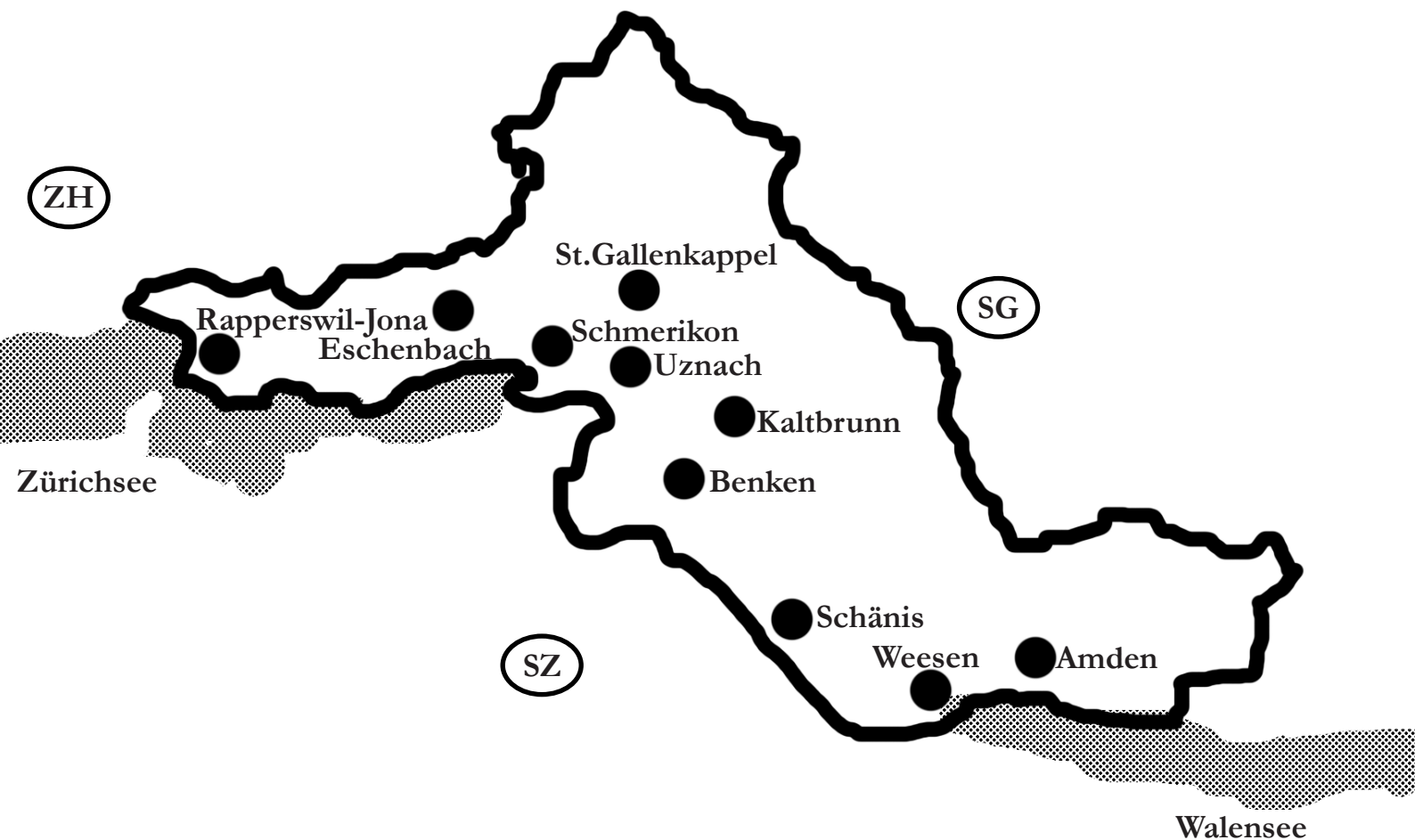
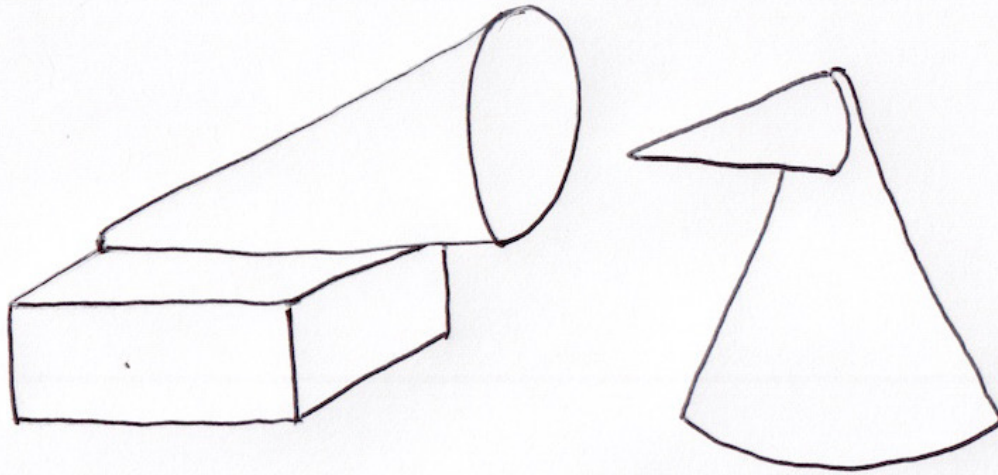


Concrete Desert Creatures - Dä Bsuech

Nach eim langä Pandemie-Jahr, händ d'Betonwüeste-Kreature beschlosse 10 Heim vo dä Alte&Weise go bsueche zgo. Einige Figure sind neugierig gsi uf dä aktuelle Tratsch, anderi händ s'Zämesi mit dä Alte&Weise vermisst, witeri händ no unbeantworteti Frage vos wönd stelle und gwüssi hend einfach luscht kha es paar Streichli zmache.

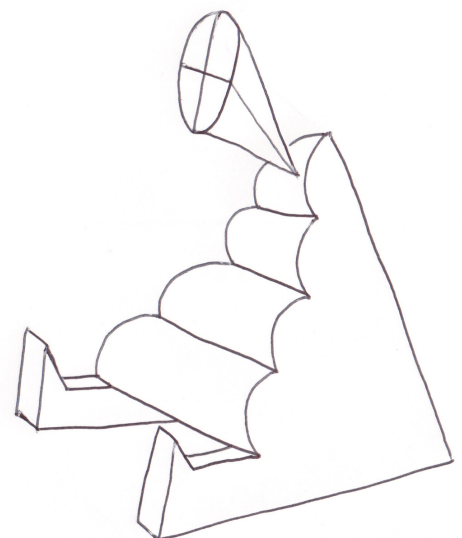
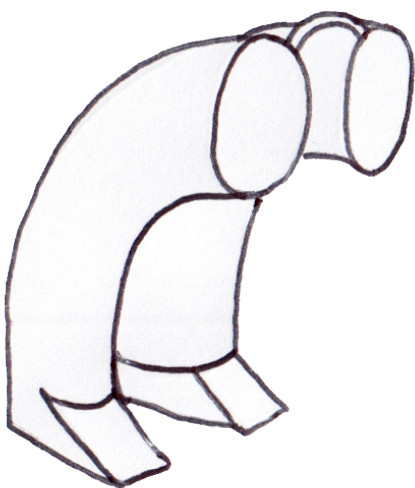
Än Installation vo Altherr/Weiss mit Unterstützig vo Kultur Zürichsee Linth





Jo & Nei, Zwilling und dä Mini TooT

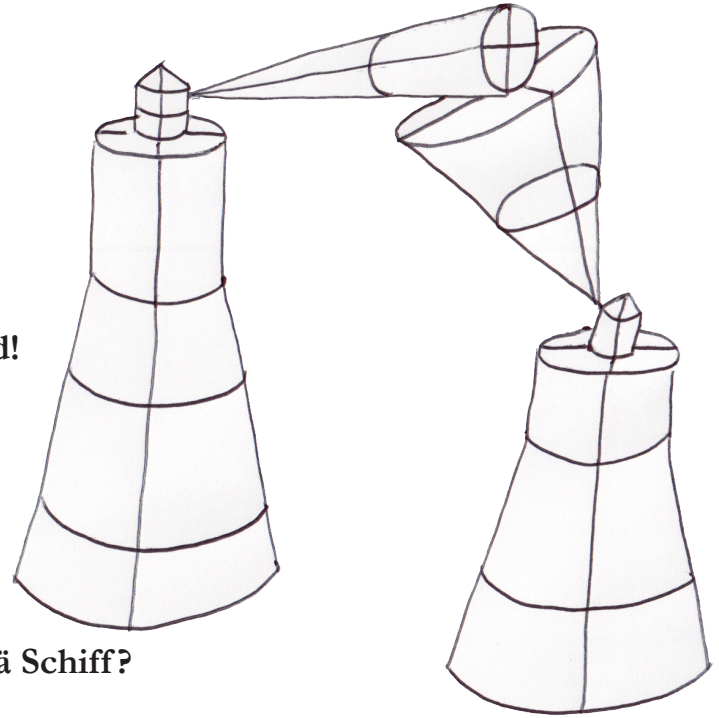
Jo & Nei sind es berühmte Wahrsager-Paar. Wenn sie öppis gfroget werded, denn antwortet Jo mit jo und Nei mit nei. Am Schluss isch es dä wo froget, diä Antwort uszwähle, wo er/sie wöt ghöre und so chunts, dass alli amel zfriede dävo laufed. D'Zwilling chömed uf en Bsuech is Hus vo dä Alte&Weise und froget s'Wahrsager-Paar: dürfed mir inne cho? - Jo. - Nei. D'Zwilling gönd zfriede mit dä Antwort wo sie hend wölle ghöre inne. Sie sitzed ane und entscheidet sich ä Zitig z'lese. Sie setzed Ihri riesigi Brille zum teile uf. Ein Glas je gnüsseds Zitig im Tandem. Am Obig nähert sich dä chli guet-glunet Mini TooT am Jo und Nei und froget ob er darf inne cho zum echli Jazz spiele mit sinere Trompete-Nase. - Jo. - Nei. Er goht inne, sitzt uf Stägä und fangt a spielä. Alli wached uf und gönd an diä warm lüchtendi Party vom Mini TooT.



Diä verwirrte Lüchtturm und s'neugierige Uboot

Diä verwirrte Lüchtturm hend sich uf em Felsvorsprung mit wunderbarem Blick uf dä Obersee niedergloh. Sie würed gern einigi Krüzfahrtschiff für en Bsuech im Hus vo dä Alte&Waise alocke. Vielleicht springed einigi sogär uf und treted am Abentür bi? Diä Lüchtturm sind a bizzeli verwirrt wo jetzt genau dä Norde und wo jetzt dä Süde söll si und stritted sich meischtens drum. Mol zündeds do ane, denn wieder döt und blended sich hüfig gegesitig däbi.

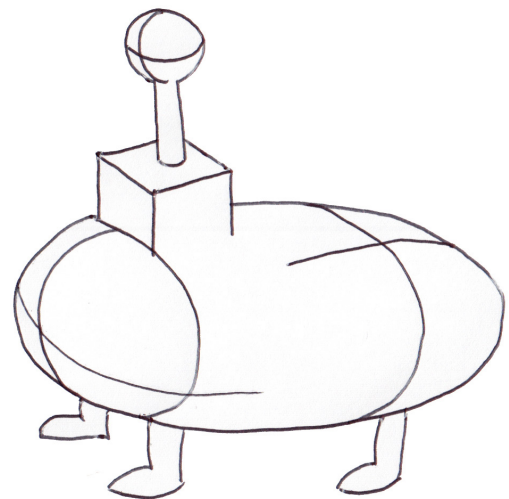
Chli Lüchtturm: Dä Norde isch döte!
Gross Lüchtturm: Nei, döt isch dä Süde!
Chli Lüchtturm: Jäh sonen Blödsinn, sicher nöd!
Aah i gseh nüd me - du blendesch mi!
Gross Lüchtturm: Nei du blendesch mi!
Chli Lüchtturm: Ooh, wart! Döt chunt öppis?!
Gross Lüchtturm: Wo?
Chli Lüchtturm: Döt, im Norde!
Gross Lüchtturm lueged i sin Norde.
Chli Lüchtturm: Nei dä anderi Norde! Isch da ä Schiff?
Gross Lüchtturm: Jo da muess e Schiff si!
Chli Lüchtturm: Chum, da lotse mer jetzt do ane! Schiff - do ane!
Gross Lüchtturm: Schiff - do lang!
Chli Lüchtturm: Wart, jetzt hesch em dä falschi Weg zeiged du Payass! S'Schiff söd denks do ane cho!
Gross Lüchtturm: Jetzt isches verschwundä!
Chli Lüchtturm: Jo du hesches au verwirrt! Jetzt und versoffe.
Gross Lüchtturm: Da isch alles din Fehler!

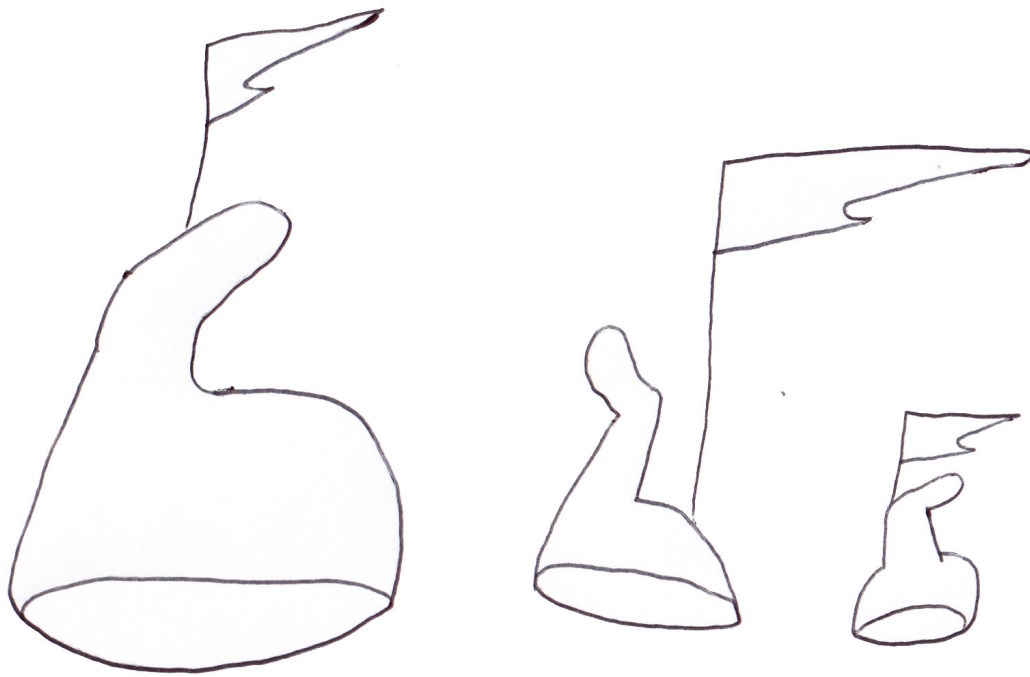


Und so stritet d'Lüchtturm wacker witer.
Plötzli taucht s'neugierig Uboot uf und lachtet.

S'Uboot: Hoi zäme :)
D'Lüchtturm lueged verwirrt und beschämt an Bode abe und heissed s'Uboot willkomm.

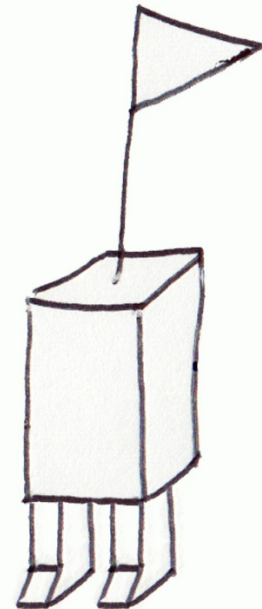
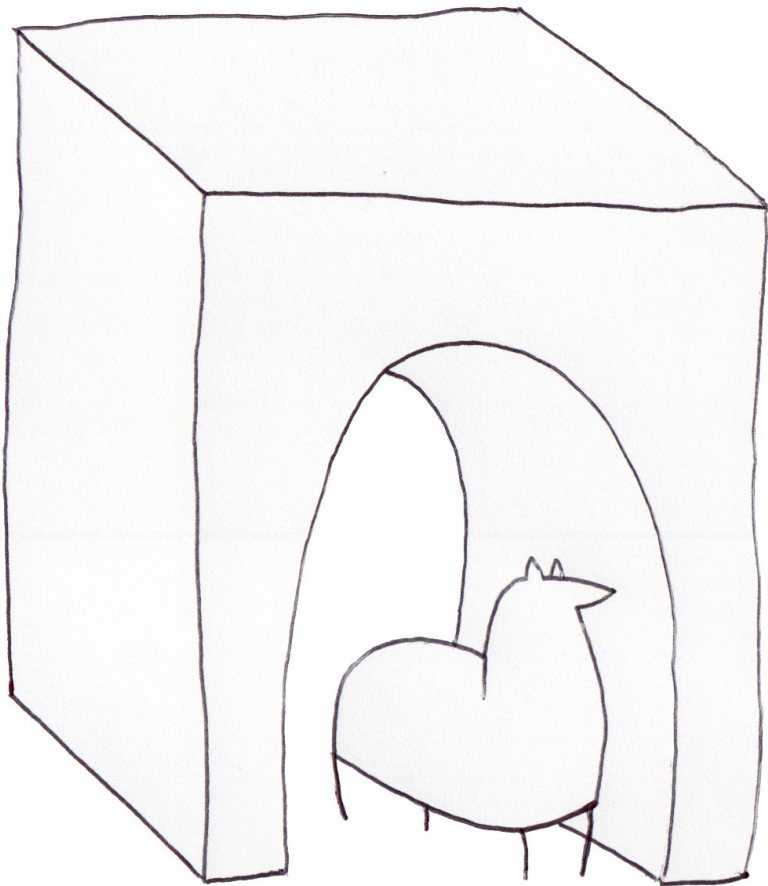
So isches also kei Krüzfahrtschiff gsi wos aglocked hend, sondern äs neugierigs Uboot wo cho isch zum am Tratsch vo dä Alte&Waise teilzue und do sölls jo bekanntlich kein bessere ort dafür geh!





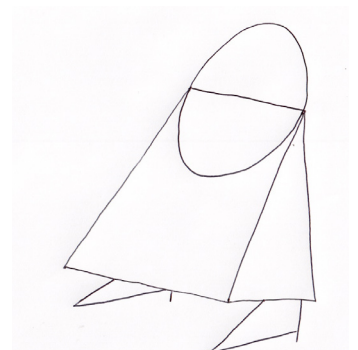
Diä verloränä Rössli

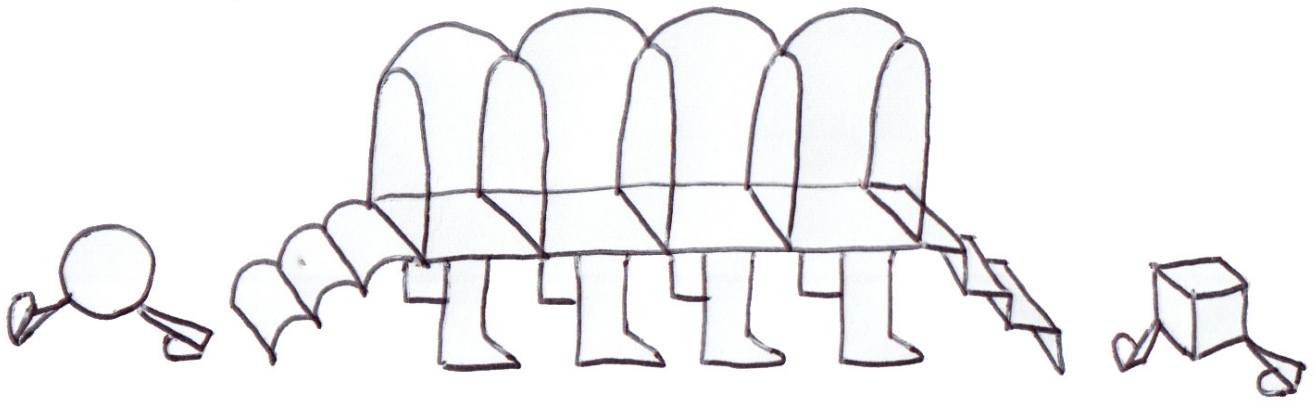
Diä verloränä Rössli sind verlore für die einte, aber wenn mers froged wiä sie sich fühled, denn antworteds dass sie sich frei fühled. Sie fühled sich so frei zum cho, frei zum go, dass wenn sie sich entscheidet woanä witer zgo, eifach uf ä chlini fahne lueged und derä Richtig folged. Denn D'antwort wohi zgho, is blowing in the wind..



D'Lama-Maus, dä Laufendi Turm und die chli Täsche

D'Lama-Maus isch es Liebesaffäre-Chind vom Lama und dä Maus. Sie isch en Architektur Kenneri und Gnüsseri. Sie chund für en Bsuech zum Hus vo dä Alte&Weise. Sie froged wie oft, dass Bewohner usse gönd und baut än laufende Turm mit richtungsweisender Fahne. Von jetzt an, cha jedä dä chli Turm bestiege und ohne s'Heim z'verloh vo Ort zu Ort reise während dä Turm mit sinä Stampferli döt ane watschled. E chlini Täsche macht mit und begleitet d'Reis. Denn was isch ä Reis ohni guet's packt Säckli. Das Täschi het kei Kapazitäts-Limit. Es gseht chli us, het aber kein Bodä. Du chasch alles inne packe, wirsch aber au öppä näbis nie meh finde. Verlore in dä Tüfe vo dä chline Täsche.

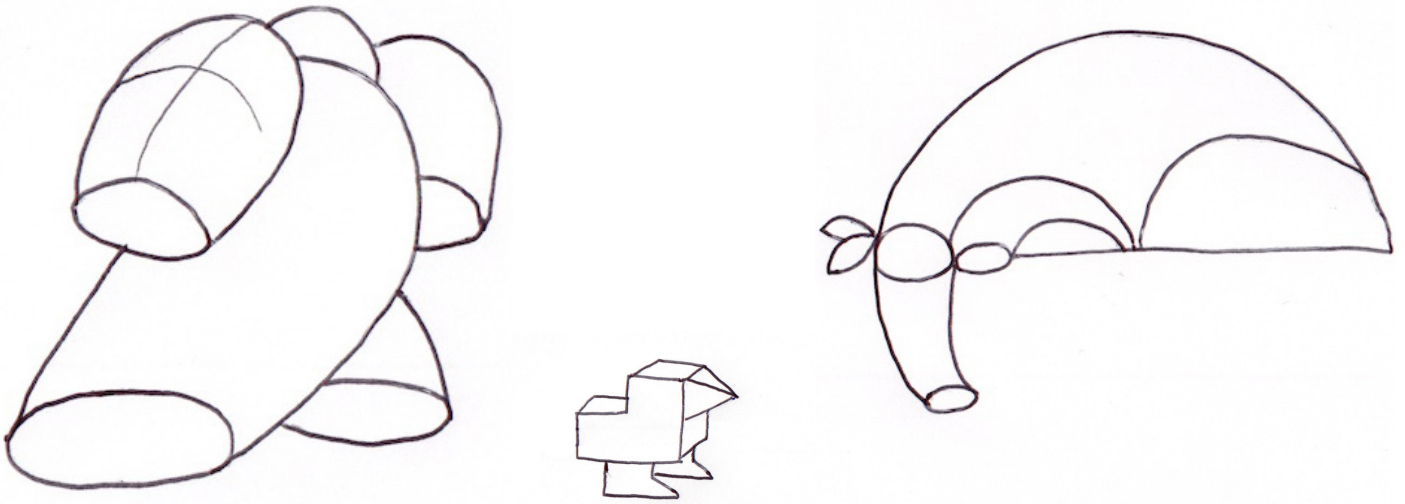




D'Stimmig-Verwandligs-Maschine

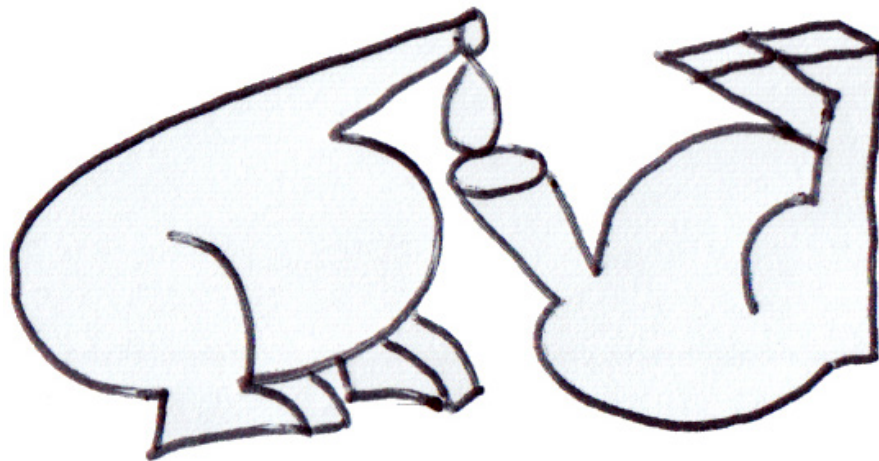
D'Stimmig-Verwandligs-Maschine chunt uf Bsuech is Hus vo dä Alte&Weise. Es verschluckt alli mitere Verstimmig, wo blind für eimolige Glegenheite sind, kei Spontanität zuelönd und wo sich weigered z'Lache. D'Maschine wärmt ihri Stimmigä uf und spuckt si denn guet gelaunt, freudig und offe für neuu Horizont wieder usse.

Einige denket, wenn si inne gönd, dass sie durch Zit reised und Äter oder Jünger werded däbi. Aber nei, es spuckt sie eifach nume glücklicher und mit mehr Witz wieder usse, egal wiä Alt das sind.



Schelli, Schlüpf & äs chlisäs Treppä-Vögeli

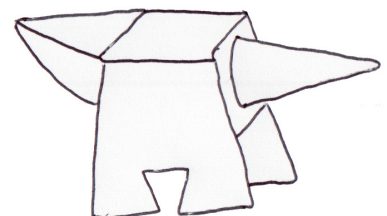
Schelli & Schlüpf ghöred zu dä Clique vo dä Langsam-Esser. Sie bsueched Kantine und bliebed dä ganzi Tag am Frühstückstisch hocke. Am Schelli sini riesiggrosse, glitzernde Schelle mached än enorme Lärm jedesmol wenn er sich bewegt um en witere Biss vo sim Frühstück zne. Bim Weg vo dä Gabel zum Essä keit dä Schlüpf amel fasch in Schlof übere - doch es luts BOMBOM weckt ihn amel. Unterdesse isst dä Schelli gmächlich witer, aber au er döst fascht zwisched jedem Biss i, wenn ihn das lute GSCHLÜPF VOM Schlüpf nöd wieder wür ufwecke. Und so nimmt s'Frühstück sin Lauf wie folgt: - BOMBOM! - SCHLÜPF! - BOMBOM! - SCHLÜPF! Etc. Plötzlich taucht es Treppä-Vögeli uf, klettered Stäge abe und betritt Kantine. Flink isst's übrige Essä vom Schelli und Schlüpf uf - zum Segä vo dä andere Gäst wo jetzt i Ruch chönd weiter spiese.

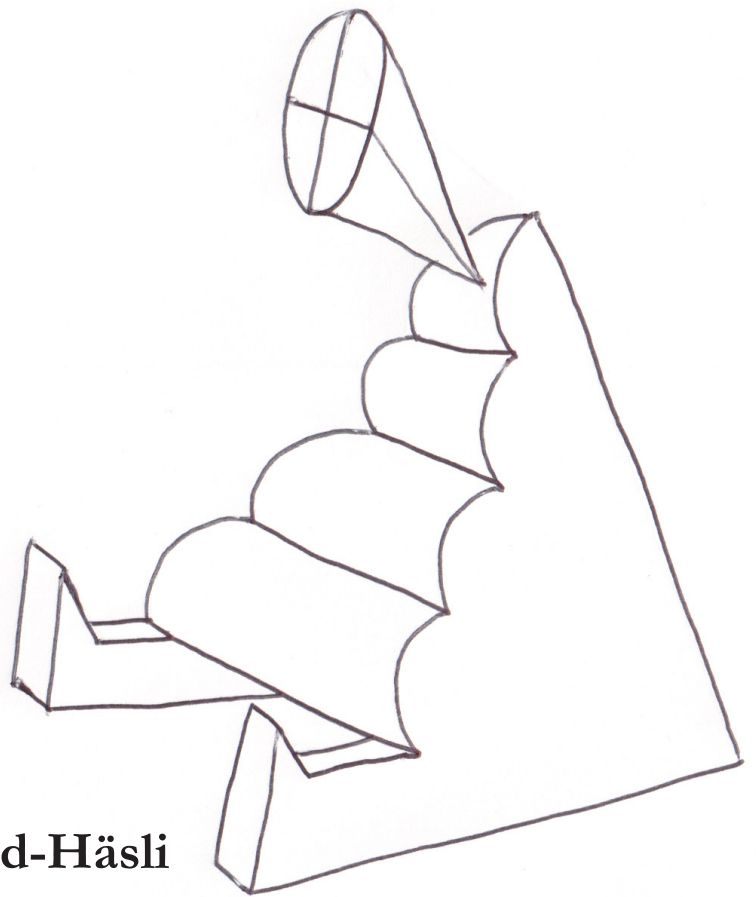
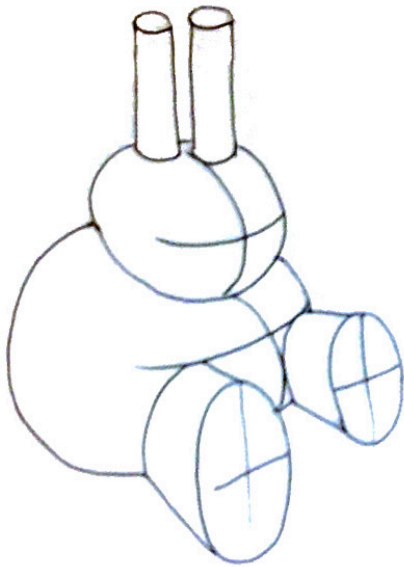


Drip&Drop und dä Bösi Amboss

Drip&Drop sind ä Destillier-cholbe-duo wo ä unersättliche und süchtig machendi Liebesbeziehig teiled. Dä Drip braut en Liebestrank, vo däm dä Drop immer meh und meh wöt. Er loht dä Drop d'Gfühl vom Drip wiedergeh. Liebesbetrunke macheds en Bsuech im Hus vo dä Alte&Waise um dere sini Liebesgeschichte vom Lebe zghöre. Gern würeds dä Bewohner en Schluck vo ihrem Trank geh, doch si werded vo dä Pfleger use gejagt, wils d'Medikamente beeinflusse söll.

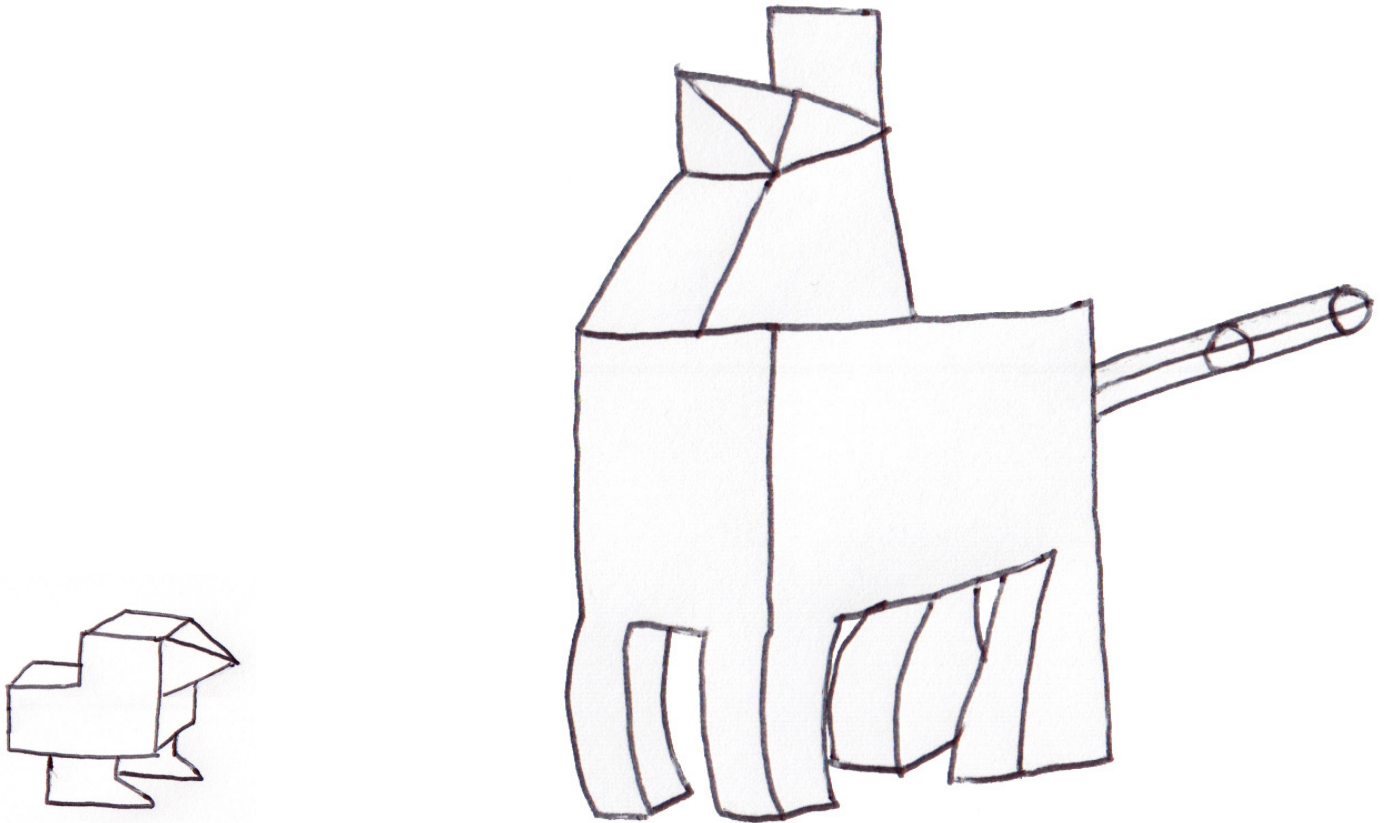
Nur dä Amboss hets gschaftt sich inne zschliche. Dä bösi chlini Amboss stiehlt gern dä Schmuck vo dä Alte&Waise, schmilzt ihn zäme um macht darus en neue Schmuck wo grad "in" isch. Wenn die Alte ihren fehlende Klunker melded, macht dä bösi Amboss - dä chli Glünggi - die verblassende Erinnerung vo dä Alte verantwortlich. Aber die Alte beweesed dass sie recht hend, lupfed dä chli Amboss i d'Höchi, schüttled ihn dure, gend em ä rechte Ohrwatschle, während er mit sini Füessli i dä Luft umestramplet und dä Schmuck uf dä Bode keit.





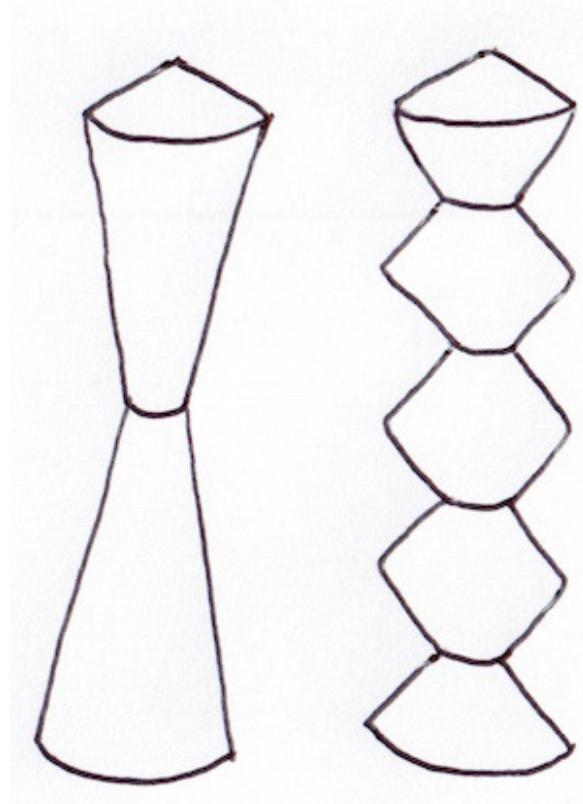
Monsieur TooT und s'Strand-Häsli

Monsieur TooT und s'Strand-Häsli entscheidet sich en Bsuech im Hus vo dä Alte&Weise z'mache. S'Häsli - ä chlini herrscherischi Diva - bestimmt, dass es doch nett wär, wenn dä grossartig Musiker Monsieur TooT ä Willkommä Ständli vo sich geh würd. S'Häsli liest en Steckle uf und fangt schwungvoll a dirigiere. Mr. TooT blast sini Trompete-Nase als Vorbereitig, aber s'einzig was use chund isch ä Kakofonie, weil dä Wind blast so fescht, dass es unmöglich isch z'spiele. Dä Wind blaset in sini Trompete und spielt än eigeni Melodie. S'Häsli erbost, stampft uf sini Füess und schmeisst es Tantrum aber niemerd ghörts, weil dä Wind am Mr. TooT sini Trompete so lut spielt, dass alles andere verstummt.



S'Trojanischi Ross & dä chlini Treppävogel

Am Fuess vom windige Berg galopiert s'trojanische Pferd. I sim weiche, warme Glanz rollt en chlini Klotz us sim Bauch use, wiä en belüchtete Casinowürfel. Alli chömed zäme und fanged um dä Verlauf vom Spiel a z'wette. Dä Würfel rollt und rollt. Aber niemert weiss, dass das gar kein Würfel isch, sondern äs quadratisches Ei vom ene ganz seltene Vogel - em Treppe-Vogel. Er ghört zumene Schwarm vo flug-un-fähige Vögel a, wo sich versammelt und sich gegenseitig erklimmed um d'Höchi z'erreiche. S'Ei rollt Stegä abe und landet i dä Kantine. S'Ei knackt und es zwei-Trittli-Bibeli schlüpft use, grad rechtzeitig für dä Dessert. Die versamleted Lüt vergessed s'Spiel und d'Wett und gnüssed dä Pudding in neuer Gsellschaft.



Die Königliche und dä “magischi” Herr Huet

Die Königliche chömed in d'Schwiz mit hoche Erwartige. Wunderschöni, schneebedeckti Landschaft, guets Essä, frisch Luft - alles nett, aber i dem Land gits kein Platz für sie. Da händ diä schnell gmerkt und agfange es lukrativs Gwürz-Geschäft ufzbaue. Einmol sinds uf Bsuech is Hus vo dä Alte&Weise gange. Und do sind sie jetzt, die Königliche, dienet a ihrne Tisch als scharfs Päärli mit Salz und Pfeffer. Houdini, au bekannt als Herr Huet, bsueched ebenfalls s'Hus vo dä Alte&Weise. Er gsellt sich grad ins Spielzimmer und chlopfed en Jass mitene. Die Königliche hend nöd mitgmacht, sie bevorzuged Schach z'spiele weil döt hend sie amel s'letschi Wort. Dä Houdini wird grad bim Bschissä verwütscht, er het sich en Trumpf in Ärmel gsteckt. Errötet versteckt er sich i sim magische Huet, so dass numeno sini Bei uselueged.

