

116 Zone de données codées : Ressources graphiques

Définition

Cette zone contient des données codées relatives aux ressources graphiques non projetées telles que définies par l'ISBD (par exemple, les estampes et les photographies). Ces données sont nécessaires au catalogage dans les bibliothèques et les musées.

Occurrence

Facultative.

Répétable lorsque, dans un catalogue, une même notice décrit plus d'un type de ressource graphique.

Indicateurs

Indicateur 1 blanc Non défini

Indicateur 2 blanc Non défini

Sous-zone(s)

\$a Données codées pour les ressources graphiques
Toute donnée entrée en \$a est identifiée par sa position à l'intérieur de la sous-zone. La sous-zone a une longueur fixe de 18 caractères. Par convention, les positions sont numérotées de 0 à 17.
Obligatoire.
Non répétable.

Liste des éléments de données de longueur fixe de la sous-zone \$a

Nom de l'élément de données	Nombre de caractères	Positions des caractères
Indication spécifique du type de ressource	1	0
Support primaire de la ressource	1	1
Support secondaire de la ressource	1	2
Couleur	1	3
Technique (dessins, peintures)	6	4-9
Technique (estampes)	6	10-15
Fonction de la ressource	2	16-17

Remarque(s) sur le contenu de la zone

Lorsqu'un élément de données n'est pas renseigné, la position correspondant à cet élément doit contenir le caractère de remplissage (|). Si aucun des sept éléments de données n'est renseigné, la zone ne doit pas être utilisée.

\$a Données codées pour les ressources graphiques

Position 0 Indication spécifique du type de ressource
Un code à un caractère correspond à l'identification spécifique du type de ressource : il indique la catégorie particulière de ressource (en général, la catégorie d'objet physique) à laquelle appartient la ressource décrite. Les codes suivants sont utilisés :

a = collage
Œuvre originale créée en fixant des matériaux variés (papier, bois, journal, tissu, etc.) sur une surface.

- b = dessin
Représentation visuelle originale (qui n'est ni une estampe ni une peinture) réalisée au moyen d'un crayon, d'une plume, d'une craie ou de tout autre instrument permettant d'écrire sur du papier ou un support souple similaire.
- c = peinture
Représentation visuelle originale créée en appliquant de la peinture sur une surface.
- d = reproduction photomécanique
Toute image reproduisant exactement une autre image par l'utilisation d'un procédé photographique permettant de transférer cette image sur une surface d'impression. Par conséquent, un instantané pris pour documenter une peinture ou la photocopie d'une estampe sont considérés comme des reproductions photomécaniques. Les reproductions d'art, les cartes postales, les affiches et les images à usage pédagogique sont incluses ici.
- e = négatif photographique
Partie de film, plaque de verre, ou papier sur lequel apparaît une image « négative », c'est-à-dire directement inversée, d'une image « positive » (épreuve photographique), d'une diapositive ou d'un transparent. Utilisé pour produire une épreuve positive. Ce code ne couvre pas les épreuves photographiques négatives, celles qui combinent des images négatives et positives, les photographies ou les tirages solarisés, et tout ce qui relève des techniques utilisées pour réaliser des épreuves photographiques.
- f = épreuve photographique
Image positive produite soit directement soit indirectement sur une surface sensible par l'action de la lumière ou de toute autre énergie rayonnante. Le terme « épreuve photographique » est utilisé ici comme étant plus précis que « photographie », qui techniquement peut couvrir à la fois le tirage et le film négatif. Les radiographies et les vues stéréoscopiques sont incluses ici.
- h = image
Représentation visuelle à deux dimensions visible à l'œil nu et généralement placée sur un fond opaque. Ce terme est utilisé lorsqu'il n'existe pas de désignation plus précise ou lorsque celle-ci n'est pas nécessaire.
- i = estampe
Tracé ou image que l'on réalise à partir d'une plaque gravée, d'un bloc de bois, d'une pierre lithographique ou tout autre support intermédiaire. On distingue en général quatre types d'estampes : à plat, en relief, en creux (taille-douce) et au pochoir.
- k = dessin technique
Coupe transversale, détail, diagramme, élévation, perspective, plan, plan de travail, etc., utilisé en ingénierie ou dans tout autre contexte technique.
- m = matrice
Plaque, moule, matrice, cliché etc. qui permet la reproduction d'une même impression:
- z = autre type de ressource graphique non-projetée
Tout autre type de ressource non spécifié ci-dessus. Cela comprend les productions qui combinent des techniques manuelles avec des techniques d'impression sans qu'aucune ne prédomine. Dans certains cas, lorsque le créateur utilise plusieurs techniques, il faut déterminer si son intention était de réaliser une épreuve photographique (même s'il a peint ensuite sur l'image photographique). Le coloriage à la main est considéré comme une technique appliquée à une procédure d'impression ; cet aspect est exprimé par un code dans la position 3. Les images graphiques produites par ordinateur sont incluses ici, ainsi que les différentes matrices pour la duplication (y compris les matrices à alcool et les matrices de transparents).

- Position 1** Support primaire de la ressource
 Un code à un caractère précise le type de matériau utilisé pour le support primaire (c'est-à-dire celui sur lequel une image est imprimée ou réalisée) d'une ressource graphique non-projetée. Les codes suivants sont utilisés :
- a toile
 - b bristol
 - c carton /carton à dessin
 - d verre
 - e matière synthétique (plastique, vinyle, etc.)
 - f peau (cuir, parchemin, vélin, etc.)
 - g textile (inclut les fibres synthétiques)
 - h métal
 - i papier
 - j plâtre
 - k panneau dur, isorel
 - l porcelaine
 - m pierre
 - n bois
 - u inconnu
 - v lot composite
 - z autre
- Position 2** Support secondaire de la ressource
 Un code à un caractère est utilisé pour préciser le type de matériau utilisé pour le montage, c'est-à-dire le matériau (autre que le matériel muséal normal) sur lequel le support primaire est fixé.
 Cette position n'est utilisée que si le montage ou le cache a une importance historique, informative, esthétique ou de conservation (dans les autres cas, on emploie le code « y »). On utilise les mêmes codes que pour le matériau du support primaire (position 1), auxquels s'ajoute le code suivant :
- y = pas de support secondaire.
- Position 3** Couleur
 Un code à un caractère précise la couleur de la ressource graphique non-projetée. Les codes suivants sont utilisés :
- a = unicolore, monochrome
 L'image est imprimée ou exécutée dans une seule couleur. Le code « a » est utilisé pour les œuvres d'art monochromes. Il n'est pas utilisé pour les ressources photographiques.
 - b = noir et blanc
 L'image est imprimée ou exécutée en noir et blanc.
 - c = multicolore
 L'image est imprimée ou exécutée dans plus d'une couleur.
 - d = colorié à la main
 L'image, obtenue par un procédé d'impression ou par un procédé photographique, est coloriée à la main.
 - u = inconnu
 - v = mixte
 L'œuvre ou la collection est une combinaison d'images unicolores, en noir et blanc, en couleurs, coloriées à la main et/ou autres.
 - x = non-applicable
 Cette caractéristique n'est pas appropriée au type de ressources traité.

z = autre

L'image présente des caractéristiques de couleur autres que celles spécifiées ci-dessus, par exemple elle est tachée, teintée, colorée en brun (comme la couleur sépia).

Positions 4-9

Technique (dessins, peintures)

Un code à deux caractères précise la technique utilisée pour réaliser les dessins et les peintures. Il existe trois positions sur deux caractères pour saisir les codes relatifs à la technique ; ceux-ci sont entrés de gauche à droite, toutes les positions inutilisées étant remplies par des blancs.

Si une ressource graphique n'est ni un dessin ni une peinture, la première position doit contenir le code « xx » (non applicable) et les positions restantes contiennent des blancs.

Les codes suivants sont utilisés :

aa = crayon
 ab = graphite
 ac = crayon de couleur
 ad = encre de Chine
 ae = lavis d'encre de Chine
 af = charbon
 ag = craie
 ah = craie noire
 ai = sanguine
 aj = aquarelle
 ak = détrempe
 al = gouache
 am = pastel
 an = huile
 ba = feutre
 bb = tache
 bc = fusain
 bd = sépia
 be = encre d'écriture
 bf = caséine
 bg = dorure
 bh = encaustique
 bi = acrylique
 bj = collage
 bk = pointe d'argent
 bl = pistolet
 uu = inconnu
 vv = techniques mixtes
 xx = non applicable
 zz = autre

Positions 10-15

Technique (estampes)

Un code à deux caractères précise la technique utilisée pour réaliser les estampes. Il existe trois positions sur deux caractères pour saisir les codes relatifs à la technique ; ceux-ci sont entrés de gauche à droite, toutes les positions inutilisées étant remplies par des blancs.

Si une ressource graphique n'est pas une estampe, la première position doit contenir le code « xx » (non applicable) et les positions restantes contiennent des blancs.

Les codes suivants sont utilisés :

ba = gravure sur bois
 bb = gravure sur bois en clair-obscur
 bc = gravure sur bois en lignes blanches
 bd = camaïeu
 be = héliogravure
 bf = chromolithographie

bg =	linogravure
bh =	eau-forte
bi =	lithographie
bj =	photolithographie
bk =	zincographie
bl =	algraphie
bm =	aquatinte
bn =	réserve au sucre (aquatinte au sucre)
ca =	vernis mou (eau-forte et empreinte sur vernis mou)
cb =	gravure
cc =	manière de crayon
cd =	burin
ce =	pointe sèche
cf =	manière noire (mezzo-tinto)
cg =	monotype
ch =	sérigraphie
ci =	gravure sur acier
cj =	infographie
ck =	photocopie
uu =	inconnu
vv =	techniques mixtes
xx =	non applicable
zz =	autre

Positions 16-17 Fonction de la ressource

Un code à deux caractères précise la fonction de la ressource. Lorsque cette information ne s'applique pas à la ressource décrite, les deux positions doivent contenir le code « xx » (non applicable).

Les codes suivants sont utilisés :

aa =	dessin d'architecture Tracé graphique conçu pour le plan et la construction (ou pour la documentation autour du plan et de la construction) des sites, des édifices, des bâtiments, des détails d'architecture, des installations fixes, du mobilier et de la décoration, ou pour tout autre objet dessiné par un architecte ou un bureau d'architecture.
ab =	couverture d'une ressource Couverture constituant la reliure ou l'enveloppe extérieure d'une ressource, par exemple la couverture reliée ou brochée d'un livre, les pochettes de disque, etc. Les couvertures peuvent être attachées ou non à la ressource.
ac =	autocollant Morceaux de papier ornés d'un dessin ou d'un message, enduits de gomme ou d'une autre substance leur permettant d'adhérer sur une surface. Cela comprend aussi les marques d'identification des propriétaires de livres (ex-libris), habituellement destinées à être collées à l'intérieur d'un livre. Les ex-libris peuvent être fixés ou non sur l'ouvrage.
ad =	affiche Feuille d'annonce en grande partie illustrée, conçue pour être apposée, ordinairement dans un lieu public, pour attirer l'attention sur des événements, des activités, des causes, des produits ou des services. Une affiche peut être composée d'une ou de plusieurs feuilles. Les affiches purement décoratives produites depuis les années 1960 sont incluses ici.
ae =	carte postale Carte illustrée d'un côté, sur laquelle on peut écrire ou imprimer un message et destinée à être postée sans enveloppe.

af =	carte de vœux Carte envoyée ou offerte lors d'occasions précises. Elles portent habituellement des souhaits de bonheur.
ag =	diagramme Feuille opaque présentant de l'information sous forme de graphique ou de tableau, par exemple un tableau mural.
ah =	carte à jouer Cartes appartenant à des séries d'un nombre limité et illustrées, destinées à être utilisées dans un ou plusieurs jeux ou pour prédire l'avenir. Les dessins sont soit conformes à une suite normalisée et ordonnée, soit originaux.
ai	carte éclair Carte ou autre support opaque imprimé avec des mots, des chiffres ou des images et prévu pour être consulté rapidement. Les cartes professionnelles sont incluses ici.
aj =	publications éphémères Ressources éphémères d'usage courant, généralement imprimées et sur papier, qui sont fabriquées pour un usage spécifique limité, puis souvent jetées. Sont aussi incluses les ressources d'usage courant qui doivent être conservées au moins temporairement. Utiliser ce code si aucun autre plus spécifique ne convient.
an =	calendrier Tableau indiquant les mois, les jours de la semaine et les dates d'une année donnée.
as =	marque-place Carte décorée qui marque une place réservée.
au =	image pieuse Carte imprimée qui porte d'un côté l'image d'un objet saint ou sacré et de l'autre une prière ou une incantation.
uu =	inconnu
vv =	mixte
xx =	non applicable
zz =	autre

Zone(s) connexe(s)¹

215	Description matérielle Les informations codées dans la zone 116 correspondent à la description matérielle de la ressource.
-----	---

¹ NdT : la mention des zones connexes est absente dans l'édition anglaise.

Exemple(s)

EX 1 ▲

116 ## \$abiycbeajalxx####xx

*Dessin d'Albrecht Dürer « Le moulin aux saules ».**La zone se décompose comme suit :*

Position	Valeur	Notes
0	b	dessin
1	i	dessin sur papier
2	y	pas de support secondaire
3	c	dessin en couleurs
4-9	beajal	techniques utilisées : encre, aquarelle, rehauts de gouache
10-15	xx####	n'est pas une estampe
16-17	xx	n'a pas de fonction particulière

EX 2 ▲

116 ## \$abiycadae##xx####aa

*Ensemble de six dessins d'Étienne-Louis Boullée « Cénotaphe de Newton ».**La zone se décompose comme suit :*

Position	Valeur	Notes
0	b	dessins
1	i	dessins sur papier
2	y	pas de support secondaire
3	c	lavis de diverses couleurs
4-9	adae##	techniques utilisées : encre noire, lavis
10-15	xx####	ne sont pas des estampes
16-17	aa	dessins d'architecture

EX 3 ▲

116 ## \$aiifbxx####bi####xx

*Estampe d'Odilon Redon « L'araignée ».**La zone se décompose comme suit :*

Position	Valeur	Notes
0	i	estampe
1	i	estampe sur papier de Chine
2	f	montée sur vélin
3	b	estampe en noir et blanc
4-9	xx####	n'est ni un dessin ni une peinture
10-15	bi####	lithographie
16-17	xx	n'a pas de fonction particulière

EX 4 ▲

116 ## \$aiiyaxx####cebm##xx

*Estampe de Geneviève Asse « Marine ».**La zone se décompose comme suit :*

Position	Valeur	Notes
0	i	estampe
1	i	estampe sur papier
2	y	pas de support secondaire
3	a	estampe monochrome (bleu)
4-9	xx####	n'est ni un dessin ni une peinture
10-15	cebm##	techniques utilisées : pointe sèche et aquarelle
16-17	xx	n'a pas de fonction particulière

EX 5 ▲

116 ## \$aiiyxaxx####bi####ad

*Affiche de Cassandre «Chocolat au lait Vinay ».**La zone se décompose comme suit :*

Position	Valeur	Notes
0	i	estampe
1	i	estampe sur papier
2	y	pas de support secondaire
3	c	estampe en couleurs
4-9	xx####	n'est ni un dessin ni une peinture
10-15	bi####	lithographie
16-17	ad	affiche

EX 6 ▲

116 ## \$adcyxaxx####xx####ae

*Ensemble de cartes postales de Verneuil-sur-Avre (Eure).**La zone se décompose comme suit :*

Position	Valeur	Notes
0	d	reproductions photomécaniques
1	c	sur carton
2	y	pas de support secondaire
3	c	en couleurs
4-9	xx####	ne sont ni des dessins ni des peintures
10-15	xx####	ne sont pas des estampes
16-17	ae	cartes postales

EX 7 ▲

116 ## \$aeiybxx####xx####xx

*Photographie négative sur papier par Louis Vignes « Vue panoramique de l'île de Ruad ».**La zone se décompose comme suit :*

Position	Valeur	Notes
0	e	négatif photographique
1	i	sur papier
2	y	pas de support secondaire
3	b	en noir et blanc
4-9	xx####	n'est ni un dessin ni une peinture
10-15	xx####	n'est pas une estampe
16-17	xx	n'a pas de fonction particulière

EX 8 ▲

116 ## \$afdy~~cx~~#####xx#####xx*Photographie positive directe sur verre par Jean Reutlinger « Étang en forêt ».**La zone se décompose comme suit :*

<i>Position</i>	<i>Valeur</i>	<i>Notes</i>
0	f	<i>épreuve photographique</i>
1	d	<i>sur verre</i>
2	y	<i>pas de support secondaire</i>
3	c	<i>en couleurs</i>
4-9	xx#####	<i>n'est ni un dessin ni une peinture</i>
10-15	xx#####	<i>n'est pas une estampe</i>
16-17	xx	<i>n'a pas de fonction particulière</i>