

Nel 2009 il direttore del British Museum, Neil MacGregor, ha raccolto in un volume “La storia del mondo in 100 oggetti”. Perché **“raccontare la storia attraverso gli oggetti è lo scopo dei musei”**, scrive l'autore. Un tentativo coraggioso di **catalogazione dell'universo**. *Missione impossibile* si intitola la prefazione. Il primo nell'elenco è la Mummia di Hornedjitef, il penultimo la carta di credito islamica. Certo, questi non sono oggetti qualunque, sono nella collezione di una grande istituzione, e quest'aura li nobilita. **Sono icone di mondi e civiltà, segnali dal passato**. Raccontano grandi storie che, per essere comprese, richiedono “atti interpretativi basati sull'immaginazione, un processo di ri-creazione poetica. **Una storia attraverso gli oggetti sarebbe impossibile senza i poeti”**, dice Neil MacGregor.

Ci sono, però, altri oggetti. I nostri. Quelli che hanno fatto la nostra storia, plasmato l'immaginario di una nazione, segnato un progresso tecnologico, o semplicemente accompagnato una storia d'amore. **Non sono cimeli, si comprano ancora, e funzionano.** Non sono sacri ma domestici, cose di famiglia. Ci fanno simpatia. Per un ricordo, un colore, un'avventura ancora da immaginare. **Servono a qualcosa. Utili, sì, ma anche belli.** Spesso ben disegnati, da un architetto, un ingegnere o un artigiano sconosciuto. **Sono per tutti, perché sono nati per arrivare dovunque.** Ci hanno fatto fare un passo avanti nella storia. Sono grandi, piccoli, dolci, curiosi, potenti o misteriosi. **Sono tanti, 50+1, impossibile nominarli tutti.**

Questi oggetti, però, hanno una caratteristica in comune. **Sono figli dell'industria, di grandi visioni o di piccoli traguardi, di rischi, sacrifici, fortuna.** E di qualche scivolone. **Raccontano una storia d'impresa, il Made in Italy, e di tante imprese,** le fabbriche, gli imprenditori, le maestranze. E insieme, le storie che non abbiamo ancora vissuto. **Ah, stanno anche nei musei, ma si possono toccare. Please, touch!** Solo così, nelle mani dei tessitori, John Kay ha visto volare la sua *flying shuttle*.

E allora, a voi imprenditori che avete creato archivi e musei aziendali, associati a Museimpresa, abbiamo lanciato una sfida. Vi abbiamo chiesto di **selezionare un oggetto icona**, che racconti la vostra storia d'impresa – il più bello, il più venduto o il più curioso, a voi la scelta. **Un simbolo, come la spoletta di Kay.**

Ci avete mandato la sua carta d'identità, le immagini e i disegni che lo illustrano, accompagnati da una breve biografia. **Noi abbiamo scritto queste storie**, per la Domenica del Sole 24 Ore, e poi le abbiamo **raccolte, animate, messe in gioco**, ordinate secondo una linea temporale.

Per mettere in mostra **connessioni nascoste, cortocircuiti dell'immaginazione, salti e progressi della storia, iconografie fantastiche**, belle come opere d'arte. E far così conoscere a tutti, cosa c'è dietro una piccola, grande invenzione, che ci accompagna ogni giorno.

Francesca Molteni

Curatore "50 + 1. Il grande gioco dell'industria"