



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI

**Schweizerische Nationalbibliothek NB**

---

# **MARC21-Anwendung der Schweizerischen Nationalbibliothek**

---

## 008 Visuelle Materialien (NR)

### Indikatoren und Unterfeld-Codes

Feld 008 hat weder Indikatoren noch Unterfeld-Codes; die Datenelemente sind durch ihre Position definiert.

### Zeichenpositionen (008/18-34 und 006/01-17)

#### 18-20 Spieldauer von Filmen und

Videoaufnahmen (006/01-03)

000 Spieldauer überschreitet 3 Ziffern

001-999 Spieldauer

nnn Nicht anwendbar

--- Unbekannt

||| Kein Codierungsversuch

#### 21 undefinierte Zeichenposition (006/04)

undefiniert

| Kein Codierungsversuch

#### 22 Zielpublikum (006/05)

unbekannt oder nicht angegeben

a Vorschulalter

b Unterstufe

c Vorjugendalter

d Heranwachsende

e Erwachsene

f Fachleute

g Allgemein

j Jugendliche

| Kein Codierungsversuch

#### 23-27 undefinierte Zeichenposition (006/06-10)

undefiniert

| Kein Codierungsversuch

#### 28 Amtliche Publikation (006/11)

keine amtliche Publikation

a Autonomer oder halbautonomer Teil

c Regional

f Bundesebene/National

i International zwischenstaatlich

l Lokal

m Interkantonal/interprovinziell

o Amtliche Publikation – Ebene unbestimmbar

s Kanton/Gliedstaat, Provinz, Territorium usw.

u Unbekannt

z Andere

| Kein Codierungsversuch

#### 29 Form des Dokuments (006/12)

keine der folgenden

a Mikrofilm

b Mikrofiche

c Lichtundurchlässige Mikrofiche

d Grossdruck

f Brailleschrift

r Normal-Druck-Reproduktion

s Elektronisch

| Kein Codierungsversuch

#### 30-32 undefinierte Zeichenposition (006/13-15)

undefiniert

| Kein Codierungsversuch

#### 33 Typ des visuellen Materials (006/16)

a Originalkunstwerk

b Medienpaket

c Kunstreproduktion

d Diorama

f Filmstreifen

g Spiel

i Bild

k Grafik

l Technische Zeichnung

m Film

n Diagramm

o Blitzkarte

p Mikroskopisches Präparat

q Modell

r Gegenstand

s Diapositiv

t Folie

v Videoaufnahme

w Spielzeug

z Andere

| Kein Codierungsversuch

#### 34 Technik (006/17)

a Animation

c Animation und reale Handlung

l Reale Handlung

n Nicht anwendbar

u Unbekannt

z Andere

| Kein Codierungsversuch

## DEFINITION DER ZEICHENPOSITIONEN

Die Positionen **Visuelle Materialien** von Feld 008/18-34 werden verwendet, wenn Leader/06 (Art der Aufnahme) Code g (Projizierbares Medium), Code k (Zweidimensionale, nicht projizierbare Grafik), Code o (Medienkombination) oder Code r (Dreidimensionales Kunsterzeugnis oder natürlich vorkommendes Objekt) enthält. Die Positionen 01-17 und 35-39 von Feld 008 bleiben immer gleich und sind im Abschnitt *008 Alle Materialien* beschrieben.

Feld 008/18-34 entspricht übereinstimmenden positionsmässig definierten Datenelementen in Feld 006/01-17, sofern Feld 006/00 (Materialbezeichnung) Code g, k, o oder r enthält. Details über speziell definierte Codes für die übereinstimmenden Positionen in den Feldern 006 und 008 für **visuelle Materialien** stehen nur in den *Richtlinien für die Anwendung* von Abschnitt *008 Visuelle Materialien*.

---

## RICHTLINIEN FÜR DIE ANWENDUNG

### ■ POSITIONEN

#### 18-20 Spieldauer von Filmen und Videoaufnahmen (006/01-03)

Diese Positionen enthalten eine Zahl, welche die gesamte Spielzeit von einem Film oder einer Videoaufnahme angeben. Diese Zahl ist drei Stellen lang, rechtsbündig und nicht benötigte Stellen enthalten Nullen. Drei Füllzeichen (|||) werden verwendet, wenn kein Versuch unternommen wurde, diese Positionen zu codieren.

##### 000 Spieldauer überschreitet drei Ziffern

Code 000 gibt an, dass die Spieldauer länger ist, als mit drei Ziffern angegeben werden kann.

```
008/18-20    000
300 ||| $a 30 videocassettes (52 min. each) : $b sd., col. ;
           $c 1/2 in.
```

##### 001-999 Spieldauer

Diese Spanne von Codes wird verwendet, um die Spieldauer in ganzen Zahlen von 1 bis 999 anzugeben. Zeiten, die kürzer sind als drei Ziffern, werden rechtsbündig eingegeben und nicht benötigte Stellen enthalten Null(en).

```
008/18-20    052
300 ||| $a 1 film reel (52 min.) : $b sd., col. ; $c 16 mm.
```

```
008/18-20    180
300 ||| $a 12 videorecordings (15 min. each) : $b sd., col.
           ; $c 1 in.
```

```
008/18-20    024
300 ||| $a 3 film reels (24 min.) : $b sd., col. ; $c 16 mm.
505 0|| $a Birds of Maryland (5 min. 21 sec.) - Birds of
           Virginia (10 min., 15 sec.) - Birds of Delaware (8
           min. 6 sec.)
```

##### nnn Nicht anwendbar

Code nnn gibt an, dass die Angabe der Spieldauer nicht anwendbar ist, wenn es sich zum Beispiel weder um einen Film noch eine Videoaufnahme handelt.

```
008/18-20    nnn
300  □□ $a 121 slides : $b col. ; $c 2x2 in. + $e 1
        teacher's guide.
        [Code nnn indicates that the item is other than a
        motion picture or a videorecording.]
```

**--- Unbekannt**

Code --- zeigt an, dass die Spieldauer unbekannt ist.

```
008/18-20    ---
300  □□ $a 1 videocassette : $b sd. , col. ; $c 3/4 in.
        [Running time not stated elsewhere in the record.]
```

---

**21 undefinierte Zeichenposition (006/04)**

Diese Position ist undefiniert und enthält ein Leerzeichen (□) oder ein Füllzeichen (()).

---

**22 Zielpublikum (006/05)**

Ein einstelliger Buchstabencode gibt das Zielpublikum an, für welches das Material vorgesehen ist. Er wird hauptsächlich für visuelle Unterrichtsmaterialien verwendet. Wenn Werke mit sachlichem Inhalt für mehr als ein Zielpublikum geeignet sind, wird der Code für die hauptsächliche Zielgruppe erfasst. Ein Füllzeichen (()) wird verwendet, wenn kein Versuch unternommen wurde, diese 008 Position zu codieren.

**□ Unbekannt oder nicht angegeben**

Code □ gibt an, dass das Zielpublikum, für welches das Material bestimmt ist, nicht bekannt oder nicht angegeben ist. Code □ wird für alle originalen oder historischen grafische Materialien verwendet.

```
008/22    □
245 00    $a Quantum mechanics.
```

**a Vorschulalter**

Code a gibt an, dass ein Werk für Kinder im Alter von ungefähr 0-5 Jahren gedacht ist.

```
008/22    a
245 04    $a The Magic color wheel.
```

**b Unterstufe**

Code b gibt an, dass ein Werk für Kinder Alter von ungefähr 6-8 Jahren geeignet ist.

```
008/22    b
245 14    $a The alphabet.
```

**c Mittel- und Sekundarstufe I**

Code c gibt an, dass ein Werk für junge Menschen im Alter von ungefähr 9-13 Jahren gedacht ist.

```
008/22    c
245 00    $a Pearl Harbor $h [motion picture].
```

**d Heranwachsende**

Code d gibt an, dass ein Werk für junge Menschen im Alter von ungefähr 14-17 Jahren gedacht ist.

008/22 d  
245 00 \$a Building of the Panama Canal.

**e Erwachsene**

Code e gibt an, dass es sich um ein Werk für Erwachsene handelt.

008/22 e  
245 00 \$a Square dancing : \$b advanced level calls.

**f Fachleute**

Code f gibt an, dass das Werk ziemlich genau auf ein spezielles Publikum abzielt und dass durch die Art der Präsentation das Werk für andere Benutzer kaum von Interesse sein dürfte. Beispiele umfassen: 1) hoch spezialisierte Trainingsfilme; 2) Werke, welche speziell für die Ausbildung von physisch oder mental behinderten Menschen gemacht sind und 3) Werke, welche sich an ein begrenztes Publikum wenden, z.B. an die Angestellten einer einzelnen Organisation.

008/22 f  
245 00 \$a Proper use of the Scubapro buoyancy compensator  
\$h [videorecording].  
[An instructional tape accompanying special  
equipment]

**g Allgemein**

Code g gibt an, dass ein Werk von allgemeinem Interesse ist und nicht auf ein Publikum einer bestimmten intellektuellen Stufe abzielt. Dieser Code wird für belletristische Werke verwendet, die nicht angemessener durch einen der anderen Codes abgedeckt werden.

008/22 g  
245 00 \$a To fly \$h [motion picture].

**j Jugendliche**

Code j gibt an, dass das Material für die Benutzung oder Aufführung durch Kinder und junge Menschen im Alter von ungefähr 0 und 15 Jahren gedacht ist. Der Code wird verwendet, wenn keine detaillierte Codierung für die Zielgruppe Jugendliche gewünscht wird.

---

**23-27 undefinierte Zeichenposition (006/06-10)**

Diese fünf Positionen sind undefiniert; jede enthält ein Leerzeichen ( ) oder ein Füllzeichen ( ).

---

**28 Amtliche Publikation (006/11)**

Ein einstelliger Buchstabencode zeigt an, ob das Werk durch oder für eine internationale, nationale, kantonale oder kommunale Stelle, eine Bezirksbehörde (einschliesslich zwischenstaatlicher Körperschaften jeder Art) oder irgend eine untergeordnete Stelle einer solchen Behörde veröffentlicht oder hergestellt wurde. Der Code gibt auch die Zuständigkeitsstufe der entsprechenden Stelle an. Eine Regierungsstelle und alle ihr untergeordneten Stellen werden als Regierungsstellen behandelt, unabhängig davon, wie sie eingetragen werden (d.h. Nebeneintragung als Gebietskörperschaft oder nicht). Es ist nicht nötig, dass die Behörde in der bibliografischen Aufnahme eine Haupt- oder Nebeneintragung hat, aber sie sollte in den Ausgabe- oder Impressumsfeldern usw. als Herausgeberin o.ä. aufgeführt sein, oder die Herausgabe des Werkes veranlasst haben (was im Allgemeinen anzunehmen ist, wenn die Behörde für den Inhalt des Werkes verantwortlich ist). Im

Zweifelsfälle ist ein Werk als amtliche Publikation zu behandeln. Ein Füllzeichen ( ) wird verwendet, wenn kein Versuch unternommen wurde, diese Positionen zu codieren.

### Richtlinien für gewisse Publikationstypen

**Sozialistische Länder** – Da die Codierung aller in sozialistischen Ländern publizierten Werke als amtliche Publikationen unsinnig wäre, sollte diese Codierung nur für die gleichen Typen von Behörden verwendet werden, welche auch in nicht-sozialistischen Staaten als Amtsstellen betrachtet würden. Wenn unter diesem Gesichtspunkt Zweifel bestehen, ist ein Werk als amtliche Publikation zu codieren.

**Zwei Ebenen** – Wenn ein Werk von Behörden zweier verschiedener Ebenen gemeinsam publiziert oder hergestellt wurde, soll der Code für die höhere Stufe erfasst werden.

**Hochschulpublikationen** – In den Vereinigten Staaten werden Hochschulpublikationen als amtliche Publikationen betrachtet, wenn die entsprechenden Institutionen vom Staat geschaffen oder kontrolliert sind.

**Universitätsverlage** – In den Vereinigten Staaten werden Werke, welche von Hochschulverlagen herausgegeben werden, als amtliche Publikationen betrachtet, wenn die entsprechenden Verlage vom Staat geschaffen oder kontrolliert sind (z.B. State University Presses in den Vereinigten Staaten).

### □ Keine amtliche Publikation

Code □ zeigt an, dass das Werk nicht durch oder für eine Behörde publiziert wurde.

008/28 □  
110 2□ \$a United Artists.

008/28 □  
260 □□ \$a New York : \$b Time-Life Books, \$c 1976.

### a *Autonomer oder halbautonomer Teil*

Code a zeigt an, dass das Werk für oder durch eine Behörde eines autonomen oder halbautonomen Teiles eines Landes publiziert oder hergestellt wurde.

008/28 a  
110 1□ \$a Sabah.

### c Regional

Code c zeigt an, dass das Werk durch oder für eine regionale Gebietskörperschaft publiziert oder hergestellt wurde. Darunter versteht man einen regionalen Zusammenschluss von Gebietskörperschaften auf tieferer Stufe als Kantone/Gliedstaaten.

008/28 c  
110 2□ \$a Washington Metropolitan Area Transit Authority.

### f Bundesebene/National

Code f gibt an, dass das Werk durch oder für eine Behörde eines Landes (z.B. ein souveräner Staat wie Kanada) publiziert oder hergestellt wurde. Code f wird weiter verwendet für die Regierungen von England, Wales, Schottland und Nordirland und ebenso für indianische Stämme.

008/28 f  
110 1□ \$a United States. \$b National Park Service.

### i International zwischenstaatlich

Code i gibt an, dass das Werk durch oder für eine internationale zwischenstaatliche Organisation publiziert oder produziert wurde.

008/28 i  
110 2□ \$a Organization of American States.

**l Lokal**

Code l zeigt an, dass das Werk durch oder für eine lokale Gebietskörperschaft – wie Gemeinde, Stadt, Bezirksgemeinde usw. - herausgegeben oder produziert wurde.

008/28        l  
110 1□ \$a Zanesville (Ohio)

**m Interkantonal/interprovinziell**

Code m gibt an, dass das Werk durch oder für einen regionalen Zusammenschluss von Gebietskörperschaften auf Stufe Kanton/Gliedstaat, Provinz, Territorium usw. herausgegeben oder hergestellt wurde.

008/28        m  
110 2□ \$a Tennessee Valley Authority.

**o Amtliche Publikation – Ebene unbestimmbar**

Code o gibt an, dass das Werk durch oder für eine Behörde herausgegeben oder hergestellt wurde, deren Zuständigkeitsebene aber nicht bestimmt werden kann.

**s Kanton/Gliedstaat, Provinz, Territorium usw.**

Code s zeigt an, dass die amtliche Körperschaft, welche ein Werk hergestellt oder veröffentlicht hat, eine Stelle auf Ebene Kanton/Gliedstaat, Provinz, Territorium etc. ist.

008/28        s  
110 1□ \$a Puerto Rico. \$b Legislative Assembly.

**u Unbekannt**

Code u zeigt an, dass nicht bekannt ist, ob das Werk durch oder für eine Behörde publiziert oder hergestellt wurde.

**z Andere**

Code z steht für ein amtliche Publikation auf welche keiner der anderen Codes zutrifft.

---

**29 Form des Dokuments (006/12)**

Ein einstelliger Buchstabencode gibt die Materialart des vorliegenden Werkes an. Ein Füllzeichen ( ) wird verwendet, wenn kein Versuch unternommen wurde, diese 008 Position zu codieren.

**□ Keine der Folgenden**

Code □ gibt an, dass das Werk durch keinen der anderen Codes genauer charakterisiert werden kann.

**a Mikrofilm**

Code a gibt an, dass das Werk ein Mikrofilm ist.

**b Mikrofiche**

Code b gibt an, dass es sich um eine Mikrofiche handelt.

**c Lichtundurchlässige Mikrofiche**

Code c gibt an, dass das Werk eine lichtundurchlässige Mikrofiche ist.

**d Grossdruck**

Code d gibt an, dass das Werk ein Grossdruck ist.

**f Brailleschrift**

Code f gibt an, dass das Werk in Brailleschrift produziert ist.

**r Normal-Druck-Reproduktion**

Code r gibt an, dass das Werk eine Reproduktion in normal (von Auge) lesbarem Druck ist, wie zum Beispiel eine Fotokopie.

**s Elektronisch**

Code s gibt an, dass das Werk für die Verwendung mit Computer gedacht ist. Es kann auf einem Datenträger gespeichert sein, so dass entweder direkt oder indirekt darauf zugegriffen werden kann, teilweise unter Verwendung eines peripheren Zusatzgerätes zum Computer (z.B. ein CD-ROM Abspielgerät). Für Werke, die keinen Computer benötigen (z.B. Musik-CDs oder Videodiscs) wird dieser Code nicht verwendet.

---

**30-32 undefinierte Zeichenposition (006/13-15)**

Diese drei Positionen sind undefiniert; jede enthält ein Leerzeichen (□) oder ein Füllzeichen (()).

---

**33 Typ des visuellen Materials (006/16)**

Ein einstelliger Buchstabencode bezeichnet den Typ des beschriebenen visuellen Materials. Ein Füllzeichen (()) wird verwendet, wenn kein Versuch unternommen wurde, diese 008 Position zu codieren.

**a Originalkunstwerk**

Code a gibt an, dass es sich um ein Originalkunstwerk handelt, d.h. ein zwei- oder dreidimensionales Kunstwerk, welches durch einen Künstler geschaffen wurde, z.B. eine Skulptur, im Gegensatz zu einer Reproduktion davon.

```
008/33      a
245 14     $a [La gioconda] $h [art original] = $b [Mona
           Lisa].
```

**b Medienpaket**

Code b gibt an, dass das Werk aus einem ganzen Satz von verschiedenen Medien, welche aus mindestens zwei verschiedenen Kategorien stammen, also zum Beispiel Tonaufnahmen, Karten, Filme usw., wobei keines davon als überwiegende Komponente des Werks identifiziert werden kann. Diese Kategorie beinhaltet auch Pakete, die Laborkästen genannt werden, und Packungen von assortierten Materialien, wie zum Beispiel das gesamte Material eines bestimmten Studienlehrplanes (alle Bücher, Werkbücher, Anleitungen, Aktivitäten usw.) oder Pakete mit Materialien von Lerntests (Prüfungen, Antwortblätter, Benotungsrichtlinien, Notendiagramme, Auswertungsleitfäden usw.).

```
008/33      b
245 00     $a 200 ans d'opéra, La Scala $h [kit] ...
500 □□     $a Issued in box (63 x 48 x 8 cm.) containing 1
           vol. (166, [156] p. : ill. ; 31 cm), 6 sound discs
           (33 1/3 rpm, mono. ; 12 in. in case), 4 dioramas
           (47 pieces : col.), 4 souvenir booklets (12 p. each
           : ill. ; 15 cm in case), and 2 art reproductions
           (photogravure, col. ; 60 x 45 cm).
```



**c Kunstreproduktion**

Code c gibt an, dass es sich um eine Kunstreproduktion handelt, d.h. eine zwei- oder dreidimensionale, mechanisch reproduzierte Kopie von einem Kunstwerk, im Allgemeinen für eine kommerzielle Ausgabe.

```
008/33      c
245 10    $a [Breezing up] $h [art reproduction].
```

**d Diorama**

Code d gibt an, dass das Werk ein Diorama ist, d.h. eine dreidimensionale Darstellung einer Szenerie, welche durch das Aufstellen von Objekten, Figuren usw. vor einem zweidimensionalen Hintergrund, gestaltet wurde.

```
008/33      d
245 00    $a Crèche de Noël $h [diorama].
```

**f Filmstreifen**

Code f gibt an, dass es sich um ein Stück Filmstreifen handelt, welches eine Folge von Bildern enthält, die dafür gedacht sind, einzeln projiziert zu werden, mit oder ohne Ton.

```
008/33      f
245 00    $a Word processing $h [filmstrip] $c an audiovisual
          production of the Robert C. Brady Co.
```

**g Spiel**

Code g gibt an, dass es sich um ein Spiel handelt, welches als Werk oder Set von Werken gestaltet ist, um nach vorgeschriebenen Regeln gespielt zu werden und der Erholung oder dem Lernen dienen soll. Code g umfasst auch Puzzles und Simulationen.

```
008/33      g
245 04    $a The Fable game $h [game].
```

**i Bild**

Code i zeigt an, dass das Werk ein Bild ist, d.h. eine zweidimensionale Darstellung, mit bloßem Auge betrachtbar und im Allgemeinen auf einem lichtundurchlässigen Hintergrund angebracht.

```
008/33      i
245 03    $a [A Rainbow over the Grand Canyon] $h [picture].
```

**k Grafik**

Code k gibt den allgemeinen Materialtyp an. Er wird für Originalgrafiken oder historisches grafisches Material verwendet.

```
008/33      k
100 1□    $a Gilpin, Laura, $e photographer.
245 15    $a [The prelude] $h [graphic].
```

**l Technische Zeichnung**

Code l gibt an, dass das Werk eine technische Zeichnung ist, welche definiert ist als Querschnitt, Detail, Schema, Aufriss, Perspektive, Plan, Arbeitsplan usw., erstellt für die architektonische oder sonstige technische Anwendung.

```
008/33      l
245 00    $a [Cross section of west stairway] $h [technical
          drawing].
```

**m Film**

Code m gibt an, dass das Werk ein Film ist. Also eine Serie von stillstehenden Bildern auf Film, mit oder ohne Ton, erstellt, um in schneller Abfolge projiziert zu werden, um den optischen Effekt von Bewegung zu erzielen.

```
008/33      m
245 00  $a Leaving the freeway $h [motion picture].
```

**n Diagramm**

Code n zeigt an, dass es sich um ein Diagramm handelt, d.h. ein lichtundurchlässiges Blatt, welches Daten in grafischer oder tabellarischer Form zeigt (z.B. ein Kalender).

```
008/33      n
245 00  $a [Periodic table] $h [chart].
```

**o Blitzkarte**

Wert o gibt an, dass das Werk eine Blitzkarte ist, d.h. eine Tafel oder sonst ein lichtundurchlässiges Material, bedruckt mit Wörtern, Zahlen oder Bildern und gestaltet zum schnellen vorführen. In diese Kategorie gehören auch Arbeitskarten.

```
008/33      o
245 00  $a German $h [flash card].
```

**p Mikroskopisches Präparat**

Code p gibt an, dass es sich um ein mikroskopisches Präparat handelt, also ein durchsichtiger Objektträger, üblicherweise Glas, welcher ein winzig kleines Objekt enthält, das durch ein Mikroskop oder einen Mikroprojektor betrachtet werden kann.

```
008/33      p
245 00  [Onion skin] $h [microscope slide].
```

**q Modell**

Code q gibt an, dass das Werk ein Modell ist, definiert als dreidimensionale Darstellung eines realen Gegenstandes, entweder in der genau gleichen Grösse wie das Original oder in einem massstäblichen Verhältnis.

```
008/33      q
245 00  $a Solar system simulator $h [model].
```

**r Gegenstand**

Code r zeigt an, dass es sich um einen Gegenstand handelt. Das umfasst 1) alle dreidimensionalen Werke, welche nicht durch die anderen Codes abgedeckt werden (z.B. Bekleidung, Stickerei, Stoffe, Werkzeuge, Utensilien) und 2) natürlich vorkommende Objekte.

```
008/33      r
245 00  $a [Sea shell] $h [realia].
```

**s Diapositiv**

Code s gibt an, dass das Werk ein Diapositiv ist, d.h. transparentes Material mit einem zweidimensionalen Bild, üblicherweise von einem Rahmen gehalten und für die Verwendung in einem Projektor oder Betrachter konzipiert. Moderne Stereografien, z.B. Viewmaster Rollen, sind hier inbegriffen

```
008/33      s
245 00  $a Street paintings of Los Angeles $h [slide].
```

**t Folie**

Code t gibt an, dass es sich um eine Folie handelt, d.h. durchsichtiges Material, auf welchem grundsätzlich unbewegte Bilder abgebildet sind. Folien sind für die Verwendung mit einem Tageslichtprojektor oder einem Leuchtkasten gemacht. Röntgenaufnahmen werden als Folien codiert.

```
008/33      t
245 04  $a The Electromagnetic spectrum $h [transparency].
```

**v Videoaufnahme**

Code v gibt an, dass das Werk eine Videoaufnahme ist, d.h. eine Aufnahme, auf welche Bilder, üblicherweise bewegte und von Ton begleitete, aufgenommen wurden. Videoaufnahmen sind für die Wiedergabe mittels Fernsehempfänger oder Bildschirm gemacht.

```
008/33      v
245 00  $a Radio processing -- a short story history of
processors $h [videorecording].
```

**w Spielzeug**

Code w zeigt an, dass es sich um ein Spielzeug handelt, welches definiert ist als eine Sache - für Kinder oder andere - zum spielen (oft eine Nachahmung irgendwelcher gewohnter Objekte); eine amüsante Sache; etwas, das mehr zum Vergnügen als für den praktischen Gebrauch gedacht ist.

```
008/33      w
245 00  $a [Yoyo] $h [toy].
```

**z Andere**

Code z steht einen Materialtypen, auf welchen keiner der anderen definierten Codes zutrifft.

---

**34 Technik (006/17)**

Ein einstelliger Buchstabencode gibt an, welche Technik verwendet wurde, um die Bewegung in Filmen und Videoaufnahmen zu erzeugen. Ein Füllzeichen ( ) wird verwendet, wenn kein Versuch unternommen wurde, diese 008 Position zu codieren.

**a Animation**

Code a zeigt ein Werk an, welches völlig oder hauptsächlich aus Animation besteht. Animierte Filme werden unter Verwendung verschiedener Techniken produziert: 1) Zeichentrickfiguren; 2) grafischer Film (mit Farbe oder anderen Mitteln direkt auf die Filmoberfläche aufgetragen); 3) Modell, Ton/Plastilin, oder bewegte Puppen (wobei dreidimensionale Objekte in Einzelbildern fotografiert werden, um die Wirkung von Bewegung zu erhalten) und 4) andere Techniken.

```
008/34      a
245 00  $a Closed Mondays $h [motion picture].
520  □□  $a Uses clay animation ...
```

**c Animation und reale Handlung**

Code c gibt an, dass ein Werk aus einer Kombination von Animation wie auch tatsächlicher Handlung besteht. Dieser Code wird verwendet, wenn irgendwo in der Katalog-Aufnahme Angaben vorhanden sind, dass animierte Sequenzen vorkommen. Diese Information kann in

einer Zusammenfassungs-Fussnote (Feld 520) oder einer Fussnote zu den Mitwirkenden bei der technischen oder künstlerischen Realisation eines Werks (Feld 508) vorkommen.

```
008/34      c
245 00      $a Narcissus $h [motion picture].
520 ☐☐     $a Through optical imagery shows the beauty of
           traditional ballet. Live action and animation are
           used ...
```

### **l Reale Handlung**

Code l zeigt an, dass das Werk aus Sequenzen von realer Handlung besteht. Wenn weder in der Katalog-Aufnahme noch im Belgeitmaterial anderweitige Angaben gefunden werden, wird angenommen, dass der Film oder die Videoaufnahme aus realer Handlung besteht.

```
008/34      l
245 00      $a Annie Hall $h [motion picture] ...
```

### **n Nicht anwendbar**

Code n gibt an, dass die verwendete Technik nicht angegeben werden kann, weil das Werk gar kein Film bzw. keine Videoaufnahme ist.

### **u Unbekannt**

Code u gibt an, dass nicht bekannt ist, welche Technik zur Erzeugung von Bewegung verwendet wurde.

### **z Andere**

Code z bezeichnet ein Werk, welches hauptsächlich aus Spezialtechniken besteht, welche weder Animation noch wirkliche Handlung sind. Darunter fallen Mikro-Filmtechnik, Zeitraffer-Filmtechnik, Trick-Filmtechnik und andere Techniken. Code z wird auch für Videoaufnahmen und Filme verwendet, welche aus Sätzen von Diapositiven oder Filmstreifen hergestellt wurden, ohne die Bilder zu bewegen.

```
008/34      z
245 00      $a Cloud formation $h [motion picture].
520 ☐☐     $a Uses time-lapse photography to show actual cloud
           formation in the earth's atmosphere.
```