



## Capítulo 10

### Artefato Tridimensional e Realia

# Artefato Tridimensional e Realia

## Artefato tridimensionais

- Objetos fabricados ou modificados por uma ou mais pessoas, à mão ou industrialmente
- Jogos (quebra-cabeças e simulações), **dioramas** (representação tridimensional de uma cena), cassetes de braile, esculturas, obras de arte tridimensionais, objetos de exposição, modelo, máquinas, vestuários



## Realia

- Coisas reais, objetos autênticos (artefatos, espécime) , objetos que se encontram na natureza.

## Ponto de Acesso

Cap, 21; 21.16B

- Autor é a pessoa ou entidade responsável pela criação do conteúdo intelectual ou artístico.
- Para objetos que aparecem ao natural, as **pessoas ou entidades responsáveis pela sua exposição, arranjo, conservação são os responsáveis principais.**



## Fonte principal – **10.0B1**

- Objetos Tridimensional e Realia
- **Próprio objeto**, juntamente com qualquer material textual (texto ou etiqueta) e o contêiner, fornecido pelo fabricante, editor ou produtor.
- Preferir a **informação encontrada no próprio objeto** (incluindo rótulos fixados permanentemente), e não a informação encontrada no material textual adicional ou no contêiner.



## Áreas – Fontes – 10.0B2

- 1 Título e responsabilidade
- 2 Edição
- 4 Publicação e distribuição
- 6 Série

- Fonte principal

- 5 Descrição física
- 7 Notas
- 8 Número normalizado

- Qualquer fonte

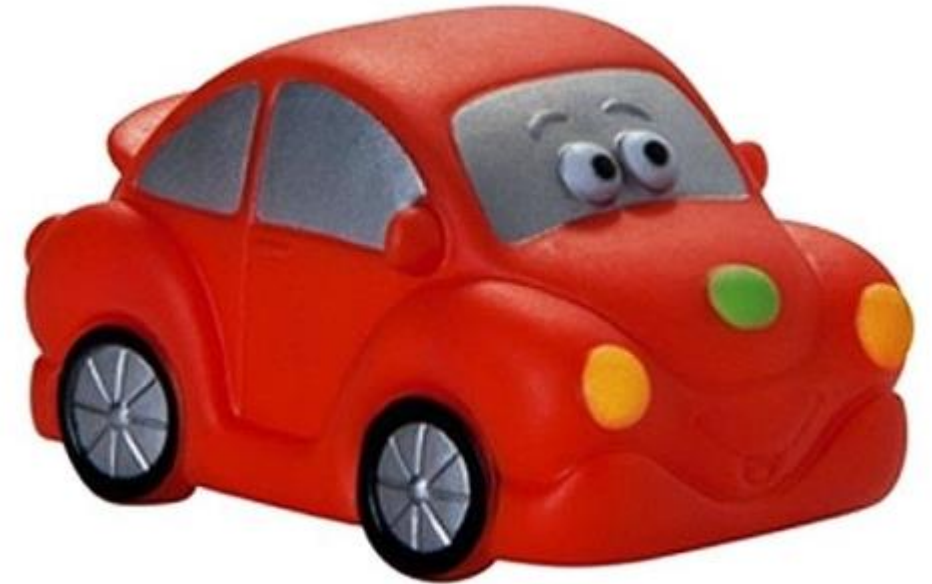




# Artefato Tridimensional e Realia

## DGM – 10.1C1 → 1.1C

- Agência britânica – materiais tridimensionais – [objetos]
- Agência americana – termos variam
  - [brinquedos]
  - [jogo]
  - [lâmina para microscópio]
  - [modelo]
  - [realia]
  - [original de arte]
  - [reprodução de arte]
- Objetos compostos de várias partes sem nenhuma predominância – [multimeios] – 10.1C2 → 1.1C1; 1.10C1



# Artefato Tridimensional e Realia

## 10.4 – Publicação - Distribuição

- Elementos da área podem ser inadequados para artefatos e realia.
- **Objetos comerciais:** elementos como lugar, publicador e data podem ser registrado
- **Não comerciais** ou da natureza, elementos não apropriados
- **Ano** de criação do objeto pode ser único elemento registrado



# Artefato Tridimensional e Realia

## 10.5 – Descrição física

Extensão do  
item – 10.5B

Indica a classe do material e o n. de unidades  
1 jogo (1 tabuleiro, 50 cartas para jogar, 2 dados)

Outros detalhes  
físicos – 10.5C

Informação sobre de que é feito o objeto  
1 colcha : algodão

Dimensões – 10.5D

Tamanho do objeto em centímetros, se forem dadas  
dimensões múltiplas, registre altura X largura X  
profundidade

1 escultura : bronze polido ; 110 cm



# Artefato Tridimensional e Realia

Brinquedoteca

Jogo de Mesa



# Artefato Tridimensional e Realia

## Representação Descritiva

Master imagem **[jogo]** : Quem?, O quê?, Onde? : [adaptação] / colaboradores, Carlos Seabra ... **[et al.]**. – São Bernardo do Campo, SP : Grow Jogos e Brinquedos, c1998.

**1 jogo (várias peças)** : plástico, papelão, color. + 1 folheto das regras, em caixa 32 x 22 x 10 cm.

Título do contêiner.

"O jogo do enigma visual!"

Master clip, adaptado para o Brasil, do original Picture Pursuit, sob licença de Hasbro International.

Peças: 1 dado, 1 ampulheta, 1 porta-cartelas com 8 portas, 1 cartão: O que?, Onde? e Quem?, 11 fichas, 108 cartelas dupla-face ilustradas (156 com figuras e 60 com palavras), 300 cartas com perguntas e respostas, etiquetas adesivas para o dado e para as portas.

Idade: A partir de 12 anos.

I. Seabra, Carlos



# Artefato Tridimensional e Realia

## Representação Descritiva



**Área 1:** Master imagem **[jogo]** : Quem?, O quê?, Onde? : [adaptação] / colaboradores, Carlos Seabra ... **[et al.]**. –

**Área 4:** São Bernardo do Campo, SP : Grow Jogos e Brinquedos, c1998.

**Área 5:** 1 jogo (várias peças) : plástico, papelão, color. + 1 folheto das regras, em caixa 32 x 22 x 10 cm.

**Área 7:** Título do contêiner.

**Área 7:** "O jogo do enigma visual!"

**Área 7:** Master clip, adaptado para o Brasil, do original Picture Pursuit, sob licença de Hasbro International.

**Área 7:** Peças: 1 dado, 1 ampulheta, 1 porta-cartelas com 8 portas, 1 cartão: O que?, Onde? e Quem?, 11 fichas, 108 cartelas dupla-face ilustradas (156 com figuras e 60 com palavras), 300 cartas com perguntas e respostas, etiquetas adesivas para o dado e para as portas.

**Área 7:** Idade: A partir de 12 anos.

**Entrada Secundária:** Seabra, Carlos

# Artefato Tridimensional e Realia

## Representação Descritiva



10.1B1 - Título principal  
→1.1B ; 10.7B3

10.1C - DGM

10.1E1 – Informações  
sobre o título →1.1E

10.1F1 - Indicação d responsabilidade  
→1.1F; 1.1F5 mais de três pessoas

**Área 1:** Master imagem **[jogo]** : Quem?, O quê?, Onde? : [adaptação] / colaboradores, Carlos Seabra ... **[et al.]**. –

10.4C – Lugar de  
publicação distribuição

10.4D – Nome do  
Editor, Distribuidor

10.4F1 – Data → 1.4F

**Área 4:** São Bernardo do Campo, SP : Grow Jogos e Brinquedos, c1998.

10.5B1 Extensão: N.  
Unidades

10.5C1 – Detalhes  
Físicos: Material, Cor

10.5E – Material  
adicional

10.5D - Dimensão

**Área 5:** 1 jogo (várias peças) : plástico, papelão, color. + 1 folheto das regras, em caixa 32 x 22 x 10 cm.

10.7B3 – Fonte do título principal

**Área 7:** Título do contêiner.

**Área 7:** "O jogo do enigma visual!"

10.7B4 – Variações do título

10.7B5 – Títulos equivalentes e outras informações sobre títulos

**Área 7:** Master clip, adaptado para o Brasil, do original Picture Pursuit, sob licença de Hasbro International.

**Área 7:** Peças: 1 dado, 1 ampulheta, 1 porta-cartelas com 8 portas, 1 cartão: O que?, Onde? e Quem?, 11 fichas, 108 cartelas dupla-face ilustradas (156 com figuras e 60 com palavras), 300 cartas com perguntas e respostas, etiquetas adesivas para o dado e para as portas.

10.7B10 – Descrição física

**Área 7:** Idade: A partir de 12 anos.

10.7B14 – Público a que se destina

# Artefato Tridimensional e Realia

## Representação Descritiva

**Entrada Principal:** Master imagem : Quem?, O quê?, Onde?

21 – Escolha do Ponto de Acesso

21.6C – Responsabilidade principal não indicada

**Entrada Secundária:** Seabra, Carlos

21 – Escolha do Ponto de Acesso

21.29 – Entradas secundárias

22 – Cabeçalhos para pessoas

22.5 – Entrada pelo sobrenome

Master imagem **[jogo]** : Quem?, O quê?, Onde? : [adaptação] / colaboradores, Carlos Seabra ... **[etal.]**. – São Bernardo do Campo, SP : Grow Jogos e Brinquedos, c1998.

**1 jogo (várias peças)** : plástico, papelão, color. + 1 folheto das regras, em caixa 32 x 22 x 10 cm.

Título do contêiner.

"O jogo do enigma visual!"

Master clip, adaptado para o Brasil, do original Picture Pursuit, sob licença de Hasbro International.

Peças: 1 dado, 1 ampulheta, 1 porta-cartelas com 8 portas, 1 cartão: O que?, Onde? e Quem?, 11 fichas, 108 cartelas dupla-face ilustradas (156 com figuras e 60 com palavras), 300 cartas com perguntas e respostas, etiquetas adesivas para o dado e para as portas.

Idade: A partir de 12 anos.





# ***Considerações Finais***

# José Fernando Modesto da Silva

Nascido em Campinas/SP. Bacharel e Mestre em Biblioteconomia e Documentação pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas – PUCCamp. Doutor em Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo – ECA/USP. Pós-Doutorado pela Universidade Carlos III de Madrid, Espanha. Professor de Biblioteconomia na USP. Mais textos interessantes:

<http://www.ofaj.com.br>

