

HUBBARD COMMUNICATIONS OFFICE
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO POLICY LETTER OF 11 MAY 1970

Remimeo

Data Series 10

LA ESCENA OMITIDA

La "información omitida" más grande sería la escena completa.

Una persona que no sabe cómo debería ser la escena, puede de allí en adelante omitir la mayoría los puntos fuera.

Un ejemplo es el reescribir continuamente el Código Internacional (señales por banderas entre barcos) por alguna "Convención" compuesta de oficinistas que nunca han ido al mar. Al no conocer la escena, ahora el Código Internacional de señales contiene "¿Como están sus riñones?" Pero nada acerca de los botes salvavidas.

La educación de los colegios se desacreditó bastante en Europa hasta que se les pidió a los estudiantes que trabajarán en áreas de práctica real, como parte de sus estudios. Los estudiantes no tenían "escena", al ser educados alejados de la realidad, así que ninguna información que tuvieran estaba conectada a una actividad real. Incluso una época en la que "el hombre práctico" o "el ingeniero práctico" se tuvieron en menosprecio. Eso fue cuando la cultura actual empezó a descender.

Por otro lado, una de las actividades de más longevidad es la industria vinatera de Portugal. Casi no tiene entrenamiento en teoría. Es escena total. Cada trabajo en ésta es aprendizaje por años. Es muy constante y muy exitosa.

Una buena combinación sería teoría y práctica en balance. Eso le da a uno información y actividad. Pero esto también se podría mejorar enfatizando la escena ideal.

CUERPOS DE INFORMACIÓN

La información se clasifica en conexiones similares o localizaciones similares.

Un cuerpo de información se asocia por el tema al cual es aplicable o por el área geográfica a la cual pertenece.

Un cuerpo de información también puede estar agrupado en cuanto tiempo, como un período histórico.

Lo ilógico ocurre cuando uno o más datos están mal colocados dentro del cuerpo de información equivocado para estos.

Un ejemplo sería "La contaminación de los Ángeles se estaba poniendo peor así que multamos a Nueva York". Éste es, bastante obviamente, un lugar equivocado.

"Los carros no están más en uso. La guerra biológica les ha infligido sus pérdidas".

"Lo siento señora pero usted no puede viajar en primera clase con un pasaporte de tercera clase".

La respuesta humanoide a tales fallas es ser *razonable*. Un nuevo dato falso es inventado y metido en el cuerpo de información para justificar por qué este dato está incluido. (También la *razonabilidad* es continuamente introducida como explicación de otros puntos fuera).

En el punto de la contaminación se podría imaginar que las importaciones o exportaciones de Nueva York estaban causando la contaminación de Los Angeles.

En el punto de los carros, se imaginaría que la guerra bacteriológica ha aniquilado a toda la gente.

En el punto del tren, se argumentaría que en este país, se usan los pasaportes en vez de boletos.

El cerebro se esfuerza al máximo para clasificar correctamente la información en sus zonas respectivas y es muy dado a rechazar o imaginar cuando esto no es así.

Las pruebas de inteligencia accidentalmente usan esto muy frecuentemente.

Se mantiene que un punto fuera puede ocurrir cuando un dato perteneciente a una zona de información, localización o tiempo, es insertado en otra zona en la que no va.

El Álgebra algunas veces es dura de aprender para algunos porque LOS NÚMEROS son invadidos por LETRAS. $2 X = 10$. X POR supuesto es 5. Pero

parte de la mente de un estudiante nuevo dice que la letra son letras y hacen palabras.

Las respuestas de rechazo primitivas hacia los extranjeros, son una reacción mental de un grupo de gente, en este caso siendo invadida esta gente por una persona que no es de su tribu.

Si la escena es completamente desconocida, uno no sabe qué información pertenece a ésta. Así que resulta en una confusión. A los reclutas se les puede enviar por pistolas rojizas para rifles y a los aprendices de pintor se les puede ordenar que consigan latas de pintura azul cielo o negro humo.

El sentido del humor es en parte una habilidad para localizar puntos fuera que deberían ser desechados de un cuerpo en información. En realidad el sentido del humor se basa en ambos, puntos fuera desechados y puntos fuera absurdos de todo tipo.

La gente razonable acepta las fallas con una tranquilidad asombrosa, imaginando lazos de conexión o asumiendo que no conocen la escena ideal. Una persona razonable aceptaría a un marrano en un salón imaginando que había una buena razón para esto. ¡Y dejaría el marrano en el salón y revisaría su propia escena ideal!

Sin embargo, los marranos pertenecen a un cuerpo de información que incluye graneros, corrales, granjas, animales. Y los salones pertenecen a un cuerpo información que incluye tasas para te, adornos, conversaciones y humanos. ¡Posiblemente el profesor Wundt que "descubrió" en 1879 que los humanos eran animales, había visto muchos marranos en los salones! ¡Y basó la totalidad de la "psicología" en una confusión de cuerpos de información.

Uno maneja un carro, se montan en 1 caballo. Uno no se monta en un carro pero uno puede manejar 1 caballo. Pero la acción, los movimientos involucrados, con manejar un caballo son muy diferentes a los que se usan al manejar un carro. Esto es una separación del lenguaje llamada "un homónimo". Una palabra quiere decir dos cosas diferentes. El japonés es un lenguaje fácil excepto por el uso de la misma palabra para varias cosas diferentes. Dos japoneses hablando comúnmente tienen que trazar caracteres chinos (El Japonés se escribe con caracteres chinos) para que uno entienda lo que el otro quiere decir. Están en una lucha perpetua por separar campos de información.

Declarar "1234 Rojo 789 P 987 verde 432 manzana", probablemente ocuparía a los analistas de Códigos de la CIA por semanas, ya que ellos sabrían que esto era un código. La misma declaración ocuparía a un entrenador de fútbol ya que sabría que ésta era una jugada de un

equipo. Un matemático sabría que esto encaja en alguna otra actividad diferente a la suya. Penosamente cualquiera clasificaría esto como una serie de símbolos totalmente sin sentido.

Así que hay una compulsión invertida-tratar de encajar cualquier dato encontrado en algún cuerpo información.

La mente opera hacia lo lógico, particularmente por clases de cosas.

Por supuesto, el manejo sensible de la información incluye la localización de un dato, terminal, ítem o acción, agrupado con un cuerpo de información equivocado para esto. Y en localizar que un dato no tiene que pertenecer a ningún lado en absoluto.

Incluido en las habilidades mentales está el poner información similar en todo tipo de acción, ítems o información. Las partes de carros, las reglas de tráfico, las comunicaciones son cada una un cuerpo de información en la cual uno puede encajar información similar.

Cuando una persona tiene alguna idea de la escena involucrada, debería ser capaz de separar la información de ésta en grupos similares.

Un organigrama es un ejemplo de esto. Las secciones son clases amplias de acción o ítems, en los cuales uno puede acomodar la información afín. Los departamentos son un cuerpo más amplio de información, acciones o ítems afines. Las Divisiones son aún más amplias pero todavía cubren clases afines de información. La ORGANIZACIÓN completa es una clase muy amplia de información, determinada, en parte, por el tipo de producto que se hace.

Si una persona tiene problemas conectando información a su propio cuerpo de información (Si ella fuera inconsciente o "razonable"), tendría una cantidad terrible de problemas para encontrar su camino alrededor de una organización o enrutando comunicados u obteniendo las cosas o usando su propio Hat.

Las órdenes son una clase amplia de información. Las órdenes de fuentes adecuadas son un cuerpo más estrecho de información. Si una persona no puede observar la diferencia seguirá las órdenes de cualquiera. Y eso la enredará totalmente.

¡Una vez conocí un carpintero muy servicial y tan incapaz de clasificar órdenes, que construyó gabinetes y anaqueles para cualquier miembro del personal que se lo pidió y gastó todo tipo de materiales y órdenes de su jefe, las cuales era construir una casa! ¡Los materiales y el dinero de la casa y el tiempo y el pago al carpintero fueron todos gastados sin nada de valor que se mostrara en compensación por esto! ¡No

solamente era incapaz de relacionar órdenes por sus propias clases sino que tampoco podía relacionar materiales y planes para una casa!

En la mayoría de los fracasos de proyecto se encontrara que alguien en la línea no puede relacionar información o acciones a sus propias clases. Junto con esto van otras ilógicas.

Así que la habilidad para localizar ilógicas en una escena conocida puede relacionarse directamente con la eficiencia e incluso con el éxito y la supervivencia.

Un aparato electrónico diseñado para una casa que se coloca en un sistema eléctrico de un avión deja de funcionar a 3000 pies de altura debido al metal equivocado para resistir el frío y ¡allá va el avión! Una parte de una clase de partes se incluye equivocadamente en otra clase de partes.

Así que hay un DATO INCORRECTAMENTE INCLUIDO el cuál es un compañero para el dato omitido, como un punto fuera.

Esto ocurre más comúnmente cuando, en la mente, la escena misma es omitida y la primera cosa necesaria para clasificar la información (la escena) no está ahí.

Un ejemplo es el que alguien que no tiene idea de los tipos de cámaras, almacene las cámaras. En vez de clasificar todas las partes necesarias de una cierta cámara en una caja, uno inevitablemente tiene los protectores de lentes de todas las cámaras revueltos en una caja marcada "Protectores de lente". Para ensamblar o usar la cámara, uno gasta horas tratando de encontrar sus partes en cajas claramente etiquetadas "Protectores de Cámaras", "lentes", "Trípode es", etc.

Aquí, cuando se omite la escena de como se ve y cómo opera una cámara armada, uno tiene una identificación estrecha de la información que existe. Los protectores de lentes son protectores de lentes. Los trípodes son trípodes. Así que se lleva a cabo un sistema de clasificación equivocado a causa de una ignorancia de la escena.

Un viajero que no es capaz de distinguir un uniforme de otro "lo resuelve" clasificando todos los uniformes como "porteros". Él cuelga su maleta en un arrogante Capitán de Policía y ésa es la forma en la que se gasta sus vacaciones, la cárcel.

La falta de la escena produce una identificación muy compacta de una cosa con otra. Esto también puede excluir una pieza vital haciendo una disociación.

Un teniente del ejército recién nombrado, pasa de largo ante un espía enemigo que está vestido como uno de sus propios soldados. Un Sargento experimentado exactamente inferior a él, adecuadamente manda al espía a prisión, porque "¡No estaba usando el uniforme en la forma en que lo hacemos los fusileros!".

El tiempo cambia la clasificación de la información. En 1920 cualquiera con una cámara cerca a un aeropuerto era un espía ¡En 1960 cualquiera que no llevara una cámara no sería un turista, así que sería vigilado!

Así que la escena para un período cultural no es la escena para otro.

Así que una clase de información para un tiempo dado pertenece ampliamente o estrechamente a sí misma. Incluir un dato en este tiempo de otro tiempo o excluir un dato de este tiempo o forzar un dato para tener una clase, puede producir, en cualquier combinación, una situación ilógica.

Es vital algún conocimiento de la escena misma para un ensamble exacto y lógico o revisión de información.

Por lo tanto, el conocimiento de la escena, es la "información omitida" básica.

Por supuesto el remedio es obtener más información acerca de que realmente debería consistir la escena. Cuando la escena se omite, uno tiene que estudiar sobre que se supone que consiste la escena, no sólo sobre más información al azar acerca de ésta.