

Furnishings and Interiors, Renaudot, Lucie, Rijksmuseum, PD

Karen i Ante

Meble były piękne, choć stare. Skąd w tak małym domu na opuszczonej wyspie pokój jak z pałacu? Stała za tym smutna historia. Pokój i cały domek należały do Karena. Karen był kiedyś bardzo bogatym człowiekiem, bo jako młody chłopak odziedziczył fortunę po swoich rodzicach. Dzięki niej nigdy nie musiał iść do pracy. Tak było długie lata, aż fortuna Karena tak stopniała, że został mu tylko mały domek na bezludnej wyspie. Przestali odwiedzać go ludzie, bo nie mógł już im fundować ciągle nowych prezentów. Nie umiał pracować, więc nigdzie nie ruszał się z wyspy. Pewnej nocy, gdy szalała burza, ktoś zastukał do jego drzwi. Na progu stał mężczyzna, po którym było widać, że jest żeglarzem.

- Jestem Ante - przedstawił się - i jestem kapitanem statku, który właśnie zatonął. Okazało się, że Ante wracał z rejsu wycieczkowego swoim statkiem, którym woził pasażerów do kurortów (na szczęście statek był pusty i nikt nie zatonął).



Akvarell, Ångfartyget Bror Oscar, Bayard, Carl Georg, Sjöhistoriska museet, PD

Kapitan od dawna marzył, aby rzucić tę pracę:

- Pasażerowie na wycieczkach zostawiają mnóstwo śmieci, bo ciągle kupują nowe rzeczy. Nie mogłem już tego znieść. Miejsca, które odwiedzałem, przestały mnie cieszyć.

Karen popatrzył na niego z zazdrością:

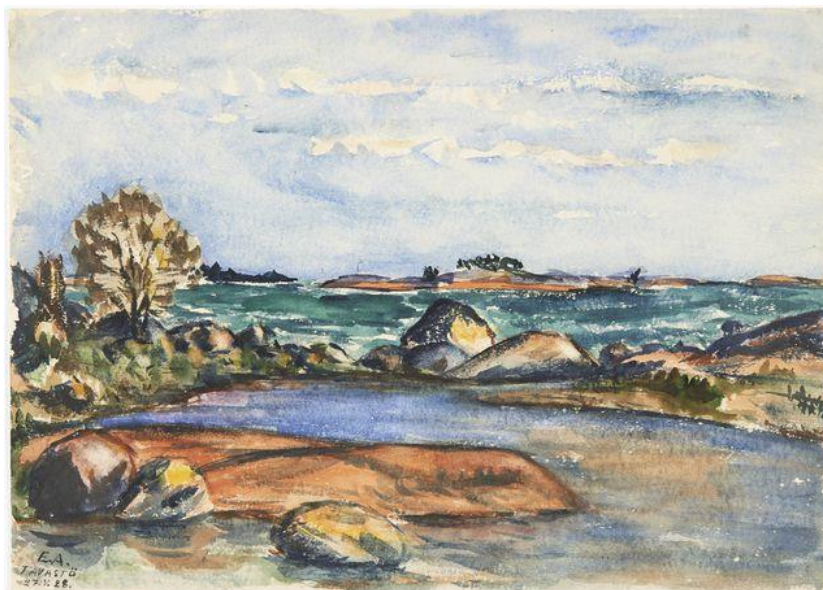
- Kiedyś, gdy miałem pieniądze, też miałem ciągle nowe rzeczy i odwiedzałem nowe miejsca. Teraz nie mam już nic oprócz tych starych mebli

- Twoje stare meble są wspaniałe i ta wyspa też wydaje się piękna, choć bezludna.

- Nic nie umiem na niej zrobić - zmartwił się Karen

- Pomogę ci. Też już nic nie mam, ale możemy razem uprawiać ziemię i zmienić ją w piękne miejsce. Możemy zacząć wytwarzać trwałe przedmioty.

Tak też się stało. Karen i Ante zamieszkali razem na wyspie. Nauczyli się razem uprawiać ziemię, a przedmioty, które tworzyli były tak piękne i trwałe, że ci co je kupili nie chcieli już nowych.



Näkymä Tavastöلتä, Appelberg Eilif, Finnish Heritage Agency, CC BY