



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

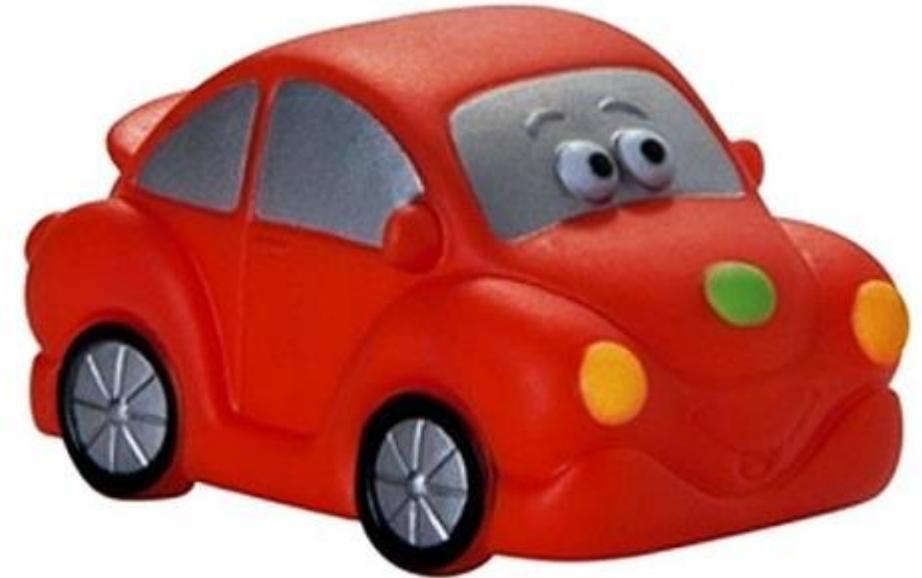
- Qualquer fonte



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.

10.7B4 – Variações do título

10.7B5 – Títulos equivalentes e outras informações sobre títulos

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.

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>

