



Domani il video di Cain su Unita.it

IL CASO

La sala giochi di cartone

Cain, nove anni, l'ha creata nel retrobottega del padre

Un regista ha scoperto l'attività del ragazzino e ha girato un documentario che spopola sul web. Tanti «clienti» si sono uniti: una Fondazione gli pagherà gli studi universitari

MARTINO MAZZONIS
NEW YORK

RICORDATE DI QUANDO DA BAMBINI VI CAPITAVA DI PASSARE DEI POMERIGGI INTERI AD ANNOIARVI DA MORIRE? A INVENTARE EPOPEE DENTRO UN'AIOLA O TRA UN ARMADIO A MURO E UN SOTTOSCALA? Cain, nove anni, vive a East Los Angeles e oltre a fantasticare, mette in pratica. Suo padre ha un negozietto di ricambi per auto di quelli tutto bancone, praticamente sulla strada. O meglio, aveva. Perché da queste parti certi acquisti si fanno quasi solo online e il padre di Cain si è spostato a lavorare a gestire il sito al computer nel retrobottega.

Una strada di scorrimento in una zona industriale. Un'estate nel negozio del padre senza clienti in carne e ossa. E un bambino che inventa un gioco niente male per passare il tempo. A Cain piacciono le Arcades, le sale giochi dove non ci sono solo i video, che anche quelli ormai sono roba da salotto di casa. Dove c'è la gru per pescare i premi, si tira la palla a canestro, si gioca a biliardino o simili. E ne vuole una sua. E così passa i mesi di scuola a costruirla, per prepararsi a quando avrà clienti in estate. Ogni sabato per mesi lavora con scatole di cartone, nastro adesivo, palline, soldatini, pupazzetti per i premi, «i primi erano i miei giochi». E infine studia un sistema per i biglietti. È tutto come in un Arcade: cartelli colorati, giochi, la cassa per i gettoni. Ma tutto di cartone.

Prima è un pezzetto del bancone, poi, piano piano, con l'estate che avanza, diventa tutto il negozio. E all'ingresso, sugli scalini che danno in strada c'è Cain, con una maglietta azzurra indosso che aspetta il suo primo cliente. Sistema, crea nuove attrazioni, mette in ordine. E aspetta. Quando i rari clienti del padre accostano con l'auto prova a convincerli. Niente.

Pianti? Sconforto? Macché, nuovi giochi e idee. «Fino a quando un giorno, guardo verso lo schermo collegato con la telecamera qui fuori e vedo mio figlio che vende un biglietto. Ero molto contento, mi dispiaceva proprio vedere tanto impegno non premiato», racconta il padre George Monroy, che una volta aveva istruito la sua ex segretaria a comprare un cartello con il nome di una squadra di baseball, la trovata precedente di Caine. Stavolta però il cliente è vero. «Ero passato a cercare una maniglia per la mia auto e mi trovo davanti questa Arcade di cartone e un bambino che mi chiede se voglio giocare». Cain ha anche una maglietta azzurra

con su scritto «Cain's Arcade» davanti e «Staff» sulla schiena - che non sa bene cosa significhi, ma chi lavora negli arcade dove il padre lo porta ogni tanto a giocare hanno una maglietta così. «Ho chiesto quanto costasse giocare. Con un dollaro hai diritto a due giochi, con due dollari compri il Fun Pass, 500 giochi. Ho comprato la tessera». La fortuna di Cain è stata che il suo primo cliente fosse un regista, Nirvan Mullick. Uno bravo a trovare soldi e far crescere le idee. Nirvan sta cercando di finanziare un suo film da pochi secondi con il crowdsourcing (ma questa è un'altra storia e la trovate qui <http://www.the2secondfilm.com/>). Un po' di star, lavoro in rete e un sito che chiede donazioni da un dollaro per diventare produttori di cinema.

Mentre guarda Cain spiegargli i giochi, infilarsi negli scatoloni per riprendere la palla che ha messo a canestro, o per far scorrere lo scontrino di carta che significa che potrai ritirare un premio, a Nirvan viene l'idea di girare un documentario breve su Cain. E di fargli una sorpresa. Un appuntamento su Facebook, un tam-tam tra gli amici e il lancio di una flashmob in rete. Tutti a giocare da Cain il 6 ottobre. Era il 2011 e quel pomeriggio Cain, tornando al negozio del padre trova una massa di gente ad accoglierlo. Tutti vogliono giocare. E lui, raggiante, accontenta tutti. Staccando biglietti, infilandosi nelle scatole, spiegando le regole dei giochi. Un momento fantastico per Cain e una delle scene belle del corto da 11 minuti diretto da Mullick.

Il corto si vede sul sito del film o su YouTube e ha avuto un successo enorme. Centinaia di scuole americane lo hanno proiettato ai loro alunni. E più giocatori per Cain. Mullick ha messo su una fondazione, la Imagination Foundation, per pagare l'università a Cain - che come creatore di idee non è niente male - e magari anche ad altri ragazzini. Poi, mettendo assieme educatori da diversi Paesi, la fondazione ha sviluppato un kit per incentivare la creatività nelle scuole che si scarica da internet. E infine organizza una giornata mondiale del gioco creativo per il prossimo 6 ottobre. Un anno dopo la sorpresa a Cain. Che nel frattempo sta per compiere dieci anni e ha paura di invecchiare perché, come scrive su un tema pubblicato sul blog del film, «Quando sei un ragazzino giochi e vai in bicicletta. E non devi andare a lavorare o fare le altre cose che fanno i più grandi. Io oggi ho tempo. E posso dedicarmi a rendere più creativa la mia Arcade».

LETTERATURA : Classici europei in una nuova collana bilingue P.18

REPORTAGE : Cosa è rimasto della passione civile nel paese di Scotellaro? P.19

GENERAZIONE QC : Elogio dell'ombra di Simona Vinci, ex ragazza «cannibale» P.20