



# mini crimes

Copia imperfetta

## Soluzione

### 1. Chi ha ucciso Darwin Kent?

È stato suo figlio **Marvin**.

### 2. Qual è il motivo del delitto?

Marvin aveva ideato una macchina fotografica rivoluzionaria su cui lavorava da anni, ma il padre continuava a vederla come un oggetto inutile.

L'**annullamento definitivo del progetto di Marvin**, che aveva dedicato la vita a compiacere il padre, è stata la goccia che ha fatto traboccare il vaso. Marvin contava di prendere

il controllo dell'azienda per proiettarla verso il futuro e al contempo di vendicarsi del fratello, incolpandolo.

### 3. Come si sono svolti i fatti?

Marvin ha approfittato della fabbrica vuota per lo sciopero, ha raggiunto il padre e lo ha **colpito con un treppiede**.

Non poteva però immaginare che il padre, in quell'istante, stesse provando su sé stesso il suo prototipo, e che avesse

**scattato una foto** proprio mentre Marvin arrivava alle spalle brandendo il treppiede. Dopo il delitto, Marvin ha raccolto

e rimesso a posto la sua fotocamera ammaccata, ma la foto ormai era **scivolata sotto alla cassaforte** senza che lui

la notasse. La foto potrebbe ingannare e far pensare che il colpevole sia Garvin (che è mancino, come si evince dalla foto di loro da piccoli), ma solo perché il prototipo ha il

difetto di specchiare le foto. Questo difetto lo si legge nei documenti e si può notare anche solo guardando i "selfie" che la vittima si è scattata.

A questo punto, a Marvin non restava che far ricadere la colpa sul fratello, che odiava da sempre: ha quindi **creato delle false prove** che portassero a lui. Ha dato fuoco alla

lettera al notaio, premurandosi però di spegnerla subito dopo, così che restasse leggibile. Ha anche portato con

sé un tubetto di colore a olio con il quale ha sporcato la propria mano sinistra (per questo non si sentiva bene quel

giorno, essendone allergico) per lasciare delle impronte sull'arma del delitto. In quell'istante, ha però sentito arrivare qualcuno ed è dovuto scappare, ragion per cui le impronte

erano confuse.

## La storia completa

Darwin Kent, fondatore e titolare dell'omonima ditta produttrice di macchine fotografiche, si trovava nel laboratorio della sua fabbrica e stava esaminando l'ennesima versione del prototipo di macchina fotografica ideato da suo figlio Marvin. Si trattava di un sistema per lo sviluppo istantaneo a cui il figlio lavorava da alcuni anni: un'idea di fatto rivoluzionaria, in quanto la prima Polaroid con questa caratteristica uscirà solo l'anno successivo, facendo la fortuna dell'omonima azienda.

Purtroppo, suo padre non capiva l'importanza di questa tecnologia e l'aveva sempre osteggiata, con grande disappunto del figlio, fino a decidere di cancellare definitivamente il progetto che descriveva persino come ridicolo e inutile: "ha addirittura una maniglia per scattarsi foto da soli. Che follia, chi mai vorrebbe fotografare sé stesso?" La macchina funzionava, ma costava troppo, e presentava ancora un problema che Marvin non era riuscito a risolvere: le foto venivano specchiate. Lo si legge nella relazione, ma è persino possibile notarlo dalle foto che Darwin si è scattato: infatti, l'unico modo di scattarsi una foto da soli era impugnare la macchina con la destra; eppure, nelle foto che il padre si è scattato, la impugnava sempre con la sinistra.

Il fatto che suo padre non creda nelle possibilità commerciali della fotografia istantanea, i continui rifiuti e la derisione del suo progetto, il fatto di aver letteralmente dedicato tutta la sua vita a compiacere il padre... tutto questo ha portato Marvin al limite. L'annullamento definitivo del progetto è stata proverbiale goccia che ha fatto traboccare il vaso.

Nel frattempo, l'ennesimo litigio di pochi giorni con l'altro figlio, Garvin, aveva convinto Darwin a diseredarlo e a scrivere una lettera al notaio. Questa cosa non è un problema per Garvin, pittore scapestrato che si è sempre tenuto alla larga dalla ditta di famiglia: è sempre stato vicino alle lotte operaie e non ha mai nascosto forti simpatie comuniste. Senza contare che la ditta versava in pessime condizioni economiche.

Questa è stata l'occasione per Marvin, che aveva a disposizione il capro espiatorio perfetto. La sua idea era di prendere in mano l'azienda di famiglia per proiettarla nel futuro, vendicandosi anche del fratello che odiava da sempre. Non solo i due sono sempre stati molto diversi, ma il gemello era, letteralmente, una versione di lui libera dai vincoli che da sempre avevano stretto Marvin, e probabilmente anche la causa del ricadere su di sé di tutte le irraggiungibili aspettative del padre.

Marvin è quindi andato all'ufficio del padre, approfittando della fabbrica praticamente deserta per lo sciopero e prendendo dal magazzino un treppiede come arma. Il caso ha voluto che nel momento in cui entrava brandendo l'arma, il padre stesse tenendo in mano il prototipo del figlio, provando su sé stesso la macchina fotografica. Nella frenesia dell'atto, Marvin non se ne è accorto, ma dopo, notandola a terra, l'ha istintivamente raccolta e poggiata sul tavolo (per questa ragione è ammaccata), immaginando che il padre la tenesse semplicemente in mano. D'altro canto, per il padre era un oggetto inutile e sciocco. Quello che non ha visto però, è che il carrellino della macchina (visibile anche nel progetto), nella caduta, è uscito fuori dal suo alloggiamento. Mentre questo finiva accanto al giornale, la fotografia appena scattata scivolava sotto la cassaforte, dove ha finito di svilupparsi.

Per addossare la colpa al fratello, Marvin ha recuperato la lettera per il notaio, l'ha aperta, l'ha buttata nel cestino e le ha dato fuoco. Si è premurato poi di spegnerla pochi secondi dopo, buttandoci sopra dell'acqua, così da lasciarla leggibile e creare un movente legato al fratello.

Si è infine sporcato la mano con del colore a olio, con l'idea di lasciare delle impronte sul treppiede con la mano sinistra per incolpare il fratello artista, sia per la presenza di pittura che per le impronte digitali che condividevano. In quel momento, ha sentito dei passi che si avvicinavano all'ufficio ed è corso fuori, ragion per cui le impronte erano irregolari e confuse. Uscendo, ha sbattuto contro Gordon ed è scappato via. L'uomo lo aveva visto in faccia, ma che importava? Lui e Garvin sono uguali.

Gordon era lì, nonostante lo sciopero, in quanto Darwin Kent aveva fissato con lui un appuntamento. Data la situazione economica, non era per lui possibile venire incontro alle richieste dei suoi dipendenti, ma aveva preparato dei contatti con l'idea di corrompere Gordon (che, come si evince dal giornale, era il portavoce degli operai), per convincerlo a calmare gli animi.

Ironia della sorte... Darwin Kent, infastidito dalle parole del giornale, dove era descritto come un retrogrado incapace di guardare al futuro, stava iniziando a rivalutare il suo atteggiamento verso l'invenzione del figlio e per questo stava facendo qualche nuova prova con il prototipo. Forse, se non fosse morto, si sarebbe convinto a dare credito al figlio e la nuova fotocamera avrebbe rimesso in sesto l'azienda. Purtroppo, Marvin Kent questo non lo saprà mai...

## Curiosità

La fotografia istantanea è una tecnica più antica di quanto si pensi. La base di questa tecnologia è stata ideata da un chimico ungherese, Rott Andor, addirittura nel 1939. La prima applicazione commerciale che ha dato il via alla fotografia istantanea è arrivata però nel 1948, quasi 10 anni dopo, grazie alla Model 95 della Polaroid.

Nei decenni a venire, la Polaroid spinse sempre più questo tipo di macchine fotografiche facendone la propria fortuna, al punto che "polaroid" è diventato sinonimo di foto istantanea, al pari di quanto avvenuto per altri marchi come "walkman" o "scotch".

Successivamente, Polaroid inventò e produsse anche un modello di videocamera istantanea detta Polavision, che permetteva di proiettare il girato subito dopo aver fatto le riprese, ma questa volta non ebbe fortuna.

## Riconoscimenti

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com – edizioni@gateongames.com

Autori: Remo Conzadori, Carlo Lucarelli

Illustratore: Stefano Tartarotti

Responsabile sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Grafica: Margherita Cognola

Revisione: Francesca Gherardi

Risorse aggiuntive: ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

MiniCrimes © 2021 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

GOO  
GATEONGAMES



DUNGEONDICE.IT