

Мы шли

под грохот, когда надо



Я считаю, что первоначальная архитектура первого звукового кинотеатра была великолепна, она напоминала высокую и белоснежную рубку корабля, рвущегося через бурное море к заветным берегам: все четко, ничего лишнего - лаконично и выразительно. И название корабля выбрали подходящее - "Коммунар". И проектировал его молодой прогрессивный немец Герхард Козель, приехав в наш "доннерветтер" строить здания для людей общества будущего.

И только полные невежды могли написать, например, такое: "Здание кинотеатра было построено в духе конструктивизма - закругленная плоская стена - без прикрас". Каково вам: "Закругленная плоская стена?!" - "Что ты, милая, смотришь искоса, низко голову наклоня..."

Конструктивизм с его культом выразительного минимализма и целесообразности - здесь чуть не ругательство. Очевидно, так и думали те, кто взялся за реконструкцию "Коммунара" в 1954 году, обустроив его в гипсовом ампире с дурацким балконом, украшенным ложными перилами (по балкону никто не ходил) с толстыми "женскими" ножками и колоннами - все это никому не нужная мишура, пустая и лживая.

С этими побрякушками "Коммунар" стал похож на советского буржуа из партийной номенклатуры - толстого, неряшливого, сытого, в смысле имеющего доступ к отоварке.

А нынче - взгляните внимательно - "Коммунар" очень похож на работника челночного промысла, мешочника времен первоначального накопления капитала, пока группа "реформаторов" (вчерашних комсомольцев-добровольцев) не села на власть железным задом.

В этом смысле "Коммунар" можно считать зеркалом городской жизни. В 30-е годы построенный на берегу, кажется, бездонного Мохового болота, он наблюдал за веселым дребезжанием первого в Сибири трамвая. В сороковые-пятидесятые в нем гремел джаз. В 60-е двери его выламывала толпа, рвущаяся посмотреть "Фантомаса"...

А вот что было ближе к нам - парадоксально! - помнится все хуже и хуже, в каких-то обрывках (кошачьи выставки, джинсы, шубы) и пробелах памяти. Но мы сюда еще вернемся, чтобы вспомнить.

Савва Михайлов.