

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 8

	English original by Dennis H. Stephens	Deutsche Übersetzung von Leo Faulhaber
		Letzte Änderung: 18. September 2016
	[Bemerkungen in eckigen Klammern sind Anmerkungen des Übersetzers. Sie geben seine Meinung wieder und können nach Belieben ignoriert werden.]	[Bemerkungen in eckigen Klammern sind Anmerkungen des Übersetzers. Sie geben seine Meinung wieder und können nach Belieben ignoriert werden.]
1.	All terms used in a special sense have been-defined within the text. However, a few terms have been used with the sense they are given in the subject of Scientology. I have used these terms because they are the most concise and meaningful available for the phenomena they describe. Their Scientology definitions follow:	[Die Abkürzungen wurden vom Übersetzer absichtlich nicht „eingedeutscht“. Zusätzlich wurden vom Übersetzer weitere Wörter in die Liste aufgenommen.] Alle Begriffe, die in einer speziellen Bedeutung verwendet werden, werden innerhalb des Textes definiert. Allerdings wurden einige Ausdrücke in der Bedeutung verwendet, wie sie auf dem Gebiet der Scientology verwendet werden. Ich habe mich für diese Ausdrücke entschieden, da sie die prägnantesten und bedeutungsvollsten sind, die zur Beschreibung der Phänomene zur Verfügung stehen. Die Scientology Definitionen lauten wie folgt: [Nach Meinung des Übersetzers handelt es sich nur bei wenigen Ausdrücken um solche, die ausschließlich in der Scientology verwendet werden. Der Übersetzer hat sich erlaubt, weitere Begriffe aufzunehmen; diese befinden sich in eckigen Klammern.]
2.	Terms Used	[8.] Verwendete Begriffe [Glossar]
3.	[CCH]	[CCH: Abkürzung für Kommunikation, Kontrolle und Haben; eine Serie von Scientology-Prozessen (Übungen), um ein Wesen mit der Gegenwart vertraut zu machen.]
4.	[Dianetics]	[Dianetik: eine von L. Ron Hubbard entwickelte Psychotherapie.]
5.	[to dramatize]	[dramatisieren: einem Postulat zwanghaft und unbewusst Folge leisten; etwas schlimmer darstellen, als es ist.]
6.	[Electro-encephalograph]	[Elektroenzephalograf: ein elektro-mechanisches Gerät, das die Hirnströme misst und auf einem Streifen Papier in Form von Schwingungen und Zacken aufzeichnet.]
7.	[Mental Mass]	[Geistige Masse: Eine unangenehme Empfindung (Gefühl der Masse, der Festigkeit, des Drucks oder auch der Verwirrung), die durch eine aufgezwungene oder verhinderte Erinnerung an einen Konflikt im Verstand zustande kommt.)]
8.	[Skin galvanometer]	[Hautgalvanometer: ein elektro-mechanisches Messgerät, das den Widerstand des Körpers misst und mit Hilfe einer Nadel auf einer Skala anzeigt. Tatsächlich misst es nicht nur den Widerstand des Körpers, sondern auch die An- oder Abwesenheit von Postulaten bei der Person, an der es angeschlossen ist.]
9.	[ho-hum]	[ho-hum: zur Gewohnheit geworden; ohne Potenzial zu Veränderung; ausgeschöpft; nicht mehr interessant oder aufregend.]
10.	[Button]	[Knopf: Das, worauf man mehr oder weniger unfreiwillig anspricht oder reagiert.]

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 8

11.	[Comm line]	[Kommunikationslinie: Weg, über den von einem Sender zu einem Empfänger kommuniziert wird. Eine Kommunikationslinie kann sowohl direkt (zum Beispiel über die Luft) als auch indirekt (zum Beispiel über ein Telefon oder die Post) verlaufen.]
12.	[to run]	[laufen: etwas psychotherapeutisch behandeln.]
13.	[Null]	[null: alle Veränderung ausgelaufen, ohne jedoch eine vollständige Auslöschung erreicht zu haben; ausgeschöpft; teilweise ausgelöscht.]
14.	[to null]	[nullen: alle Veränderung auslaufen, ohne jedoch eine vollständige Auslöschung zu erreichen; ausschöpfen; teilweises Auslöschen.]
15.	[to grind]	[schmirgeln: etwas psychotherapeutisch ohne Veränderung behandeln.]
16.	[Scientology]	[Scientology: eine von L. Ron Hubbard entwickelte angewandte, religiöse Philosophie.]
17.	[Session]	[Sitzung: Zeitspanne mit einem definierten Start- und Endpunkt, während der man Übungen macht oder Psychotherapie durchführt.]
18.	[Solo]	[Solo: für sich allein; ohne separaten Therapeuten.]
19.	[Timetrack]	[Zeitspur: Folge der Geschehnisse durch die Zeit hindurch.]
20.	Motivator: An act received, considered harmful, and a justifier.	Motivator: Eine empfangene Handlung, die [für einen selbst] als schädlich und als Rechtfertiger [für Overts] betrachtet wird. [Etwas, das einem selbst gegen seinen Willen angetan wird. Motivatoren werden Motivatoren genannt, da sie einen dazu motivieren, Overts zu begehen; selbst überwältigt werden.]
21.	Nirvana: From the compulsive playing of games, through the voluntary playing of games to an ending of all games by the adoption of complementary postulates and so the achieving of a non-game situation.	Nirwana: Vom zwanghaften Spielen von Spielen, über das freiwillige Spielen von Spielen zu einem Beenden aller Spiele, indem man sich ergänzende Postulate annimmt und so eine Nicht-Spielesituation erreicht. [Nirwana ist kein Scientology-Begriff; in Scientology wird ein ähnlicher Zustand als „Native State“ bezeichnet.]
22.	Overt: An act committed, considered harmful, and justified.	Overt: Eine begangene Handlung, die als schädlich und gerechtfertigt betrachtet wird. [Etwas, das man jemand anderem gegen seinen Willen antut. Overts sind durch Motivatoren gerechtfertigt; jemand anderen überwältigen.]
23.	PD (pan-determined): Determining the action of self and others (non-self). (The word pan is derived from the Greek word for all).	PD: allbestimmt (engl. für pan-determined). Bestimmend hinsichtlich der Aktion von Selbst und Anderen (Nicht-Selbst). (Das engl. Präfix „pan“ stammt vom griechischen „pan“, das so viel wie „all“ bedeutet.) [Ist kein spezieller Scientology-Begriff, obwohl er auch in Scientology – allerdings etwas unterschiedlich – verwendet wird. Was man hinsichtlich einer Wirkung in Bezug auf jemand anders will.]
24.	Postulate (noun): A postulate is a causative consideration. A consideration is defined as a thought or idea.	Postulat: Ein Postulat ist eine verursachende Betrachtung. Eine Betrachtung ist definiert als ein Gedanke oder eine Idee.

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 8

25.	PT: Present Time—now!	PT: Gegenwart – jetzt! (engl. für Present Time). [Ist kein spezieller Scientology-Begriff; lediglich die Abkürzung PT wurde in Scientology gebräuchlich.]
26.	RI: Repair of Importances.	RI: Wiederherstellen von Wichtigkeiten (engl. für Repair of Importances). [RI ist kein Scientology-Begriff; in Scientology wird ein ähnliches Verfahren als „Remedy of Havingness“ bezeichnet.]
27.	SD (self-determined): Determining the action of self.	SD: Selbstbestimmt (engl. für self-determined); bestimmend hinsichtlich der Aktionen von „Selbst“. [Ist kein spezieller Scientology-Begriff, obwohl er auch in Scientology verwendet wird. Was man hinsichtlich einer Wirkung in Bezug auf einen selbst will.]
28.	Overrun: Past the point of erasure [or no change].	Überlaufen: Über den Punkt der Auslöschung [oder – je nach Übung – keiner Veränderung] hinausgehen. [Bei einer Übung über den optimalen Punkt, der zur Zeit erreichbar ist, hinweg gehen, ob dies nun lediglich eine Abschwächung (Nulling) oder eine vollständige Auslöschung (Erasure) ist; das Beste, das zur Zeit in Bezug auf die Abschwächung einer Wirkung ohne Protest erreicht werden kann; über eine zurückgewonnene Fähigkeit hinaus weitermachen. Ein Überlaufen kann auch auftreten, wenn man zu wenig darin ausgebildet ist, Überlaufen-Symptome zu erkennen.]
29.	Overrun symptoms: confusion, unwellness, missemotion etc.	Überlaufen-Symptome: Verwirrung, Unwohlsein, Missemotion [tiefe oder nicht angemessene Emotion] und so weiter. [Und so weiter wäre zum Beispiel: Protest; Verstimmung; Abwertung; Ermüdung (kann auch andere Gründe haben); Gefühl, nicht voran zu kommen; Gefühl, dass wieder geistige Masse reinkommt, nachdem welche verschwunden ist; Gefühl, dass die Übung immer härter wird; fixierte Aufmerksamkeit; Tendenz, andere ähnliche Dinge aufzurühren; an einem Hautgalvanometer: hoher Widerstand (kann auch andere Gründe haben).]
30.	Valence: An identity assumed unwittingly (in games play). (The word valence is derived from the Latin word for power. A being assumes a valence in an effort to obtain its real or imagined power.)	Valenz: Eine Identität, die (während des Spielespielens) ungewollt übernommen wird. (Das Wort stammt vom lateinischen Wort für Macht. [Lat. „valens“, Partizip Präsens von „valere“ = gelten, wert sein.] Ein Wesen übernimmt eine Valenz in einer Anstrengung, seine wirkliche oder eingebildete Macht zu erreichen.)