

INFORMAZIONI UTILI

Sede

WeGil – Largo Ascianghi, 5 – Roma (Trastevere)

Orari

Tutti i giorni dalle 10:00 alle 19:00

Servizi

Audioguide (ITA/ENG) – Percorso accessibile

Prenotazioni scuole e info

e.mail: movieicons@wegil.it

Sito: www.wegil.it

cell: +39 334 6841506

INFORMAZIONI ORGANIZZATIVE

Durata della visita guidata: circa 30/40 minuti per gruppo

Partecipanti per gruppo: massimo 20/25 studenti + accompagnatori

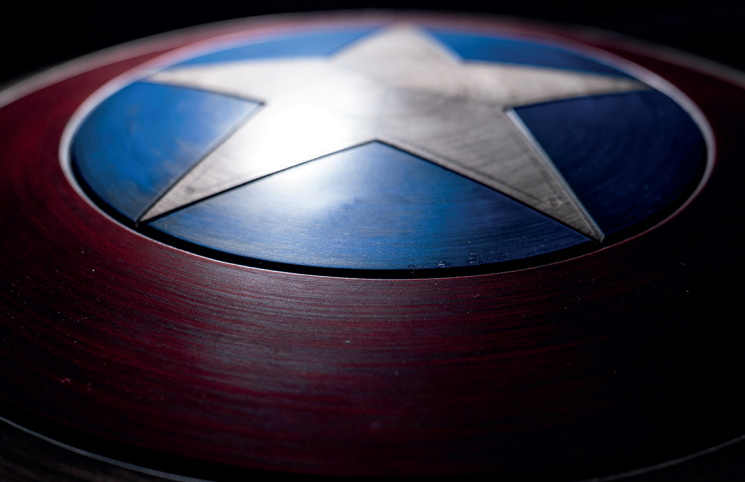
Fasce orarie di ingresso: ogni 15 minuti

COSTI DI PARTECIPAZIONE:

Ingresso mostra: special price per studenti € 7,00 a persona (gratuito per i docenti e accompagnatori)

Ingresso + audioguida: € 9,00 a persona

Ingresso + audioguida + laboratorio: € 15,00 a persona



REGIONE LAZIO
PRESENTA

MOVIE ICONS

OGGETTI ORIGINALI DAI SET DI HOLLYWOOD



22 OTTOBRE 2025 | 3 MAGGIO 2026
WEEGIL | LARGO ASCIANGHI, 5 ROMA | TRASTEVERE



REGIONE
LAZIO



IN COLLABORAZIONE CON

MOVIE ICONS

OGGETTI ORIGINALI DAI SET DI HOLLYWOOD

Fino al 3 maggio 2026
WeGil, polo culturale della Regione Lazio
Largo Ascianghi, 5 - Roma (Trastevere)

UN VIAGGIO NEL CUORE DEL CINEMA

Più di 120 oggetti originali di scena, costumi e memorabilia autentici provenienti dai set cinematografici hollywoodiani: da *Star Wars* agli *Avengers*, da *Forrest Gump* a *Matrix*.

La mostra **MOVIE ICONS**, promossa dalla Regione Lazio in collaborazione con LAZIOcrea, il Museo Nazionale del Cinema di Torino e Theatrum Mundi, offre agli studenti un'esperienza immersiva, emozionante e formativa nel mondo del cinema, dell'arte e della creatività.

PERCHÉ PORTARE LE SCUOLE A MOVIE ICONS

MOVIE ICONS è molto più di una mostra: è un laboratorio di storia, arte, tecnologia, comunicazione e immaginario collettivo, pensato per coinvolgere le nuove generazioni e renderle protagoniste di un viaggio nel linguaggio universale del cinema.

Valore educativo

Gli studenti scoprono il dietro le quinte della settima arte: la costruzione dei personaggi, la potenza del costume, il valore simbolico degli oggetti di scena.

Un modo per comprendere come il cinema influenza la cultura, la società e l'immaginario contemporaneo.

Percorsi interdisciplinari

La mostra può offrire un supporto fondamentale per progetti che riguardano:

- Storia dell'arte e costume
- Tecnologia e artigianato
- Comunicazione visiva
- Educazione all'immagine e media literacy
- Educazione civica (riflessione sul mito moderno, l'identità, il rapporto uomo/macchina)

Esperienza multisensoriale e accessibile

L'allestimento include pannelli tattili in rilievo, didascalie in Braille e audioguide (italiano/inglese), rendendo la mostra accessibile a tutti gli studenti, anche con disabilità sensoriali.



COSA SI PUÒ VEDERE

Dalla piuma di *Forrest Gump*, alla bacchetta magica di *Harry Potter*, dal casco degli Stormtrooper di *Guerre Stellari* al martello di *Thor*, dallo scudo di *Capitan America*, fino ai guantoni di *Rocky Balboa* e al visore VR di *Ready Player One*.

MOVIE ICONS offre l'emozione di un confronto reale con oggetti che hanno segnato la storia del cinema, che diventano strumenti di racconto e riflessione:

- Il costume di Batman o l'armatura di RoboCop mostrano l'evoluzione del corpo eroico sullo schermo.
- La camicia crivellata di Terminator, il cappello di Jack Sparrow, il giubbotto di *La guerra dei mondi*, rievocano miti e trasformazioni della società contemporanea.
- L'automa di Hugo Cabret e la tavoletta del faraone di *Una notte al museo* ci ricordano la magia della finzione e il potere dell'immaginazione.

Ogni oggetto è un frammento di memoria collettiva: un'occasione per riscoprire il valore culturale e artigianale del cinema.

ATTIVITÀ PER LE SCUOLE

Per gli istituti scolastici, **MOVIE ICONS** propone:

- **Visite guidate dedicate**, differenziate per ordine e grado scolastico.
- **Laboratori tematici** (su prenotazione) per approfondire la creatività nel cinema, la costruzione dei personaggi e la realizzazione dei props.
- **Incontri formativi per docenti**, in collaborazione con la **Scuola di cinema della Regione Lazio Gian Maria Volontè**, sul linguaggio cinematografico come strumento didattico.

Ogni visita si trasforma in un'esperienza di apprendimento attivo, capace di stimolare curiosità, spirito critico e creatività.

