

Игорь
Бондарь



Игорь Бондарь

ЧУДАКИ

***Во все времена на земле жили чудаки,
фантазеры, сказочноки.***

Фотографии автора

www.licomksebe.ru

© Бондарь И. Н., 2019



***Наш мир упорно стремиться к
рациональности и прагматичности.***



Однако, несмотря на все его усилия, во все времена на земле были...



***...и будут люди, для которых все это не
слишком-то важно.***



Важно же для них нечто совсем иное.



Мы нередко немного свысока и часто с улыбкой смотрим на них, считая их интересы милым чудачеством.



*Но уверены ли мы полностью в том, что
чудаки они...*



...а не мы?



***Если уверены, то давайте тогда
попробуем ответить на вопрос, а чему
равна стоимость одной улыбки?***



*Ну, или какова ценность одного
размышления...*



..., например, о смысле жизни?



*Или вот любовь... Как ее можно измерить,
и какой материальный эквивалент...*



...ей можно подобрать?

***Есть ли у
нас
бесспорные
ответы на
эти
вопросы?***





***Может быть на самом деле, во всех этих
понятиях нет более значимого и менее
значимого,***



*...а все это лишь равноценно-
важные для человека части, но
просто разных оттенков?*



***И каждая такая часть нам временами
почему-то очень нужна.***



*Разные чудаки, фантазеры, сказочники
как бы открывают нам в повседневной
жизни врата...*



***... в новый и очень интересный мир. Рядом
с которым мы, оказывается, всегда жили
и никогда его не видели.***



Их необычные взгляды, истории, книги...

**... уже
сотни
лет
дарят
людям
сказку.
А не
будь
всего
этого на
земле...**





***...кто знает, каким бы сейчас было
человечество.***



***Разумеется, мы не должны опасаться
того нового, что приходит в нашу жизнь.***



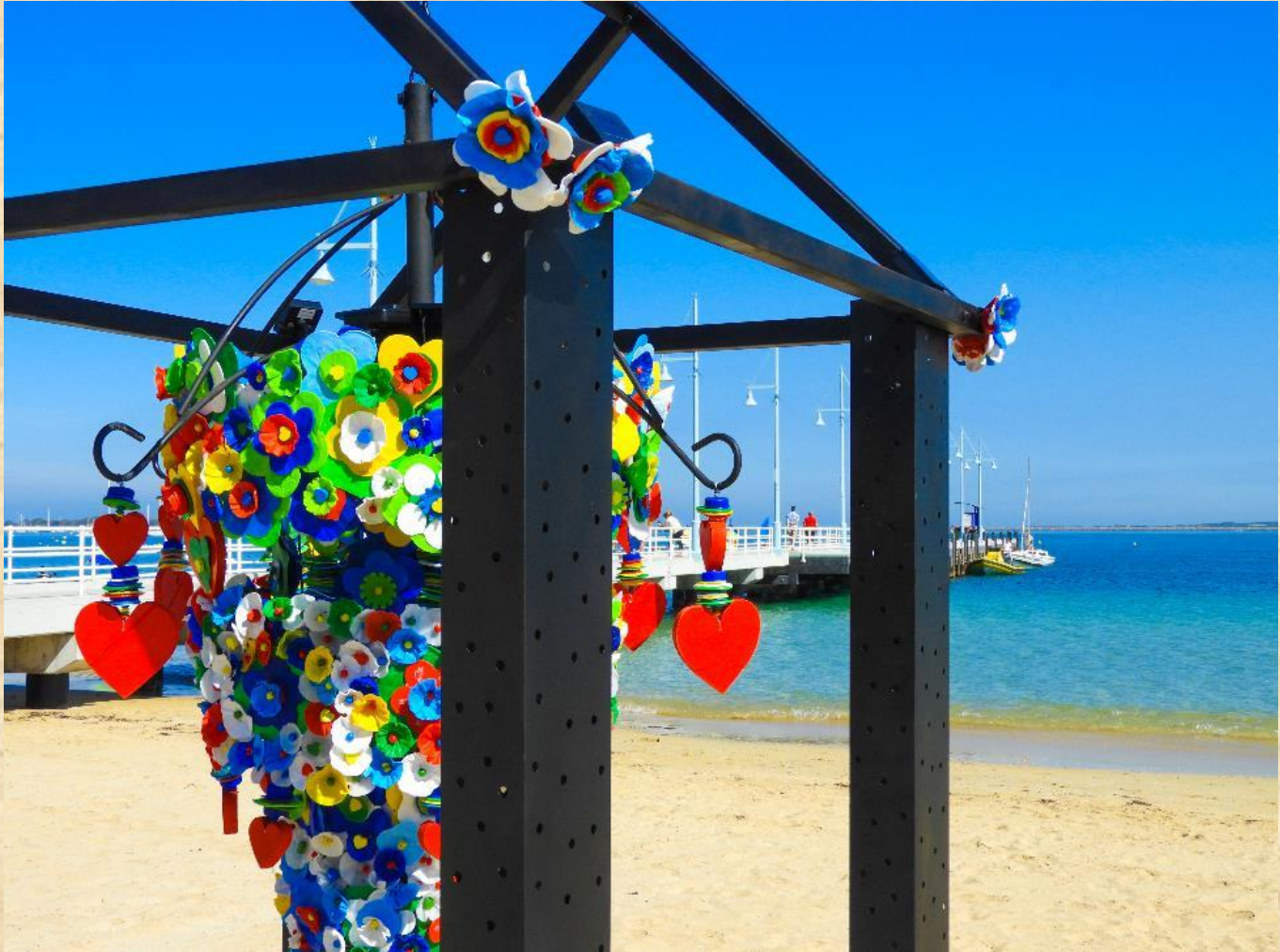
Красивое лучше некрасивого, комфортное лучше неудобного, и спорить с этим глупо.



*Однако наряду с этим мы должны
понимать,*



...что это еще не все, что нужно человеку.



*На самом деле, не меньше, а даже больше
человеку нужна любовь,*

...дружба,



*...творчество
и гармония.*





***А еще человеку очень нужны размышления
обо всем этом...***