

## **Il castello di Marmilla (Las Plassas, Sardegna) e il Museo Muda: una proficua esperienza di valorizzazione e le sue criticità**

**Giovanni Serreli**

Italian National Research Council (CNR), Institute of History of Mediterranean Europe (ISEM), Cagliari, Italy,  
serreli@isem.cnr.it

### **Abstract**

As part of the study of the medieval castles of Sardinia, since 1997 I studied the Castle of Marmilla (Las Plassas, Sardinia), one of the border castles of the Kingdom of Arborea. After having published a monograph and various scientific articles on the castle and the historical landscape, in agreement with the municipal administration we have studied, conceived, designed, and built a museum, the Muda multimedia museum of the Kingdom of Arborea. Built at the foot of the Castle, it was inaugurated in 2013 and immediately met with considerable success among specialists and enthusiasts, obtaining important funding and recognition. In fact, thanks to a multimedia, multi-sensory and playful approach, particularly suitable for school-age children, the visitor is invited to immerse themselves in the daily life of a medieval castle thanks to the most recent technologies; he thus discovers how a medieval castle worked, how people lived inside it, how people lived in the small villages around it and what its historical context was. The archaeological finds from the excavations of the castle conducted in 2007 are exhibited in a corridor of the museum, that gives them back their shape, function, and existence. The finds speak to the visitor in first person in the language of the Mediterranean place of production and tell of their construction, life, and use. A cook then invites visitors to participate in the medieval banquet offered by the castellan to his king, with the tasting of all the products of that landscape in the Middle Ages. Various interactive games enliven the course.

The difficulty in creating thematic and territorial networks with other homologous cultural sites, due to short-sighted local policies and the inconsistency of the new administrators, risks nullifying the existence of a small jewel of cultural enhancement in a territory rich in history but which currently risk depopulation.

**Keywords:** Muda Museum, Middle Age, Sardinia, castle.

### **1. Una lunga gestazione**

Las Plassas è un piccolo comune dell'interno della Sardegna, abitato da poco più di 200 persone. Nel suo territorio insistono i ruderi di un castello medievale (Coroneo, 1993); il castello di Marmilla, così è chiamato nelle fonti perché edificato in cima a una caratteristica collina di forma mamellare (già di per sé monumento naturale), venne costruito intorno all'XI/XII secolo nel Regno di Arborea per difendere i suoi confini meridionali, rappresentare il potere anche in questa circoscrizione periferica e controllare la fertile regione che da esso prese il nome (Serreli,

2000). Fu un presidio militare importantissimo – protagonista delle lunghe guerre del Trecento – fino all'inizio del XV secolo quando il Regno di Arborea venne sconfitto dal Regno di Sardegna appartenente alla Corona d'Aragona (Serreli, 2010); il castello perse, quindi, la sua funzione e venne lasciato lentamente cadere in rovina (Serreli, 2003). Nei secoli successivi si creò un distacco tra la popolazione del paese e l'inaccessibile maniero inerpicato sulla collina quasi rappresentasse ancora il potere rapace dei feudatari (Fig. 1).

Nel 1997 una illuminata Amministrazione Comunale guidata dal sindaco Oscar Cancedda – per dare un'identità culturale al paese, riallacciare i fili con il suo patrimonio e creare qualcosa che frenasse lo spopolamento – chiese all'allora Istituto sui Rapporti Italo Iberici (attuale Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea) del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) di condurre uno studio sulla storia del territorio e di pubblicarne i risultati, cosa che avvenne nel 2000 (1)



Fig. 1- Il colle e i ruderi (foto dell'autore)

Dopo questo primo passo nacque immediatamente l'idea di valorizzare i ruderi del castello e di creare un polo culturale che caratterizzasse il piccolo centro; di comune accordo fra l'amministrazione e l'ente di ricerca venne quindi deciso di puntare sulla valorizzazione del medioevo sardo, di cui i ruderi del castello rappresentavano un'importante testimonianza, in modo da integrarsi con l'offerta culturale del territorio circostante: in Marmilla già erano noti e aperti ai visitatori siti preistorici, nuragici (il famoso nuraghe di Barumini *in primis*, monumento UNESCO dal 1997) e punici ed erano note altre testimonianze architettoniche ed artistiche di età moderna. L'idea era quella di valorizzare il patrimonio medievale sardo, ben rappresentato nel paese, con un presidio che raccontasse a una platea più vasta, regionale, nazionale e internazionale, uno dei periodi più fulgidi della storia sarda: il medioevo dei Regni autoctoni giudicali.

Grazie al concorso degli Enti locali, venne perciò acquistata e restaurata una vecchia casa campidanese – la casa Diana – con l'idea di realizzarvi il museo del castello.

Purtroppo, la mancanza di continuità amministrativa frenò il percorso virtuoso per un quinquennio (dalla primavera del 2000 al maggio del 2005); riprese nel 2006 sulla base di un protocollo di intesa siglato fra il Comune e

l'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (ISEM) (Serreli 2008; Mele & Serreli, 2011). Si iniziò allora a ragionare su un percorso storico-archeologico didattico nel quale i preziosi reperti trovati durante l'unico scavo archeologico nel castello, condotto da Gabriella Uccheddu nel 2007 (Carrada, 2003; Columbu *et alii*, 2015; Uccheddu, 2017; Melis, 2017), raccontassero la storia, quella del Regno giudicale di Arborèa al quale il baluardo di Marmilla per secoli appartene; si decise di puntare sul racconto, accessibile a tutti, di quella che era la vita quotidiana in un castello e in un villaggio di confine di quel glorioso Stato medievale. In questo museo i reperti materiali avrebbero dovuto raccontare un importante periodo storico per la Sardegna, il medioevo arborense, nei suoi aspetti di vita rurale e quotidiana, ma nel contesto della grande storia che anche qui era passata.

Il comitato scientifico previsto dal protocollo d'intesa, guidato dall'archeologa Francesca Carrada e dallo scrivente, in collaborazione con il regista multimediale Francesco Casu e l'architetto Olindo Merone, proposero un progetto per la realizzazione di un percorso didattico nel quale i reperti provenienti dagli scavi archeologici, parlando in prima persona, divenissero il filo conduttore di un racconto comprensibile a tutti, nel quale potessero essere vissute, in maniera immersiva e multisensoriale, le atmosfere della vita quotidiana nel medioevo arborense (2).

## 2. La realizzazione e l'inaugurazione

Il museo, chiamato MudA (Museo multimediale del Regno di Arborèa) riprendendo la parola sarda che indicava un contingente armato in guerra, venne ultimato nel 2010 ma inaugurato solo il 18 maggio del 2013 per la consueta mancanza di continuità amministrativa. Con una logica opposta a quella che anima le collezioni museali tradizionali, si scelse di esporre nel percorso didattico museale solo una piccola parte dei numerosi reperti rinvenuti durante la campagna di scavo (Serreli, 2016).

Perché il museo non deve essere un contenitore di reperti che vuole comunicare nozioni; è, invece, un'esperienza di un momento della storia. Solo così un percorso museale diventa adatto a tutti e a tutte le fasce di età.

Nel MudA, ciascun reperto esposto racconta un aspetto della vita nel castello nella lunga storia

dell'Arborèa (X sec.-1420): guerra e alimentazione, istituzioni e musica, architettura e strategie politiche, gioco e vestiario. A parlare in prima persona sono i reperti, grazie ad audioguide o più funzionali *app*; ciascuno si racconta, svelandosi al visitatore e trasportandolo nelle atmosfere medievali mentre narra il suo utilizzo, la sua fabbricazione, la sua provenienza (da cui prende inflessione e accento). Ciascuna teca, oltre al reperto archeologico, contiene la sua riproduzione per permettere un'esperienza tattile, ma anche un monitor dove un video in *loop* ne racconta fabbricazione, utilizzo e ritrovamento.

Il castello, vero *genius loci* della Marmilla dal Medioevo ai giorni nostri, è la tappa finale del percorso didattico ed esplorativo, ma è anche rivissuto e rivisto attraverso una accurata ricostruzione in 3D nel suo aspetto durante il turbolento Trecento sardo arborense (Fig. 2).

Insomma, la filosofia che anima il museo è quella di offrire dei contenuti e delle suggestioni basate sulle più recenti ricerche, con delle modalità e dei linguaggi ampiamente accessibili per tutti; il MudA comunica al visitatore le atmosfere, i sapori, le paure, le sensazioni del medioevo sardo, vissute in un castello arborense del Trecento e nel suo territorio. Fino al 2018 tutto ciò è stato possibile grazie al funzionamento di un Centro di documentazione – intitolato al maestro e amico Roberto Coroneo – che con le sue ricerche scientifiche e la sua attività di comunicazione ha animato il MudA di nuove scoperte, idee e linguaggi; è stato il vero cuore pulsante del museo, nel quale si è fatta ricerca e si sono studiate modalità e iniziative per comunicare al grande pubblico le acquisizioni scientifiche.

### 3. Il percorso del MudA

Data la filosofia che ha animato la sua ideazione e realizzazione, il MudA non è solo un percorso espositivo di reperti rinvenuti nel castello e nel suo territorio, illustrati e descritti nel Catalogo *MudA. Museo multimediale del Regno di Arborèa* (2016). È anche, e soprattutto, un percorso didattico nel quale questi reperti raccontano sé stessi e i vari aspetti della storia di un luogo e della sua comunità, nel contesto più ampio del Medioevo nel Regno di Arborèa e nel Mediterraneo.

Per rendere più accessibile e accattivante questo racconto, nel percorso si fa largo uso delle nuove tecnologie che rendono viva l'esposizione,

svecchiando il concetto di museo. Le tecnologie sono per definizione soggette ad obsolescenza; ciò che rende sempre vivo il museo non sono i mezzi utilizzati (monitor, audioguide, un 3D o *touch*) ma il loro contenuto, il messaggio che viene trasmesso (Serreli, 2019).

Perciò, grazie all'intelligente uso di ricostruzioni multimediali e ambientazioni storiche, il MudA si rivolge al grande pubblico, uscendo dagli stretti confini di una comunicazione specialistica rivolta ad archeologi, storici ed esperti, per attivare una riflessione avvincente del Medioevo in Sardegna e nel Mediterraneo, con una totale immersione esperienziale nella storia, anche quotidiana, e un viaggio nel passato attraverso sistemi proiettati nel futuro. È per questo che il percorso didattico del MudA è adatto a tutti e, in particolar modo, si presta alla fruizione dei ragazzi in età scolare ai quali sono dedicate installazioni interattive capaci di suscitare curiosità, attenzione e interesse.

Il percorso è guidato da un'applicazione, liberamente scaricabile dalle principali piattaforme *Android* e *Apple*, oppure mediante tradizionali audioguide interattive, in cinque lingue, distribuite all'ingresso; esse conducono i visitatori attraverso tutte le sale. Le musiche originali sono del maestro Romeo Scaccia che ha curato anche la registrazione delle tracce guida.

Una tavola cronologica contestualizza il museo; vi sono fissati gli avvenimenti più importanti della storia di Sardegna parallelamente alle vicende più importanti di quella mediterranea. Da qui parte il percorso attraverso luoghi, oggetti e atmosfere del medioevo arborense alla scoperta delle vicende che interessarono le fertili pianure di Marmilla, innestate nella storia medievale che vide il castello, fra i più importanti, sempre al centro della scena.

Nella prima sala al visitatore è offerto un quadro generale del territorio e della sua storia. La Marmilla si presenta attraverso il suo patrimonio culturale e le sue ricchezze storiche. Il castello, da cui la regione prese il nome, è qui mostrato con una riproposizione tridimensionale a volo d'uccello, nella quale ai ruderi si sovrappone la verosimile ricostruzione del maniero nelle sue fattezze trecentesche, quando questo fu un solido baluardo nella lunga guerra che il Regno di Arborèa combatté contro il Regno di Sardegna che allora faceva parte della più grande potenza mediterranea del tempo, la Corona d'Aragona. Passato e presente si confrontano in una modalità percettiva di immediata fruizione.

La seconda sala è dedicata a un'iscrizione del I secolo d.Cr., nella quale venne celebrata l'edificazione in queste terre di un tempio a Giove; l'epigrafe si racconta in prima persona e viene descritta minuziosamente da un video in *loop*. Si tratta dell'attestazione dell'esistenza in questo territorio di una comunità coesa e ricca sin dall'epoca romana (Mastino, 2001; Serreli, 2002). Nella stessa sala, un'installazione interattiva permette ai visitatori, di conoscere gli abiti medievali indossati dai personaggi principali raccontati nel percorso: il re, il *majore*, un cavaliere, una popolana, il castellano e un contadino. In quattro monitor *touch* il fruitore è invitato a far indossare ai personaggi gli abiti nell'ordine corretto. Da questa sala è anche possibile partire con un gioco dell'oca a grandezza naturale nel quale il partecipante può ripercorrere le vicende salienti della storia raccontata nel museo.

Nella sala successiva è ricreata la suggestione dell'ambiente interno della torre maestra del castello; al suo interno si vive un momento della vita quotidiana nel maniero durante i lunghi periodi di pace.

Segue, il *box* grafico che esalta un blocco lapideo con due faccine oranti scolpite che si raccontano; questo concio figurato proviene dalla cortina muraria del castello dove venne inserito come materiale di riutilizzo.

Nel corridoio successivo, cuore del percorso, sono esposti alcuni dei reperti provenienti dagli scavi nel Castello, contenuti in espositori cilindrici trasparenti, vero e proprio 'teatro archeologico' dove forma, funzione, provenienza e utilizzo scandiscono il viaggio che restituisce all'oggetto il contesto di provenienza. Si tratta di ciotole di produzione toscana o valenzana, pentole, *sciveddas*, oggetti ludici (flauto, dadi e pedine), oggetti metallici (punte di balestra, copiglie e spilli) e pesi da telaio; ci raccontano la storia quotidiana in un castello arborense attraverso la quale si legge la storia medievale. Per evitare che il reperto sia cristallizzato in una sorta di nuova e decontestualizzata identità statica, grazie a filmati su schermi nell'espositore cilindrico si crea una sorta di svecchiamento continuo con coinvolgimento totale del visitatore in un'esperienza percettiva completa: visiva, uditiva, tattile, intellettuale. Infatti, nei cilindri è anche presente la riproduzione filologica del reperto esposto, al fine di permetterne la fruizione

tattile e percepirne in maniera completa il peso, la maneggevolezza e l'utilità (Fig. 3).



Fig. 3- Una delle teche (foto di G. Uccheddu)

L'ultima sala interna è allestita con una grande tavola imbandita e drappeggiata alle pareti con lo stemma del Regno di Arborea (un albero verde deradicato su campo bianco); vi viene proiettata una *fiction* alla quale hanno preso parte molte comparse del paese. È raccontata la scena che funge da colonna portante di tutto il percorso espositivo: un rifornimento di vettovaglie, armi e materiali portato al castello dal re di Arborea Mariano IV nell'estate del 1363. In questa *fiction* il cuoco e l'assaggiatore presentano i cibi preparati per il banchetto reale, con l'illustrazione di ogni pietanza servita; il visitatore è ospite e protagonista del banchetto reale. Vari monitor presenti nella sala raccontano la preparazione di alcune pietanze medievali (Serreli, 2017 a; Serreli, 2017 b; Serreli & Sulas 2017).

Nel cortile del museo è fatto rivivere l'arrivo del re con i rifornimenti attraverso i personaggi stilizzati, vere e proprie icone narranti del castello e del suo territorio. Qui un cantastorie narra le vicende dei personaggi principali, illustrati in simpatiche e storicamente coerenti vignette in grado di attirare l'attenzione dei più piccoli (realizzate dal grafico Magic Joe). A fine percorso un *Museum shoop*, oggi probabilmente incompleto, proponeva non solo i tradizionali libri, ma anche *e books*, riproduzioni di oggetti esposti e prodotti locali.

Guidati ancora dall'applicazione per *smartphone* e *tablet* o dall'audioguida, il percorso continuava in diverse tappe, fino ai ruderi in cima al colle, all'interno dei quali, ora come allora, si dominano le fertili campagne di Marmilla, scrigno di una

storia emozionante raccontata con moderne e accattivanti tecnologie dal MudA.

#### 4. Il MudA per i bambini

Come già detto, il percorso didattico del MudA è particolarmente adatto ai bambini. Infatti, le nuove tecnologie utilizzate trasformano il racconto in esperienza immersiva che lascia un ricordo e incancellabili sensazioni nei visitatori. Ogni reperto esposto è visto nella sua fabbricazione e nel suo utilizzo, in ricostruzioni filologiche, fissandosi quindi nell'immaginario del piccolo visitatore grazie al linguaggio semplice utilizzato nelle audioguide, nei video e nei giochi interattivi.

In particolare, alcuni ambienti e installazioni sono stati pensati soprattutto per i bambini e i ragazzi in età scolare, benché possano essere fruiti da tutti. Il castello ricostruito nelle sue fattezze e funzioni trecentesche, per esempio, descrive più di qualsiasi racconto, di qualsiasi spiegazione, quale poteva essere il ruolo di un maniero medievale nel territorio e anche la vita al suo interno. Queste immagini sono pensate per lasciare una traccia nella fantasia dei bambini e aprirli alla conoscenza di uno dei momenti più affascinanti della storia sarda.

Ma sono soprattutto i giochi interattivi che catturano l'attenzione dei ragazzi, i quattro monitor *touch screen* in particolare, dove si cimentano nella vestizione dei personaggi raccontati nel

percorso. Questi devono essere vestiti trascinando gli abiti secondo un preciso ordine logico; alla fine il personaggio si congratula e si racconta al piccolo visitatore.

Dallo stesso ambiente prende avvio il gioco dell'oca analogico a grandezza naturale. Nelle sue 25 caselle sono raccontate le vicende salienti della storia arborense vista dal suo castello: ciascun partecipante si immedesima in un personaggio e, lanciando quei dadi che erano anche oggetto ludico per i soldati di stanza nel castello, cerca di arrivare alla fine del percorso precedendo gli altri concorrenti. L'ultima casella racconta il lavoro dell'archeologo che ha scoperto gli oggetti esposti nel percorso e ha fatto rivivere un pezzo della nostra storia.

Un altro passaggio è particolarmente adatto a catturare l'attenzione dei più piccoli: il cantastorie che descrive in rima i dieci personaggi del cortile, illustrati in esilaranti ma storicamente fondate vignette. Il vanesio principe Mariano, il *majore de villa* succube di sua moglie, il medico del re ebbro del vino di Marmilla, il contadino sempre vessato dal potere, il vessillifero stanco, il cavaliere e il capitano del castello, sono visti nei loro aspetti più comici; il ritmo cantilenante delle filastrocche, poi, si imprime nella mente dei ragazzi e fa conservare un ricordo di ciò che fu il Regno di Arborea, in Sardegna e nelle fertili pianure di Marmilla.



Fig. 2- Ricostruzione 3D degli interni del castello di Marmilla nel Trecento (foto dell'autore)

## 5. Non solo pregi ma anche tante criticità

Fin qui abbiamo raccontato la virtuosa collaborazione fra un Ente Locale e un Ente pubblico di Ricerca per la valorizzazione del patrimonio culturale nel proprio territorio di appartenenza; per la progettazione, la realizzazione, l'inaugurazione e la promozione del MudA, l'amministrazione comunale di Las Plassas fino al 2018 ha compiuto grossi sforzi finanziari, sempre guidato dalla collaborazione scientifica del CNR ISEM che, oltre alla garanzia della scientificità, ha dato prestigio e autorevolezza a questo museo.

Abbiamo anche elencato i pregi e gli aspetti innovativi del museo nato da questa collaborazione. Tanto che il MudA è stato fra i primi pochi musei ad ottenere il riconoscimento regionale, in quanto rispettava fin dalla sua inaugurazione tutti i parametri dell'ICOM, fatti propri dalla Regione Sardegna (3). Nel 2017 è stato, inoltre, riconosciuto come miglior museo multimediale sul Medioevo in tutta Italia (Consiglio Nazionale delle Ricerche, 2017)!

Il riconoscimento regionale – oltre che rendere orgogliosi gli amministratori di Las Plassas e i responsabili del museo – non ha in realtà portato nessun altro vantaggio: le linee di finanziamento regionale restano ancorate a vecchie leggi degli anni '80 del secolo scorso; si verifica il paradosso che i musei nati successivamente restano tagliati fuori dai finanziamenti pur avendo ottenuto il riconoscimento in quanto rispettano gli standard richiesti. L'unico contributo regionale è arrivato grazie a un bando a sportello dell'Assessorato dei Beni Culturali che nel 2015 ha permesso l'implementazione degli allestimenti multimediali del museo, rendendolo ancora più immersivo e affascinante.

In realtà, la Legge Regionale 20 settembre 2006 n. 14, prevede anche un'azione di creazione e organizzazione di un sistema regionale dei musei, promuovendo le reti museali tematiche e territoriali, cosa che finora non è avvenuta; e l'osservatorio regionale dei musei, espressamente previsto dalla stessa Legge, all'articolo 14, è stato eletto ma non è stato mai convocato.

Inoltre, i piccoli ma spesso eccellenti musei locali pagano la carenza dei trasporti e della segnaletica, l'assenza di idonee strutture ricettive e, soprattutto, l'atavica difficoltà a fare rete. Una subregione omogenea come la Marmilla storica

avrebbe l'opportunità di diventare una metà dove, oltre alle eccellenze locali, poter vivere uno spaccato di tutta la storia di Sardegna, dalla preistoria, attraverso i nuraghi, fino all'età medievale e alle opere artistiche e architettoniche di età moderna; ma anche in questo territorio prevalgono i campanilismi e, con miope visione, ognuno cerca di portare l'acqua solo al suo rachitico mulino (Serreli, 2017 c).

Ma le vere criticità per la vita del MudA sono nate dalla mancanza di continuità e visione tra le amministrazioni che si sono alternate alla guida del piccolo paese; dal 2000 al 2005 e dal 2010 al 2012 ci sono state delle vere e proprie soluzioni di continuità che hanno rallentato e in certi casi addirittura bloccato il percorso virtuoso intrapreso nel 1997.

La vera e propria svolta negativa, però, è avvenuta nel 2016: la nuova amministrazione insediata in quell'anno ha inspiegabilmente e poco chiaramente rimesso in discussione la collaborazione con l'ISEM, fino a quel momento gravida di ricerche e risultati. È arrivata addirittura a non riconoscere il ruolo di soggetto attuatore assegnato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri all'Istituto per un finanziamento di 850 mila euro ottenuto durante la guida scientifica di quest'ultimo; il Comune avrebbe voluto gestire in totale autonomia il finanziamento, tant'è che è arrivato a presentare un progetto esecutivo, con fondi comunali, del tutto difforme dalla richiesta iniziale.

Con la richiesta presentata dall'ISEM e dalla direzione del museo, ritenuta eligibile dalla commissione ministeriale, invece, erano stati ritenuti degni di finanziamento nuovi e mirati scavi archeologici e l'implementazione del percorso espositivo (con altri reperti e documenti recentemente studiati), rendendolo ancora più accessibile a tutte le categorie di fruitori, anche grazie all'utilizzo delle tecnologie innovative, in quel momento, della realtà aumentata e della *gamification*, favorendo ulteriormente il coinvolgimento emotivo del visitatore.

Il risultato dell'atteggiamento dell'Amministrazione comunale è stato il congelamento e la perdita del ricco finanziamento, la conseguente rottura del rapporto virtuoso ultradecennale tra l'ISEM e l'Ente locale; il museo è diventato un deposito di reperti, spesso letti e presentati male, con visione localistica non più alimentato dalle continue

novità prodotte dalla ricerca storica, e perso in una gestione che non valorizza la sua specificità.

## 6. Conclusioni

In conclusione, ciò che manca è, in primo luogo, un'azione di coordinamento regionale che superi le miopi visioni localistiche e si basi su una programmazione tematica e territoriale a lungo termine oltre che sulle eccellenze locali, prescindendo dai continui mutamenti amministrativi e garantendo la continuità delle azioni virtuose. Nel caso sardo è auspicabile l'applicazione totale della Legge Regionale 20 settembre 2006, n. 14 "Norme in materia di beni culturali, istituti e luoghi della cultura", in modo che ci sia una programmazione territoriale coordinata.

Inoltre, sarebbe necessario che gli amministratori locali comprendessero la necessità di affidarsi agli specialisti, competenti negli specifici settori, e che essi evitassero continue intromissioni nella progettazione e nella gestione di queste realtà. D'altro canto, partendo anche da questa esperienza, eccellente nella sua prima fase (anche se eseguita lentamente a causa dei cronici ritardi della Pubblica Amministrazione e per la visione limitata di alcuni pubblici dipendenti) ma traumatica nella sua conclusione, ritengo sia necessario prevedere negli accordi iniziali le singole responsabilità ed i referenti per ogni

azione (anche se questo, spesso, non è sufficiente).

La nota positiva è la constatazione che l'utilizzo delle moderne tecnologie per veicolare contenuti scientificamente curati, è la strada maestra per la promozione del ricco patrimonio culturale regionale sardo, nazionale e mondiale.

## Note

(1) Serreli G. (2000). *Las Plassas, Le origini e la storia*, Serramanna, 3Esse, 2000 (nuova edizione aggiornata, Logus Mondì interattivi 2015).

(2) Serreli G. (2008), *Centro di documentazione e comunicazione sul castello di Marmilla. Laboratorio didattico permanente, in Patrimonio culturale e ricerca scientifica. Dalla domanda storica all'offerta tecnologica*, Roma, CNR, 2008, p. 47. Nel 2016 è stato pubblicato il *Catalogo MudA. Museo multimediale del Regno di Arborea*, a cura di Serreli G. con la collaborazione di Ucheddu G., Las Plassas, MudA, che, oltre a contenere le descrizioni e le schede dei reperti, racconta la genesi e la filosofia del museo e ne descrive il percorso didattico.

(3) Riconoscimento regionale dei musei e delle raccolte museali ai sensi della Legge Regionale 20 settembre 2006, n. 14 "Norme in materia di beni culturali, istituti e luoghi della cultura".

## Reference

- Carrada F. (2003). Studio preliminare dei reperti dal castello di Marmilla (Las Plassas, Cagliari). In: Chirra S. (ed.) *Roccas. Aspetti del sistema di fortificazione in Sardegna* (Atti degli Incontri sui Castelli in Sardegna (2002) dell'Arxiu de Tradicions), Oristano, Arxiu de Tradicions, pp. 77-96.
- Columbu S., Melis R.T., Murru G.F., Serreli G., Ucheddu G. (2015). Petrographic and physical investigations on geomaterials for conservation of Las Plassas Castle (Marmilla, Sardinia, Italy). In: Rodríguez Navarro P. (ed.) *Defensive Architecture of the Mediterranean XV to XVIII*. Vol. 2: Proceedings of FORTMED – Modern Age Fortification of the WesternMediterranean Coast, 2015, Universitat Politècnica de València, València, pp. 365-372.
- Consiglio Nazionale delle Ricerche (2017), *Al museo Muda il premio 'Italia Medievale': un riconoscimento che premia l'Isem-Cnr*, available at: <https://www.cnr.it/it/news/7683/al-museo-muda-il-premio-italia-medievale-un-riconoscimento-che-premia-l-isem-cnr> (Accessed: 30 September 2020).
- Coroneo R. (1993). *Architettura romanica dalla metà del Mille al primo '300*. Nuoro, Ilisso.
- Mastino A. (2001). Rustica plebs id est pagi in provincia Sardinia: il santuario rurale dei Pagani Uneritani della Marmilla. In: *Poikilma. Studi in onore di Michele R. Cataudella*, La Spezia, Agorà, pp. 781-793.
- Mele M.G. & Serreli G. (2011). Multimedial reuse of medieval monuments. In: *Le tecnologie del CNR per i Beni Culturali*, Roma, CNR, p. 24.
- Melis R.T., French C., Sulas F., Montis F., Serreli G. (2017). Geoarchaeologia e storia nel territorio di Las Plassas: risultati preliminari. In: Serreli G., Melis R.T., French C., Sulas F. (eds.), *Sa Massaria. Ecologia storica dei sistemi del lavoro contadino in Sardegna*, Consiglio Nazionale delle Ricerche –

- Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea, Cagliari, tomo I, pp. 115-142. Serreli G. (2000). *Las Plassas. Le origini e la storia*. Serramanna, 3Esse ed. (ripubblicato *on line* da Logus Mondi interattivi nel 2015: <http://www.logus.it/las-plassas-le-origini-e-la-storia/>, 06/03/2017).
- Serreli G. (2002). Il rinvenimento di un'iscrizione dedicatoria dei pagani Uneritani a Las Plassas. In: Khanoussi, M. Ruggeri P. & Vismara C. (eds.), *L'Africa Romana* (Atti del Convegno Internazionale, Sassari 7-10 dicembre 2000), XIV volume, Roma, Carocci, III vol., pp. 1787-1793.
- Serreli G. (2003). Rifornimenti ai castelli di Sanluri, Monreale e Marmilla tra il 1412 e il 1413. In: *Aragonensia. Quaderno di studi sardo-catalani*, Dolianova, Arxiu de Tradicions, pp. 11-15.
- Serreli G. (2008). Centro di documentazione e comunicazione sul castello di Marmilla... Laboratorio didattico permanente. In: *Patrimonio culturale e ricerca scientifica. Dalla domanda storica all'offerta tecnologica*, Roma, CNR, p. 47.
- Serreli G. (2010). La frontiera meridionale del Regno giudiciale d'Arborea: un'area strategica di fondamentale importanza per la storia medievale sarda. *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 4, pp. 213-219.
- Serreli G. (2016). *Catalogo MudA. Museo multimediale del Regno di Arborèa*, con la collaborazione di Uccheddu G., Las Plassas, MudA.
- Serreli G. (2017 a). Marmilla (Kingdom of Arborea, Sardinia), its castle and food supplies, 14th e 15th Centuries. In: Martorelli R. & Muresu M. (edd.), *Food in the Mediterranean from Late Antiquity to Middle Age. From Sardinia to Spain*, Perugia, Morlacchi editore, pp. 229-247.
- Serreli G. (2017 b). Il castello di Marmilla dal Regno di Arborea al Regno di 'Sardegna e Corsica': un baluardo militare e una sentinella e delle produzioni dei commercianti. In: Serreli G., Melis R.T., French C., Sulas F. (eds.), *Sa Massaria. Ecologia storica dei sistemi del lavoro contadino in Sardegna*, Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea, Cagliari, tomo I, pp. 143-185.
- Serreli G. (2017 c). Il MudA (Las Plassas, Sardegna) per valorizzare e trasmettere il Medioevo arborense. Pregi e criticità. In: Martí Sentañes E. (ed.), *Teaching and valuing the History of Sardinia. Reflexions, Experiences and Best Practices*, Cagliari, Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea, pp. 223-241.
- Serreli G. & Sulas F. (2017). The castrum Marmillae: a border castle and a garrison of Arborea's agricultural resources. In: Damiani G. & Fiorino D.R. (eds.), *International Conference Military Landscapes. A future for Military Heritage* (La Maddalena, 21-24 giugno 2017). Proceedings of the International Conference. Paper n. 029, Milano, Skira editore, pp. 1-9.
- Serreli G. (2019). Il MudA (Museo multimediale del Regno di Arborèa –Las Plassas, Sardegna), dalla ricerca alla comunicazione attraverso la multimedialità. In: *Metti la storia al lavoro*. Seconda conferenza italiana di Public History, Pisa, 11-15 giugno 2018, Pisa, Associazione Italiana di Public History, p. 144.
- Uccheddu G. (2017). Resti materiali e organici dallo scavo di due immondezzei medioevali nel castello di Marmilla a Las Plassas (VS): alcune note sugli usi alimentari dei militari nel castello. In: Serreli G., Melis R.T., French C., Sulas F. (eds.), *Sa Massaria. Ecologia storica dei sistemi del lavoro contadino in Sardegna*, Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea, Cagliari, tomo II, pp. 675-699.