| 5       | BC     | BD    | BS   | BH    |
| 6       | BC     | BD    | BS   | BH    |
| 7       | BC     | BD    | BS   | BH    |
| 8       | BC     | BD    | BS   | BH    |
| 9       | BC     | BD    | BS   | BH    |

Скопируйте этот список и запишите соответствующую личность около каждой карты. Я не прошу вас придумать новых людей, у вас уже должны быть все образы, предлагаемые вышеуказанными буквами.

Важно помнить, что буквы просто дедуктивно направляют вас к вашему образу (личности). Спустя некоторое время, вы обнаружите, что вы сделали скачок без использования букв. Когда я вижу бубновую 6, я не вижу букв SD, я даже не воспринимаю карту как бубновую 6, передо мной автоматически возникает образ Шарон Дэвис (Sharon Davies), пловчихи которая носит резиновое кольцо.

Когда взгляд хорошего пианиста видит отрывок музыкальной записи, у него нет времени, чтобы преобразовать ноты в буквы, он или она просто знает, по каким клавишам нужно ударить. Точно также, при печатании, разговоре, чтении, вождении автомобиля, с практикой, все это доводится до автоматизма.

Вы всегда должны вызвать действие, уникальное для каждой личности и опереться на него (Шарон Дэвис (Sharron Davies) носит резиновое кольцо), Чарли Чаплин гнет консервную банку, Орел Эдди (Eddie 'The Eagle') стоит на лыжах, Эрик Клептон играет на гитаре. Я не могу выразить словами, насколько важны эти ассоциированные действия. Они помогают присоединить эту личность к его или ее окружению (местонахождению).

## СЕТКА КАРТ

Карты с картинками нет необходимости транслировать в буквы, так как на них уже изображены люди. Еще раз, позвольте им вызвать ассоциации с людьми, которых вы знаете, или с общественными деятелями. Ниже я предлагаю список образов, который может вам помочь, но создайте также и свои образы.

Лично я ассоциирую трефы с агрессией, бубны с богатством, пики с брюнетами, а черви с сексуальными символами.

| КАРТА        | ЛИЧНОСТЬ                               | ДЕЙСТВИЕ                    |
|--------------|----------------------------------------|-----------------------------|
| Валет треф   | Джек Потрошитель<br>(Jack the Ripper)  | Потрошит                    |
| Дама треф    | Маргарет Тэтчер<br>(Margaret Thateher) | Раскачивает сумочку         |
| Король треф  | Саддам Хуссейн<br>(Saddam Hussein)     | Поджигает нефтяные скважины |
| Валет бубей  | Греальд Ратнер<br>(Gerald Ratner)      | Носит бриллианты            |
| Дама бубей   | Королева<br>(The Queen)                | Подписывает чек             |
| Король бубей | Жан Пол Гетти<br>(Jean Paul Getty)     | Ведет Роллс-Ройс            |
| Валет пик    | Джон Траволта<br>(John Travona)        | Танцует                     |
| Дама пик     | Элизабет Тейлор                        | Открывает шампанское        |

|               |                                    |                       |
|---------------|------------------------------------|-----------------------|
|               | (Liz Taylor)                       |                       |
| Король пик    | Рональд Рейган<br>(Ronald Reagan)  | Стоит на подиуме      |
| Валет червей  | Джейсон Донован<br>(Jason Donovan) | Одет в цветное пальто |
| Дама червей   | Синди Кроуфорд<br>(Cindy Crawford) | ...Это мой секрет     |
| Король червей | Пол Ньюман<br>(Paul Newman)        | Играет в бильярд      |

## НЕОБХОДИМОСТЬ ПРАКТИКИ

Проверьте себя, знаете ли вы всех этих людей. Нет смысла переходить к следующему шагу, пока вы не научитесь называть личность для каждой карты. Сдайте самому себе колоду. В идеале вы должны уметь называть имя быстро, однако это требует немного практики. Чтобы начать, постарайтесь тратить не более 10 секунд на каждую карту. Некоторые имена всегда приходят легко, другие запомнить труднее. Запишите те, на которых вы застреваете и постарайтесь поменять образ. И помните, вы должны думать о соответствующем действии каждой личности. Позже это сэкономит время.

## ПУТЕШЕСТВИЕ

Самый легкий путь научить вас как располагать этих людей вдоль вашего путешествия - это показать вам как я это делаю. Я привел список 52 шагов своего любимого маршрута по городу Гилдфорду в Сюррее.

- |                              |                                      |
|------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Книжный магазин           | 27. Светофор                         |
| 2. Кинотеатр                 | 28. Демонстрационный зал автомобилей |
| 3. Телефонная будка          | 29. Мостки, сходни                   |
| 4. Газетный киоск            | 30. Речная лодка                     |
| 5. Офис главы банка          | 31. Парковка автомобиля              |
| 6. Кассир банка              | 32. Театр                            |
| 7. Макдональд                | 33. Универмаг                        |
| 8. В Здании                  | 34. Место отправления автобуса       |
| 9. Путь к бару               | 35. Булыжная мастерская              |
| 10. Приемная                 | 36. Магазин горячей пищи             |
| 11. Лестница                 | 37. Железнодорожный мост             |
| 12. Ресторан на верху        | 38. Головная часть поезда            |
| 13. Бар с пианино            | 39. Машинист                         |
| 14. Бар в виде палатки       | 40. Купе                             |
| 15. Сцена                    | 41. Первый класс                     |
| 16. За кулисами              | 42. Карточная игра                   |
| 17. Кладбище                 | 43. Платформа станции                |
| 18. Многоэтажная автостоянка | 44. Комната ожидания                 |
| 19. Персональный офис        | 45. Офис по продаже билетов          |
| 20. Китайский ресторан       | 46. Приемная спортивного центра      |
| 21. Калитка входа в башню    | 47. Кафетерий                        |
| 22. Башня                    | 48. Плавательный бассейн             |

- |                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| 23. Бар для VIP          | 49. Корт бадминтона |
| 24. Паб (бар для народа) | 50. Душ             |
| 25. Спуск                | 51. Сауна           |
| 26. Автобусная остановка | 52. Джакузи         |

Когда я первоначально составил карту для этого индивидуального путешествия, я представлял себе город с высоты птичьего полета и схематически грубо набросал маршрут из одного конца в другой. Затем я составил мысленный образ самого себя, гуляющего по этому маршруту в логическом направлении, и записал все знакомые места, которые я часто посещал, которые, как мне казалось, обеспечат подходящий фон для моего воображаемого набора личностей (состава исполнителей).

Я постоянно разрабатываю для себя новые маршруты (мне пришлось использовать 35 штук, каждый похожий на вышеприведенный, когда я запоминал 35 упаковок карт) и я удивлен тем, как легко запоминается каждый шаг. Но окрестности, которые я выбираю, всегда привычны. Гуилдфорд - мой родной город.

Когда вы соберетесь составить карту своего собственного маршрута, вы должны сделать то же самое. Выберите место, которое вы хорошо знаете. Вы должны начать с 10 шагов вокруг вашего дома, о которых вы узнали в главе 2, а затем отойти в сторону работы или в сторону чьего-нибудь дома или в парк.

Для начала обойдите схематически маршрут, а затем выпишите все места, которые можно использовать. Как только у вас будет 52 шага, изучите их. Вы также будете удивлены, насколько легко их запомнить. Если любое из них доставляет вам неудобство, измените его. Возможно слишком связаны или недостаточно особенные.

Как только вы будете довольны своим маршрутом, вы будете готовы запомнить свою первую колоду карт.

## **ЗАПОМИНАНИЕ КОЛОДЫ**

Прежде чем я начал колоду, независимо от того, собираюсь ли я установить мировой рекорд или поупражнять мозги, я мысленно пробегаю свой маршрут обращая внимание на три вещи:

1. Я считаю каждый шаг, чтобы убедиться что их всего 52.
2. Я представляю каждый шаг (сцену) пустым. Там не должно быть никаких звуков и людей. Guildford, например, становится городом призраков. Это обеспечивает стирание всех предыдущих действующих лиц или предметов, которых вы запомнили ранее. Вы стираете видео пленку в предвкушении новой информации.
3. Я просматриваю каждый шаг (сцену) с одной и той же мысленной точки зрения. Это похоже на то, как я просматриваю старые мгновенные фотографии. Например, я всегда стою снаружи книжной лавки, заглядывая через окно. Я всегда нахожусь у подножия маленького ресторанчика и смотрю вверх, и никогда не стою в его верхней части, глядя вниз. Это важно для сохранения непрерывности.

### **Первая карта**

Теперь я готов иметь дело с первой картой. Прежде чем я ее переверну, я визуализирую первый шаг (сцену) путешествия. В данном случае - это книжная лавка. Достаточно смутное воспоминание зданий. Затем я переворачиваю карту. Представим себе что это 5 червей, которая, как мы знаем является Эдвард Хэлс (Edward Health) (5 = E, черви = H, EH = Edward Health).

Его нередко можно увидеть в книжной лавке. Он дирижирует, поэтому я быстро формирую его образ лицом к лицу с книжной полкой, прилагающим усилия чтобы дирижировать оркестром с дирижерской палочкой в одной руке. Место и личность должны взаимодействовать для того, чтобы образ стал запоминающимся. Весь этот процесс занимает у меня в среднем 1 секунду.

Сначала Ваш чувствуете что ваш мозг скован и немного неэластичен, но вы должны иметь намерение разобраться с каждой картой в течение 15 - 20 секунд. Я работал над этим каждый день в течение последних 4 лет.

Помните, что нужно использовать как можно больше ощущений.

Подумайте хорошенько, если все это кажется слишком трудным.

Разомнитесь, сделайте несколько разминочных упражнений, сделайте память гибче, дайте своему воображению новые фантазии.

### **Вторая карта**

Когда я переворачиваю вторую карту, я уже смотрю кино. Это дама пик. Я представляю Элизабет Тейлор, откупоривающую бутылку шампанского (ее действие) в фойе. (Нет сомнений в том, что она обслуживает премьеру своего последнего фильма.) Я покрываюсь мельчайшими капельками и чувствую как моя одежда становится липкой. Это не просто Лиз Тейлор, которую я буду вспоминать позже. Я всегда ассоциирую ее с действием открывания бутылки шампанского, которое не менее важно.

### **Третья карта**

Третья карта - это 10 червей, которая, как нам известно является Оливер Харди. Представьте себе его пытающимся попасть в маленькую телефонную будку с большой связкой досок на плече. Действия Оливера Харди с досками забавляет. Повторяю опять, доски также жизненно необходимы, как и Харди.

### **Четвертая карта**

Четвертая карта - это Кристофер Дин. Я представляю себе его въезжающим (его действие) головой вперед в газетный киоск. Снаружи киоска дорога заледенела и я слышу шлифующий звук по мере того, как металлические коньки переезжают через него. Катание на коньках является существенным фактором. Это может быть тем единственным, что я смогу вспомнить после того, как я пойду дальше. Однако очень существенно сделать Christopher Dean единственным катающимся на коньках человеком из моей группы исполнителей.

И так далее. Как вы можете видеть из моего маршрута, последние три остановки требуют расходования определенного количества энергии.

Когда я собираюсь установить мировой рекорд, я испытываю возбуждение от каждого места (волнуюсь), поэтому меня только

привлекает то, что я должен свалиться от усталости в кипящую пузырями джакузи в конце своего путешествия.

### **Финал**

Последняя карта оказалось дама червей. Я могу представить себе более неприятный жребия для мужчины, чем плескаться в пузырях вместе с Синди Кроуфорд. Все это может заканчиваться по разному. Однажды я был там вместе с Генри Купером, разбрызгивающим вокруг себя лосьон после бриться.

## **ВАЖНОСТЬ ВЕРЫ**

Один из секретов скоростного запоминания карт - это доверие. Вы привязаны к тому, что вы сами считаете о том, насколько быстро вы перейдете к следующей сцене. Но как вы можете узнать, когда человек уже впитал образ? Нет ни горящих огоньков, ни звона колокольчика. Честно говоря, вы никогда не узнаете наверняка о том, что что-то уже находится в безопасности в вашей памяти. Вам придется просто положиться на доверие.

Отношения между людьми и местом похоже на два кусочка мозайки Velcro. Существуют сотни индивидуальных отличительных особенностей в каждом человеке (и в действиях или объектах, которые с ними ассоциированы), образы в вашем маршруте также полны физически присутствующих деталей. Обычно их возможно соединить только парой способов, это очень похоже на то, как соединяются кусочки Velcro, которые можно соединить друг с другом только одним или двумя крючками.

## **ОБЗОР**

Наступил момент истины и я это всегда для меня немного тревожный момент. Хотя так не должно быть. Вся трудная работа уже сделана и наступило время расслабиться и получить отдачу. Создание образов гораздо более утомительное занятие, чем расположение их в определенном порядке. Откиньтесь на спинку стула и позвольте образам придти вам на ум, их нельзя придумать насильно. Все что вы делаете - это прокручиваете видео пленку. Мне следует обратить внимание на то, что время, в течение которого вы восстанавливаете список карт, не записывается в книгу рекордов Гиннеса. Мой мировой рекорд 55,62 секунд - это время, которое мне понадобилось чтобы сохранить информацию. Это мастерство памяти, а не устного воспроизведения. Что произошло в книжной лавке? Я смотрю видео пленку (точно с той же самой удобной точки зрения снаружи) и я вижу что кто-то машет дирижерской палочкой вокруг книг так, как будто он ими дирижирует. Edward Heath, 5 червей.

А теперь я перед кинотеатром. Я вижу блеск темных волос и бутылку чего-то: Элизабет Тейлор - дама пик. Иногда мне бывает достаточно только бутылки шампанского.

Образы становятся плотными и стойкими: доски застрявшие в будке - Oliver Hardy:... "еще одна забавная переделка, в которую я влип", 10

червей. Кто-то въезжает на коньках в газетный киоск, скрежеща по тротуару: Christopher Dean, 3 бубен.

Даже сегодня, я продолжаю удивляться скорости и легкости, с которой возвращаются эти образы. Как только я восстановлю одну карту, следующие две выстраиваются в очередь впереди и манят меня. Когда-нибудь я не смогу достаточно быстро работать с картами.

Когда вы начнете увеличивать скорость запоминания карт (менее 10 минут), вам следует обратить внимание, что вы более не нужно захватывать каждый образ настолько детально. Весь процесс создания и восстановления образов похож на гонку чтобы не опоздать на поезд. Вы пробегаете мимо шумной рыночной палатки, уличного музыканта, дорожных работ, и магазина кофе. Но только после того как вы упали от изнеможения в поезде и переводите дыхание, вы начинаете вспоминать детали: крики "прекрасная свежая клубника", Авэ Мария, исполняемая флейтистом, чувствуете как работает отбойный молоток, создающий вибрацию под вашими ногами, запах свежесваренных кофейных зерен из Кении.

Положитесь на свою чудесную память. Доверяйте ей. Вы будете поражены ее возможностью восстанавливать образы по пути вашего путешествия. Обратите внимание на то, что создает вам трудности. В этом виноваты или человек или место. Если они начнут регулярно причинять неприятности, поменяйте их. Одну ли карту вы не можете восстановить, вы можете вычислить методом исключения.

## ГЛАВА 21

\* \* \* \* \*

## Как запомнить тридцать пять колод карт.

Однажды я получил задание запомнить порядок шести отдельных колод карт в живом эфире телевизионного шоу в Швейцарии. Прямо перед стартом я сделал фатальную ошибку, спросив о том, сколько человек будет смотреть передачу. "О, около 40 миллионов", бесстрастно ответил продюсер, не подозревая о том в какой ужас он меня поверг. Программа транслировалась по Европе.

Я получил сигнал к началу, сделал шаг по направлению к комплекту колод, и одновременно попал в дома 40 миллионов европейцев. Это действительно огромное количество людей. Я начал запоминать колоды. Все шло точно и работало как часы до тех пор, пока ведущий не попросил назвать меня 42 карту в каждой колоде. Я не мог прекратить думать о размере аудитории. Мне была позволена только одна ошибка во всем процессе, и имелось в виду, что я немедленно должен буду ее исправить. В случае победы меня ждал приз (£3,500) но я больше был озабочен тем, чтобы не допустить ошибку.

Я правильно назвал 42-е карты в первых трех колодах, но когда я добрался до 4-й, то произнес "двойка бубен". Аудитория явственно взрогнула и ведущий сказал "неправильно". Я не мог понять что же произошло. Образ в моей голове был кристально ясен. Я смотрел на "двойку червей" (мой друг, который всегда сидит в ванной), но не осознавал, что на самом деле я произнес "двойка бубен". Классический случай отсутствия связи между мозгом и ртом.

После агонизирующей паузы, в течение которой я неистово перегруппировывал свои мысли, я определил, что же все-таки не в порядке, и назвал правильный ответ, к большому облегчению аудитории. Я забрал свой приз с чувством, что я действительно его заработал. Стресс - это обычная причина потери памяти, и именно по этому я всегда для запоминания даю себе больше времени когда нахожусь перед камерой.

## **ФОКУС КОТОРЫЙ ВЫ ТЕПЕРЬ МОЖЕТЕ ДЕЛАТЬ**

Пользуясь случаем я расскажу вам о типе трюков, который вы сможете выполнять как только научитесь запоминать порядок колоды карт. С помощью небольшой концентрации, вы можете перечислять карты как в прямом, так и в обратном порядке. Вы просто должны двигаться вдоль своего путешествия в обратном порядке.

Еще большее впечатление, по моему мнению, производит способность называть любую карту по требованию, например, 12-ю, 39-ю, 25-ю и так далее. Этого легко достигнуть, если вы усилите определенные сцены в вашем путешествии.

Если вы, например, вспомните мой маршрут по улицам Гуилфорда (в главе 16), вы заметите, что мой 11-й эпизод - это лестница. Всякий раз когда я вычерчиваю новый маршрут, я всегда удостоверяюсь в том, что мой 11-й эпизод включает лестницу. 21-й эпизод - это всегда дверь или калитка. И я знаю, когда половина пути уже позади, потому что 26-й эпизод - это непременно какой-то вид знака "стоп". Так же я использую специальные маркеры для 31, 36, 41 и 46 эпизодов.

Я избегаю усиливать обычные эпизоды (10, 20, 30 и так далее) потому, что никто никогда не просит меня об этих позициях. Я обнаружил, что люди всегда стараются поймать меня, называя нечетные числа. Когда кто-то просит назвать меня 46 карту, я могу сделать это немедленно. А если меня просят назвать 44 карту, я или возвращаюсь назад от 46 маркера или же иду вперед от 41.

## **КАК ЗАПОМНИТЬ БОЛЕЕ ОДНОЙ КОЛОДЫ КАРТ**

Это совсем не так страшно, как звучит. Для каждой колоды я планирую новое путешествие. Когда я запоминал 35 колод карт, мне пришлось создать 35 различных маршрутов. Я не ожидаю, что много народу попытается запомнить 35 колод. Это специфическое мучение может выбить вас из колеи. (У меня это заняло 13 часов). Но если вы все же

хотите работать с несколькими колодами, то существует несколько подводных камней, которых нужно избегать.

Когда я пытался установить мировой рекорд, то контролирующие меня люди потратили полчаса чтобы перетасовать 35 колод. (Всего там было 1820 карт). С точки зрения математики, была высокая вероятность некоторых аномалий в последовательности карт. Я предвидел, что одинаковые карты могут находиться рядом, а другие могут не попадаться очень долго.

В моем случае было 44 пары (валет пик за валетом пик) и 1 тройка (9 треф, 9 треф, 9 треф). Некоторые эксперты в области памяти жалуются на путаницу при запоминании более одной колоды, и я подозреваю, что это связано с тем, что они не используют метод путешествия.

Этот метод позволяет вам поместить каждый образ в уникальное место. Майкл Джексон, танцующий на автобусной остановке, полностью отличается от Майкла Джексона, танцующего в свете автомобильных огней на мостовой перед автомобилями. Кроме того я обнаружил, что любые пары карты (и особенно тройки) запоминаются постольку, поскольку они необычны сами по себе.

Если вы пытаетесь запомнить более одной колоды, вам нужно запомнить порядок всех ваших отдельных путешествий. Я делаю это путем включения образа (формы) номера в первый шаг каждого маршрута.

Например, если мой второй маршрут проходит по Ройстону, то в первом образе обязательно будет присутствовать лебедь. (лебедь = 2). С наручников (наручники = 3) начнется следующее путешествие, а четвертое - с паруса (парус = 4) и так далее.

Количество колод, которые вы можете запомнить, ограничено только количеством маршрутов, которые вы можете разработать. Вы будете удивлены тем, какое количество информации может быть сохранено и воспроизведено с помощью вашей памяти.

## Глава 22

\* \* \* \* \*

## Выжимание чисел

После соответствующих тренировок многие из нас могут совершить прогулку от Земли Святого Иосифа до Берега Слоновой Кости, пересечь Атлантический океан, или даже взойти на Эверест. Однако, очень немногие из нас продвигаются к этим целям. Нам доставляет удовольствие наблюдать за другими, находя удовлетворение в том, что, конечно же, мы сами можем это повторить, просто мы не имеем желания. То же самое можно сказать о запоминании больших чисел. Не многие люди предрасположены к тому чтобы зафиксировать в памяти первые 40000 десятичных знаков числа  $\pi$  после запятой, и побить текущий мировой рекорд. Сама идея запоминания большого количества цифр

крайне непостижима. Пока что. Я верю, что у всех нас есть потенциал для того, чтобы совершать аналогичные подвиги.

Эта глава предназначена для тех, кто хочет научиться работать с большими числами. Она предназначена также для тех, кто не может понять как или же по каким причинам это делается, и хочет выяснить это. Я надеюсь, что эта глава снимет покров мистики, и наделит вас способностью проникнуть в суть того, что фактически является очень упорядоченным и обманчиво простым процессом. К концу ее вы будете знать как запоминать первые 100 знаков числа  $\pi$ , а также как приступить к работе с большими числами.

## Просто как $\pi$

Это произошло с 9 по 10 марта 1987 года, в клубе университета Цукубы. Устанавливая новый мировой рекорд Хидеаки Томойори воспроизвел первые 40000 десятичных знаков после запятой в течение 17 часов и 21 минуты (включая перерывы общей продолжительностью 4 часа 15 минут). В Великобритании 27 июня 1980 года Крейтон Карвелло воспроизвел первые 20013 десятичных знаков. Он потратил на это 9 часов и 10 минут в Сэлтстарской общеобразовательной школе в Редкар Кливленде, чтобы установить рекорд Великобритании.

В ближайшем будущем я планирую установить новый мировой рекорд запомнив 50000 знаков числа  $\pi$  после запятой. Число  $\pi$  (произносится пи) определяет коэффициент отношения длины окружности к ее диаметру. Это очень странное, трансцендентное число, оно не может быть выражено точной дробью, в нем отсутствует периодически повторяющаяся последовательность (в отличие от 10 деленного на 3, что равно 3.33333 и так далее). Следовательно, оно является превосходным тестом для проверки чьей-нибудь памяти по числам, предоставляя им бесконечный ряд чертовски случайных чисел.

Вот первые 100 знаков после запятой:

3.1415926535897932384626433832795028841971693993751  
058209749445923078164062862089986280348253421170679

Написанное таким образом число выглядит устрашающе. Однако, применив систему DOMINIC, вы должны:

*1 стадия:*

Выбрать путешествие из 25 сцен. Даже когда перед вами 100 значное число, все что вам требуется - это запомнить 25 комплексных образов, каждый из которых размещен на отдельной сцене.

Для вашего путешествия выберите знакомое вам место и держите его отдельно для запоминания длинных чисел. Я начал свой маршрут в кондитерском магазине, как с благоприятного места для запоминания пи.

*2 стадия:*

Разбейте число на пары из чисел и преобразуйте каждую пару в человека и действие. (Для данного примера, я использовал список личностей и действий приведенный в главе 4). Каждые четыре цифры будут представлены одной комплексной картинкой. Например, возьмите первые четыре десятичных знака 1415. Разбейте его на пары чисел 14 - 15.

Чтобы сформировать комплексный образ, переведите первую пару в личность, а вторую - в действие.

В этом случае 14 превращается в Артура Дэйли (14 = AD = Arthur Daley), а 15 - это действие "написания на классной доске" (Альберт Эйнштейн (15 = AE = Albert Einstein), чье действие - написание на доске). Ваша комплексная картинка, таким образом - это Артур Дэйли, выписывающий каракулями сложные формулы на доске. Теперь процесс запоминания 100 знаков кажется не таким уж и устрашающим.

Ниже я записал 25 шагов маршрута, который я использую для запоминания 100 значных чисел, вместе с числами, личностями и действиями.

| Стадия                   | Личность          |    | Действие                        |    |
|--------------------------|-------------------|----|---------------------------------|----|
| 1 Кондитерская           | Arthur Daley      | 14 | Исписывает доску                | 15 |
| 2 Дорога                 | Nigel Benn        | 92 | Играет в теннис                 | 65 |
| 3 Фонтан                 | Clint Eastwood    | 35 | Правит штурвал                  | 89 |
| 4 Ювелирная комната      | Gamal Nasser      | 79 | Ослеplen                        | 32 |
| 5 Парковка автомобиля    | Charlton Heston   | 38 | Готовит пищу                    | 46 |
| 6 Ограда                 | Bram Stoker       | 26 | Совершает магические действия   | 43 |
| 7 Фруктовый сад          | Charlton Heston   | 38 | Ослеplen                        | 32 |
| 8 Речка                  | Gamal Nasser      | 79 | Жует чертополох                 | 50 |
| 9 Старый пороховой завод | Benny Hill        | 28 | Трет волшебную лампу            | 84 |
| 10 Конный манеж          | Andrew Neil       | 19 | Играет в рэгби                  | 71 |
| 11 Мост                  | Steve Nallon      | 69 | Пишет                           | 39 |
| 12 Мельница              | Nadia Comaneci    | 93 | Поет                            | 75 |
| 13 Рыбная ферма          | Aristotle Onassis | 10 | Пропускает                      | 58 |
| 14 Ворота                | Bill Oddie        | 20 | Продает фрукты                  | 97 |
| 15 Особняк               | David Niven       | 49 | Чешется о ворота                | 44 |
| 16 Каменная стена        | Emperor Nero      | 59 | Размахивает Американским флагом | 23 |
| 17 Озеро                 | Organ Grinder     | 07 | Вычисляет                       | 81 |
| 18 Склад лодок           | Snarron Davies    | 64 | Играет в бридж                  | 06 |
| 19 Старый дуб            | Benny Hill        | 28 | Играет в гольф                  | 62 |
| 20 Крутой холм           | Oliver Hardy      | 08 | Умывается                       | 99 |
| 21 Дверь в церковь       | Harry Secombe     | 86 | Управляет бумажным корабликом   | 28 |
| 22 Сосуд со святой водой | Oliver Cromwell   | 03 | Превращается в русалку          | 48 |
| 23 Стулья для прихожан   | Brian Epstein     | 25 | Катается на коньках             | 34 |
| 24 Колокольня            | Bryan Adams       | 21 | Пьет Гиннесс                    | 17 |
| 25 Кладбище              | Omar Sharif       | 06 | Едет на верблюде                | 79 |

Вам может показаться, что число само по себе выглядит гораздо предпочтительнее чем эта масса данных. Но информация, представленная в табличной форме как эта, всегда выглядит более устрашающе, чем она является на самом деле. А как я сказал ранее, мгновенный мысленный образ часто приходится описывать несколькими строками. Изменяя внешний вид, 100 значное число было переведено в серию картинок, которые мозг может воспринять и, поэтому, с легкостью хранить. Теперь вы готовы к запоминанию.

### **Написание сценария**

Запоминание длинных чисел похоже на написание мини новеллы. Вы - директор, а вся остальная труппа актеры, музыканты, комедианты, певцы, карлики, а также бутафоры, находятся в ожидании своего выхода на сцену в специфически выбранных местах. Вот мой сценарий.

#### **Вступительная сцена: 1415**

Место: Булочная (1 шаг)

Личность: Артур Дейли (Arthur Daley) (14 = AD)

Действие: пишет на черной доске (15 = AE = Альберт Эйнштейн (Albert Einstein))

Обычно я руковожу комедией. Артур Дейли, как мы видели ранее (на репетиции) что-то пишет на школьной доске. Он находится в середине кондитерской, выписывая мелом секретную формулу особого рецепта, пытаюсь продать его менеджеру. Я ощущаю скрежещущий звук мела по доске (он отдается в моих зубах) и восхитительный аромат свежесвепеченных пирогов.

#### **Вторая сцена: 9265**

Место: Дорога (2 шаг)

Личность: Найгель Бенн (Nigel Benn) (92 = NB)

Действие: Играет в теннис (65 = SE = Стефан Эдберг (Stefan Edberg))

Найгель Бенн показывает свой известный нокаутирующий удар. По какой-то причине он натянул теннисную сетку посреди дороги и не обращает внимание на машины, скопившиеся в очереди позади него. Я слышу звук сигналов и запах дыма. Бенн немного неуклюже держит ракетку в своих ярко красных боксерских перчатках. Он отбивает мяч за мячом. Возможно, что это связано с углом зрения, но он выглядит огромным, вздымающимся над сеткой. Сотни флюоресцентизирующих желтых мячиков катятся по обеим сторонам дороги.

#### **Третья сцена: 3589**

Место: Фонтан (3-й шаг)

Личность: Клинт Иствуд (Clint Eastwood) (35 = CE)

Действие: Управляет штурвалом (89 = HN = Горацио Нельсон (Horatio Nelson))

Преимущество режиссуры фильмов с большим количеством исполнителей в том, что вы встречаетесь со всеми звездами. В этой драматической сцене Клинт Иствуд имеет обычное непроницаемое, неподвижное выражение лица, и жуёт сигару несмотря на то, что он промок до нитки. Он стоит посреди фонтана, в том месте, где установлено

огромное деревянное колесо. Департамент спецэффектов разочаровал меня. Иствуд претендует на роль Лорда Нельсона, борющегося со штурвалом во время свирепого шторма. Я чувствую сырость по мере того как на меня попадают мелкие капельки воды. Вся сцена выглядит как в кино, а не как мини-драмма, как я намеревался ранее.

### **Дальнейшие события**

И так далее. Я уверен, что с вашими собственными актерами и путешествием, вы можете разрабатывать гораздо более занимательные, диковинные и запоминающиеся сцены. Продолжая мой фильм, Надя Команечи поет высунувшись из ветряной мельницы. Император Нерон потрясает звездами и нашивками, а Бенни Хилл на верхушке дуба практикуется в замахе для гольфа. Возможно, он пытается выпрямить свое "дерево". Старая шутка. Я знаю, но часто это все, что мы помним.

### **Финал: 0679**

Место: Кладбище (25-й шаг)

Личность: Омар Шариф (Omar Sharif) (06 = OS)

Действие: Едет на верблюде (79 = GN = Гамал Нассер (Gamal Nasser))

Финальная сцена - это типично атмосферный кадр, полный смысла и Голливудского сухого льда. Кладбища всегда в тумане и это кладбище не является исключением. Я вижу Омара Шарифа на расстоянии, скачущем на верблюде. Он медленно прокладывает свой путь через надгробия и на нем тяжелый грим белого призрака. Туман кружится и восходит полная луна. Прокрутите титры в конце видео ролика.

### **ПЕРЕПРОСМОТР**

Как только вы закончили съемки на месте, наступает время побездельничать и воспроизвести фильм. Обсудите сами с собой результаты, возможно вам придется немного отредактировать места съемок. Если некоторые сцены слишком нечеткие или сбивают вас с толку, вы даже можете пригласить соответствующих актеров и попросить их повторить съемку.

Если вы уверены, что все сцены незабываемы в одинаковой степени, а также вы удовлетворены качеством игры актеров, вы можете решить сохранить свой домашний фильм. (Это может потребоваться если после того, как вы продемонстрировали первый раз запоминание первых 100 знаков числа  $\pi$ , в будущем появится желание снова продемонстрировать его людям не желающим верить вам, когда вы скажете, что можете процитировать их.) В этом случае не делайте новой записи поверх вашего путешествия. Считайте ее своей контрольной лентой и храните отдельно исключительно для запоминания  $\pi$ . После пары концертов, вы вскоре сможете точно воспроизводить ход событий задом наперед.

Вам не должно удивлять то, что с одинаковой легкостью можно воспроизвести первые 100 знаков  $\pi$  в обратном порядке. Внимательно смотрите фильм возвращаясь по своему пути назад, перематывая пленку. Каждая сцена должна вспомниться так же легко, если вы выбрали хорошо знакомое путешествие. Вам придется сконцентрироваться сильнее, когда

вы будете разбирать сложные образы, но с практикой вы научитесь делать это без усилий.

### **Отдельные места**

Как только вам будет знакомо местоположение каждой сцены (например 11 сцена - это мост), вы сможете найти место любого знака с потрясающей скоростью. Какая цифра стоит на 16 месте после запятой? Первое что вы сделали, когда запоминали  $\pi$  - это разделили 100 знаков на 25 комплексных образов и определили место каждого из них на каждой отдельной сцене. Отсюда следует, что если вы хотите узнать в какой сцене находится 16 знак, нужно разделить 16 на 4.

Теперь вы знаете что этот знак находится в четвертой сцене, это ювелирная мастерская. Разобьем сцену на ее составные части. Мы имеем Гамал Нассейр, который соответствует числу 79 (Gamal Naser = GN = 79) и действие - находиться с завязанными глазами, которое соответствует числу 32 (Цилла Блэк Cilla Black = BC = 32). Получается что 16-ый знак числа  $\pi$  - это 2.

А какой будет 50-ый знак числа  $\pi$ ? Разделите 50 на 4, чтобы определить соответствующую сцену. Получается 13 сцена, то есть рыбное хозяйство. Двенадцатая сцена охватывает 45, 46, 47 и 48 знаки. 13 сцена охватывает 49, 50, 51 и 52. Разбиваем сцену на составные части. Личность - Аристотель Онассис (Aristotle Onassis = AO = 10). Действие - командование (Эдвард Хит (Edward Heath - EH = 58)). 50-ый десятичный знак  $\pi$  - это ноль.

### **Большие числа**

С практикой вы можете стать все более амбициозным и попытаться запомнить более длинные числа. Есть два пути как это сделать. Вы можете увеличить число сцен в вашем путешествии, или расширить существующие сцены и приспособить их к более сложным образам. Попробуем две личности и два действия в каждой сцене. Таким образом вы, к примеру, можете увеличить емкость хранения до 200 разрядов. Комплексные образы такого типа нетрудно сформировать. В главе 4 вы создали 10-значные комплексные образы для запоминания телефонных номеров. Где только возможно, старайтесь разработать простую линию сюжета чтобы соединить личности и действия.

### **Вызов числу $\pi$**

Когда я начну запоминать первые 50000 десятичных знаков разложения числа  $\pi$ , я предполагаю построить 50 отдельных путешествий, каждое из которых будет состоять из 50 сцен. Каждая сцена будет включать 5 человек и 5 действий, связанных между собой сюжетом. Другими словами, я размещу по 20 знаков на каждой сцене  $50 \times 50 \times 20 = 50000$ . Я считаю, что с точки зрения географии это оптимальный дизайн, облегчающий нахождение любого знака. Например, чтобы найти цифру находящуюся на 33429-м месте, я для начала осмотрю с высоты 33 путешествие (по графству Корнуолл). Я сделаю это перед тем, как разделить 42 на 2, что даст мне в результате 21-ю сцену. Затем я разобью комплексный образ, чтобы найти 9-й знак, который в нашем случае - 7. Я

за несколько секунд могу произвести этот расчет, возможно быстрее, чем кто-то сможет за это же время дать компьютеру аналогичное задание. Вопреки тому, как это может прозвучать, я намереваюсь запомнить число быстро и безболезненно, запоминая по 4000 - 5000 знаков ежедневно в течение двух недельного периода. Затем я воспроизведу это число в присутствии наблюдателей, с надеждой побить мировой рекорд, и окончательно сотру его из моей памяти, потому что 50000 десятичных знаков числа  $\pi$  - это не та информация, которую бы мне хотелось хранить в голове длительное время.

Я предполагаю, что господин Томойори или кто-нибудь еще, обладающий похожим складом ума, постепенно улучшит рекорд. Я предвижу что до конца этого века будут запомнены первые 100000 десятичных знаков числа  $\pi$ . Возможно, что этим человеком будете именно вы.

Единственная проблема, которая кажется мне существенной - это найти наблюдателей, которые смогут проявить определенную выдержку и выразить желание усидеть на месте, чтобы зарегистрировать подобное событие.

## ГЛАВА 27

\* \* \* \* \*

# Знаменитые люди

Существует множество людей, которые проявили себя в искусстве памяти и которые ранжированы от Симонида 6-го столетия до н. э. до Лесли Уэлша в 50-х годах XX века. Некоторые были профессиональными мнемониками, проведшими жизнь в использовании своего мастерства; другие просто жили как могли. В этой главе я описываю двенадцать наиболее известных людей в области памяти. Многие тренировали свое искусство всю жизнь, другие просто родились такими.

### МЕТРОДОР СКЕПСКИЙ

Метродор, грек по национальности, был человек легенда, который отошел от философии в сторону политической жизни и преподавания риторики. Он жил в первом столетии до н. э. и был наиболее успешным последователем Симонида, которого называют изобретателем искусства памяти. (Подробнее о Симониде в 26 главе)

Один из известных трюков Метродора было запоминание беседы. Позже он мог повторить все сказанное. Мы думаем он делал это превращая слова и группы слов в образы.

(Печально, что все работы Метродора утеряны)

Вместо использования путешествий, Метродор располагал образы на Зодиаке. Он поделил все знаки (Козерог, Близнецы, Рак...) на 36 декан, что давало по 360 loci, позволяя создавать очень длинные упорядоченные истории.

### ПИТЕР РАВЕННА

Питер Равенна, предприниматель из XV столетия, нашедший возможность продавать мнемонику. Обученный на юриста в Падуе, он опубликовал в 1491 году книгу о памяти, которая по современным меркам может быть названа международным бестселлером. Феникс (Phoenix) была переведена на многие языки, прошла через многочисленные переиздания и стала своего рода библией для любого, кто хотел улучшить свою память. Питер повернул память от религиозного контекста который ей приписывали Томас Аквинский и схоласты тринадцатого столетия, и превратил ее в мнемонику принадлежащую массам. Он предоставил на обозрение людей свои конкретные

путешествия во время паломничества и рекомендовал использовать сексуальные образы. Практический справочник рассказывал о его собственных достижениях в памяти: он хранил в памяти 20,000 конкретных мест, 200 речей Цицерона, и целые сборники канонических законов. (Дайте мне Тривиал Пирсыют каждый день.)

## **ДЖУЛИО КАМИЛЛО**

Камилло был одним из наиболее известных людей шестнадцатого столетия. Сейчас почти забытый, он был известен в свое время как "божественный Камилло". Известность о нем прошла от Италии до Франции, в основном благодаря созданного им "театра памяти".

Первоначально профинансированный королем Франции, Камилло занялся строительством деревянной модели театра, достаточно большого для вмещения двух людей. Он объявил что там содержится все, что может создать человеческий мозг.

Мы знаем, что Камилло был нео-платонистом и верил в архетипы, но к сожалению он ни как не смог собраться, чтобы описать все детали теории описывающей его театр памяти. Кроме того, он сильно заикался и его объяснения не были так качественны, как они могли быть.

Знаменитый деревянный театр вызывал сенсацию, куда бы Камилло его не привозил.

Однажды в Париже, его грозная репутация получила развитие во время путешествия для наблюдения за дикими животными. Лев выбрался из клетки, заставив зрителей убежать во всех направлениях. Камилло стоял спокойно, пока животное медленно кружилось вокруг, и даже ласкалось к нему, пока сторожа не вернули его в клетку.

Сам по себе театр базировался на некоторых классических принципах памяти. Его цель была помогать людям запоминать целую вселенную; информация и идеи были преобразованы в образы, и "размещены" в определенном порядке (loci) вокруг аудитории. Посетитель стоял на сцене и смотрел на образы. Наиболее важная информация (планеты) была "усажена", достаточно близко в партере; Более дешевые места были заняты менее важными данными, расположенными согласно месту в порядке создания.

## **ДЖОРДАНО БРУНО**

Бруно начал жизнь как Доминиканский монах, а закончил сожжением на костре в 1600. (Таков риск нашей работы.) В промежутке между двумя этими событиями он был итальянским философом. Среди поклонников его работ в двадцатом столетии был Джеймс Джойс, который сделал несколько ссылок на "Ноланца", что сбilo с толку друзей. (Бруно родился в Ноле.)

Бруно присоединился к ордену Доминиканцев когда ему было пятнадцать, и познакомился с классическим искусством памяти по работам Томаса Аквинского. Он быстро прославился своими успехами в памяти и выступлением перед папой, как и многим другим, прежде чем оставил орден.

As Camillo had done before him, he went to France, where he promised to reveal his memory secrets to the king (Henri III). To show willing, he dedicated his first book on memory to the king. De Umbris idearum is another attempt to order the entire universe, thereby making it more memorable and understandable. It consists of a series of imaginary rotating 'memory wheels' and is mind-bogglingly complicated.

Frances Yates, an expert on the Renaissance magical tradition, has bravely pieced together this extraordinary concept (The Art of Memory, Chapter 9). She suggests that there was a central wheel containing the signs of the Zodiac, which worked the other wheels, each of which was divided up into 150 images! As far as I can gather, there were five wheels in total; they rotated like a kaleidoscope, generating any number of images.

## **MATTEO RICCI**

Ricci was a sixteenth-century Italian Jesuit missionary who dedicated his life to converting the Chinese to Catholicism. Using principles that he attributed to Simonides, he trained his mind to create vast memory palaces. Concepts, people, objects could all be stored in these mental buildings if they were translated into images and placed inside.

Ever the ingenious missionary, he performed endless feats of memory, hoping that the Chinese would want to discover more about the religion of such a gifted man. He could recite a list of 500 Chinese ideograms and repeat them in reverse order. If he were given a volume from a Chinese

classic, he could repeat it after one brief reading. (Ricci probably studied under Franc-esco Fanigarola in Rome, who was able to 'walk' around over 100,000 placed images.) More craftily, he encouraged his Chinese students to remember the tenth position of a journey by including the ideograph for 'ten' in their image, which happened to be in the shape of a crucifix. In 1596, twelve years after he had settled in China, he wrote a short book on memory in Chinese, and donated it to Lu Wangai, the Governor of Jiangxi. Lu's three sons were studying for government exams. They had to pass them if they were to make a success of their lives. Ricci's book was a timely introduction to mnemonics, which they could use while studying.

## S

One of the most analysed memories this century belonged to a Russian called Shereshevsky, otherwise known as S. He aspired to be a violinist, became a journalist and ended up earning his living as a professional ninemonist. According to the famous neu-ropsychologist Professor Luria, who studied S over a period of thirty years, there were no distinct limits to his memory. Luria presented him with 70-digit matrices, complex scientific formulae, even poems in foreign languages, all of which he could memorize in a matter of minutes. He was even able to recall the information perfectly fifteen years later.

S's experience of the world around him was quite different from ours. He was born with a condition known as synaesthesia: the stimulation of one sense produces a reaction in another. (Alexander Scriabin the composer was also synaesthetic. The condition is often induced by hallucinogenic drugs.)

In S's case, he automatically translated the world around him into vivid mental images that lasted for years. He couldn't help but have a good memory. If he was asked to memorize a word, he would not only hear it, but he would also see a colour. On some occasions, he would also experience a taste in his mouth and a feeling on his skin. Later on, when he was asked to repeat the word, he had a number of triggers to remind him. He also used to remember numbers: *'Take the number 1. This is a proud, well-built man; 2 is a high-spirited woman; 3 a gloomy person (why, I don't know); 6 a man with a swollen foot; 7 a man with a moustache; 8 a very stout woman - a sack within a sack. As for the number 87, what I see is a fat woman and a man twirling his moustache.'*

Synaesthesia created problems in other areas of his life. The sound of a word would often generate an image quite different from the word's meaning:

*'One time I went to buy some ice cream ... I walked over to the vender and asked her what kind of ice cream she had. 'Fruit ice cream' she said. But she answered in such a tone that a whole pile of coals, of black cinders, came bursting out of her mouth, and I couldn't bring myself to buy any ice cream after she had answered in that way... Another thing: if I read when I eat, I have a hard time understanding what I am reading - the taste of the food drowns out the sense.'*

Metaphors, idioms, poetry (particularly Boris Pasternak), anything that wasn't literal in meaning was hard for him to grasp. If he had spoken English, for example, and you had accused him of 'driving a hard bargain', he would have been overwhelmed with images, not all of them very helpful. Driving a car... something hard like a rock... a scene in a market.

If he couldn't visualize something, he was stumped. His wife had to explain what 'nothing' meant. And reading was a problem, because of all the images that the words generated. 'Other people, think as they read, but I see it all. The things I see when I read aren't real, they don't fit the context.'

Needless to say, S had a phenomenal imagination. Luria believed that he spent a large part of his life living in the world of his images. As a child, he would visualize the hands on his clock staying at 7.30 so he could stay in bed. He could increase his pulse from 70 beats a minute to 100, simply by imagining he was running for a train. In one experiment, he raised the temperature of his left hand and lowered the temperature of the other (both by two degrees) just by imagining he had one hand on a stove while the other was holding a block of ice. He could even get his pupils to contract by imagining a bright light!

For a while, the only way he could forget images was by writing them down and burning the paper, but he could still see the Setters in the embers. Towards the end of his life he realized he could forget things only if he had a conscious desire to erase them.

Ironically, people's faces were a constant source of trouble.

*'They're, so changeable. A person's expression depends on his mood and on the circumstances under which you happen to meet him. People's faces are constantly changing; it's the different shades of expression that confuse me and make it so hard to remember faces.'*

Finally, a brief word about his use of random location. When he first became a mnemonist, and had to memorize a list of words, he would 'visit' a place that was associated with each word. He appeared to have no control over his mental movements, toing and froing everywhere. *'I had just started out from Mayakovsky Square when they gave me the word 'Kremlin', so I had to get myself off to the Kremlin. Okay, I can throw a rope across to it ... But right after that they gave me the word 'poetry' and once again I found myself on Pushkin Square. If I had been given 'American Indian', I'd have had to get to America. I could, of course, throw a rope across the ocean, but it's so exhausting travelling...'*

Later, he began to use regular journeys and placed each image at a particular point. Just as the Greeks had recommended over two thousand years earlier, he appreciated the need for well-lit scenes and would often erect street lamps above images if they were on a dark stretch of his journey.

(For anyone who wants to know more about the fascinating life of S, I recommend Professor Luria's absorbing book *The Mind of a Mnemonist*.)

## IRENO FUNES

The sole documentor of the unusual life of Ireneo Funes was the Argentine writer Jorge Luis Borges, which will set the alarm bells ringing in anyone who is concerned solely with historical truths. Borges enjoyed mixing fact with fiction in his writing, developing a style that came to be known as magical realism. His account of Funes is found in *Ficciones*, a collection of short stories that, as the title suggests, owed more than a little to Borges' imagination.

However, it is more than likely that Funes was based on someone Borges knew, or had heard about. We know that other characters in Borges' work were modelled on people drawn from real life. Having said that, there are some patent absurdities in his account, which I will come to later. Borges is not sure who Funes's parents were, but his father might have been an Englishman called O'Connor. He lived in Fray Bentos (of corned beef fame) and was known for his ability to tell the time without consulting a watch. Borges visited him twice. On the second occasion he learnt that when Funes was nineteen years old, had fallen off his horse, crippling him for life. The near fatal accident, however, had a plus side: he woke up with a perfect memory!

Funes could suddenly recall every day of his life, and even claimed to remember the cloud formation on a particular day five years earlier. (This is something that I find a little hard to believe; his ability to compare the formation with water spray before the 'battle of Quebracho' smacks of pure literary invention.) He learnt English, French, Portuguese, and Latin with ease, and dismissed his physical disabilities as unimportant in the light of his exceptional memory. On close examination of the text, it would appear that Borges is presenting us with an accurate case study of someone who had synaesthesia, coupled with a heightened sense of visual imagery - just like S, in fact. 'We, in a glance, perceive three wine glasses on the table,' writes Borges; 'Funes saw all the shoots, clusters, and grapes of the vine.' Borges describes a man whose senses picked up the minutest details about the world (which were then stored in his memory), but who was 'incapable of general, platonic ideas'.

In a passage uncannily similar to Luria's account of S, Borges describes Funes's perception of 'the many faces of a dead man during a protracted wake'. He was even surprised by the sight of himself in a mirror. Remembering faces wasn't easy for someone who could detect the minutest changes in expression, colour and feeling. It's this sort of psychological detail that makes me think Borges based his account on a real person.

Funes had also developed his own system for memorizing numbers. It comes as no surprise to learn that he translated them into people and other memorable symbols. For example, 7017 became 'Maximo Perez'; the year 1714 became 'the train'; Napoleon meant another number (Borges doesn't specify which - he was clearly mystified by the system); Agustin de Vedia another.

On discovering his exceptional talent, Funes set about cataloguing every memory image from his life: 70,000 of them by his calculation. In its breadth of ambition, the project is reminiscent of Renaissance attempts (Bruno and Camillo) to catalogue all human knowledge. Sadly, Funes died of a pulmonary