

Hanspeter Gschwend

Alice wundert sich

Mit Bildern und Zeichnungen

von

Robert Indermaur

Edition Collegium Helveticum 8

CHRONOS

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Vorspiel	15
1. Alice sucht Erleuchtung und wird verwirrt	19
2. Alice kommt (vorübergehend) zur Vernunft	33
3. Alice bleibt dran, aber warum?	47
4. Alice findet ein Biskuit und ist glücklich	57
5. Alice wird zum Versuchskaninchen und staunt	69
6. Alice lernt scharfes Denken kennen	81
7. Alice geht mal richtig dahinter und hat einen Traum	93
8. Alice sucht Halt und fällt noch tiefer ins Ungewisse	107
9. Alice will Ordnung schaffen, rennt los und bleibt stecken	123
10. Alice kann's noch immer nicht lassen, aber dann braucht sie dringend Natur	137
11. Alice geht in den Wald – vorerst aber nur im Kopf	151
12. Alice wird Praktikantin und lernt etwas über die Liebe – oder doch nicht?	171
13. Alice hat viel zu tun und spielt auf Risiko	191
14. Alice sieht Wolken im Gehirn und verweist	215
15. Gott taucht auf und Alice lernt, was zuschreiben heisst	243
16. Das Collegium jubiliert und Alice stösst an Grenzen	273
17. Vieles bricht auf	289
18. Alice will aufhören und findet sich in einem Projekt wieder	309
Anhang: Alicens Aufzeichnungen	335
Glossar	354
Anmerkungen	363