

# Ontologia: Produzione Cinematografica

---

Sirgiovanni Massimiliano

email: [massimiliano.sirgiovanni@stud.unifi.it](mailto:massimiliano.sirgiovanni@stud.unifi.it)

# Idea di progetto

Come progetto per l'esame di Data Warehousing si è scelto di realizzare un'**ontologia**, *tramite Protege*, relativa al **processo di produzione, creazione e distribuzione di prodotti cinematografici** (*Film, Serie Tv, Telefilm*).

Le fonti dati per la realizzazione di questa ontologia sono state:

- *Conoscenze personali;*
- *Ricerche sul web;*
- *Analisi del database del sito IMDB.*



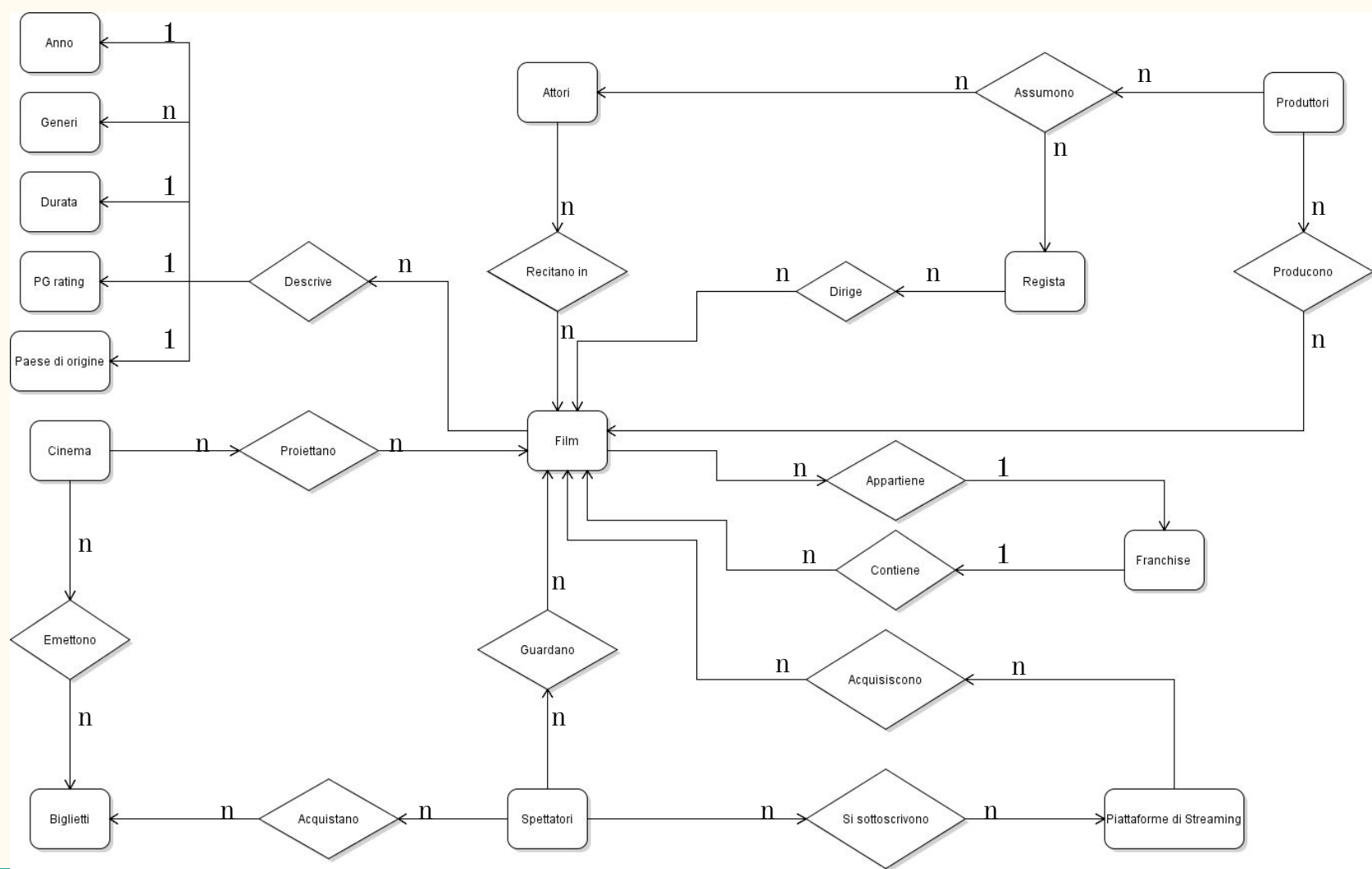
## Production stages [\[ edit \]](#)

Film production consists of five major stages:<sup>[2]</sup>

- Development: Ideas for the film are created, rights to existing intellectual properties are purchased, etc., and the screenplay is written. [Financing](#) for the project is sought and obtained.
- [Pre-production](#): Arrangements and preparations are made for the shoot, such as hiring cast and [film crew](#), selecting locations and constructing sets.
- Production: The raw footage and other elements of the film are recorded during the film shoot, including [principal photography](#).
- [Post-production](#): The images, sound, and visual effects of the recorded film are edited and combined into a finished product.
- [Distribution](#): The completed film is distributed, marketed, and screened in cinemas and/or released to [home video](#) to be viewed.

L'obiettivo è rappresentare, tramite l'ontologia, tutti le persone ed i mezzi coinvolti nelle fasi di produzione di un prodotto cinematografico.

Per poter avere una visione semplificata e strutturata di tale processo è stato realizzato un **modello concettuale**, a partire dai dati raccolti nelle ricerche.



# Dal modello concettuale all'ontologia

A partire da questo modello concettuale, è stata realizzata l'ontologia, *anche se in corso d'opera il modello è stato ampliato e modificato.*

I punti principali sono stati:

- **La gestione dei prodotti multimediali;**
- **La gestione delle persone che hanno preso parte alla realizzazione del prodotto;**
- **La gestione dei luoghi di distribuzione e degli spettatori.**

Innanzitutto, *differentemente da quanto visto nel modello concettuale*, i prodotti multimediali gestiti sono stati ampliati. Infatti, l'ontologia non coinvolge solo i “*film*”, ma anche tutti quei prodotti che traggono spunto da essi, ma che hanno alcune caratteristiche distinte (*ad esempio Serie Tv*).

# Gestione dei prodotti multimediali

Sono stati considerati come tali:

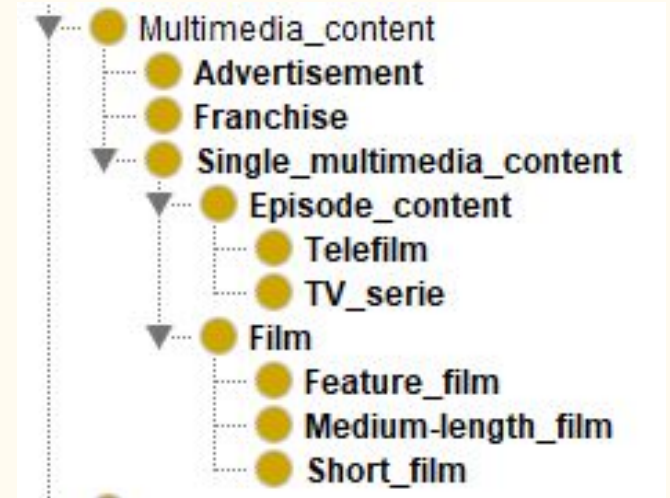
- Prodotti singoli;
- Pubblicità;
- Franchise.

I **prodotti singoli** sono una superclasse di:

- Film;
- Contenuti ad episodi;

I **Franchise** sono un insieme di prodotti multimediali che fanno riferimento ad un unico marchio o universo narrativo.

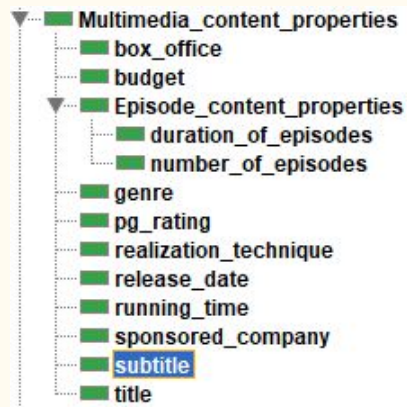
Un Franchise può contenere più prodotti singoli.



# Gestione dei prodotti multimediali

Per poter conservare tutte le informazioni relative a tali prodotti, sono state create delle **Data property**.

In questo modo vengono salvate informazioni quali: il titolo del film, sottotitolo, budget, durata e molte altre (*visibili nell'immagine accanto*)



La maggior parte delle proprietà hanno come **dominio** la superclasse dedicata ai **prodotti** o solo i **prodotti singoli**.

Tuttavia vi sono alcune proprietà specifiche, come ad esempio il numero di episodi (*non presenti all'interno di un film*) o la durata di questi ultimi.

# Gestione delle persone

All'interno delle fasi di produzione e distribuzione di un film, la **componente umana** è indispensabile, sia per la realizzazione effettiva che per stabilirne il successo e gli incassi.

All'interno dell'ontologia sono state realizzate tre sottoclassi della classe **Persone**:

- **Lavoratori;**
- **Spettatori;**
- **Personaggi.**

I personaggi, *nonostante rappresentino individui tendenzialmente fittizi*, sono comunque identificabili come persone.

Vi sono poi sottoclassi che descrivono più nello specifico questi concetti.



# La gestione dei luoghi di distribuzione e degli spettatori

Per quanto concerne gli spettatori, *come visto in precedenza*, sono una sottoclasse della classe Persona. A sua volta, gli spettatori sono stati suddivisi in sottoclassi concernenti la **fascia d'età**.

I **luoghi di distribuzione**, come cinema e piattaforme di streaming, sono stati considerati come compagnie che acquistano i prodotti multimediali creati.

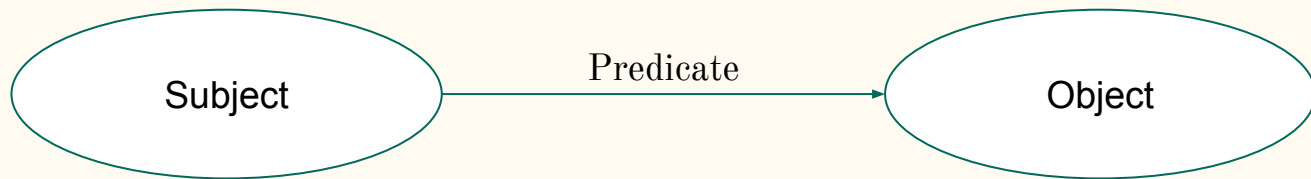
In generale, la classe “*Company*” si divide in due sottoclassi:

- **Buyer Company** (*Cinema, Piattaforme di streaming e Canali TV*);
- **Producer Company**.

Sono state fatte delle classi anche per la colonna sonora ed una classe “Location”.

# Relazioni tra le classi

Seguendo la forma standard degli RDF file:



Sono stati definiti dei **predicati** per creare dei collegamenti tra le classi.

Tramite predicato, infatti, è possibile assegnare un film ad un franchise, ad esempio.

Oppure, è possibile collegare tutti gli individui che hanno lavorato, o lavorano, ad un determinato film.

# Predicati

I predicati creati sono molti, *per avere una visione completa sarebbe opportuno osservare l'ontologia.*

Se ne riportano alcuni esempi:

- hasWorkedIn → Dominio: Persona Range: Singolo Prodotto;
- containAsWorker → Dominio: Singolo Prodotto Range: Persona;
- hasSeen → Dominio: Spettatore Range: Prodotto;
- playCharacter → Dominio: Attore Range: Personaggio;
- characterOf → Dominio: Personaggio Range: Prodotto.

# Individui

A titolo di prova, sono stati creati degli **individui** reali.

Description: Film1

Types +

● Feature\_film

Same Individual As +

Different Individuals +

Property assertions: Film1

Object property assertions +

■ inFranchise Franchise1

Data property assertions +

■ box\_office 41600000

■ budget 30000000

■ title "Blade Runner"

■ realization\_technique "Live Action"

■ genre "Sci-fi"

■ running\_time 117

■ release\_date "25/06/1982"

Nonostante non siano state specificate tutte le proprietà relative all'individuo, il modo in cui queste sono state costruite ci permetterà di **inferire** molte altre proprietà per l'individuo Film1. Osservando gli altri individui, si può notare come tutti i collegamenti rilevati dal Reasoner siano corretti. In questo modo, si può avere una visione completa degli individui e dei processi produttivi che coinvolgono la realizzazione di un'opera multimediale.



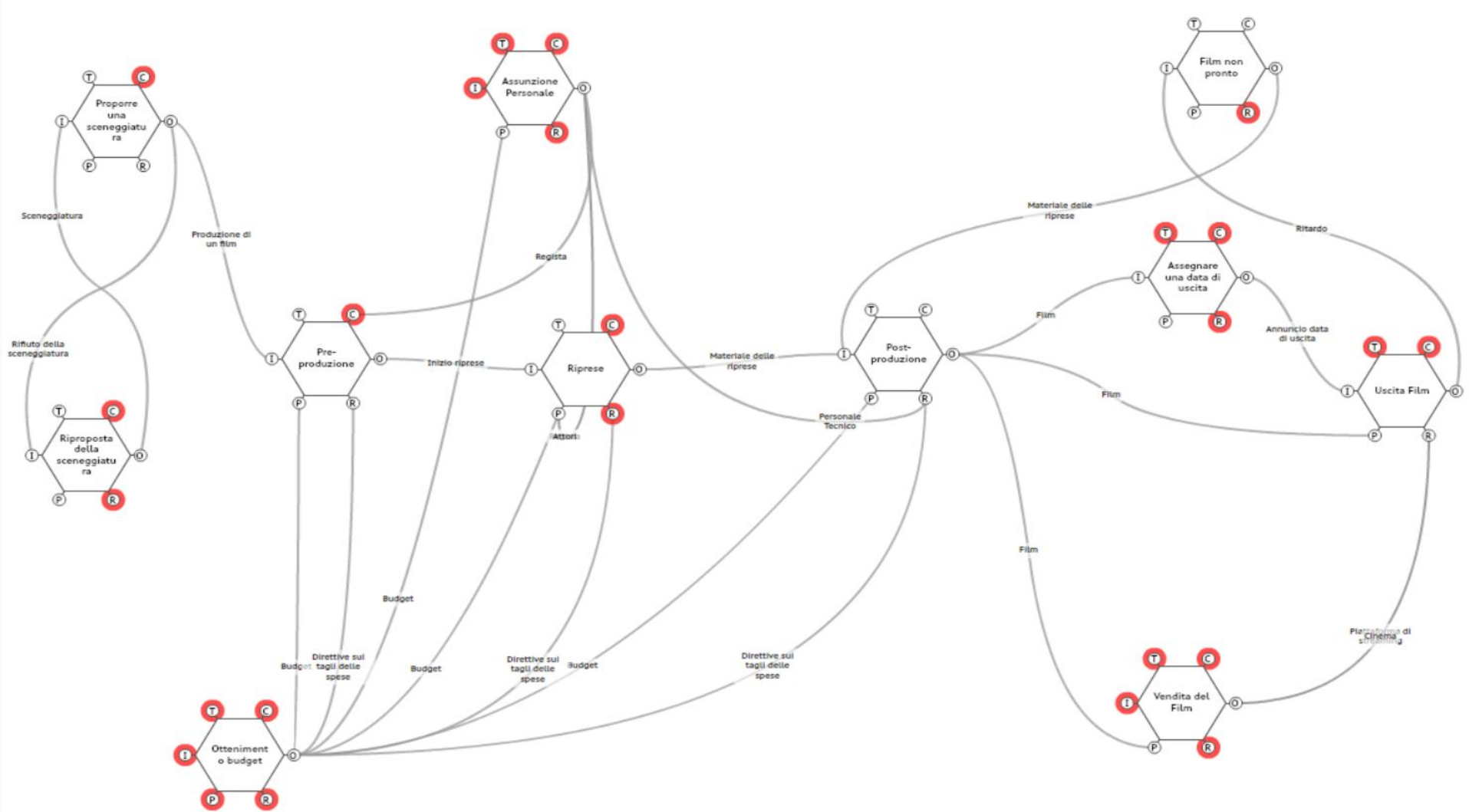
Property assertions: Film1	
Object property assertions +	
<code>inFranchise</code>	<code>Franchise1</code>
<code>contain</code>	<code>Person3</code>
<code>contain</code>	<code>Person1</code>
<code>contain</code>	<code>Character1</code>
<code>contain</code>	<code>Character4</code>
<code>contain</code>	<code>Franchise1</code>
<code>containsAsActor</code>	<code>Person3</code>
<code>containsAsActor</code>	<code>Person1</code>
<code>containsAsWorker</code>	<code>Person3</code>
<code>containsAsWorker</code>	<code>Person1</code>
<code>hasAntagonist</code>	<code>Character4</code>
<code>hasCharacter</code>	<code>Character1</code>
<code>hasCharacter</code>	<code>Character4</code>
<code>hasProtagonist</code>	<code>Character1</code>
<code>producedBy</code>	<code>Buyer3</code>
<code>supportedBy</code>	<code>Buyer3</code>
<code>supportedBy</code>	<code>Buyer2</code>
<code>wasBought</code>	<code>Buyer2</code>

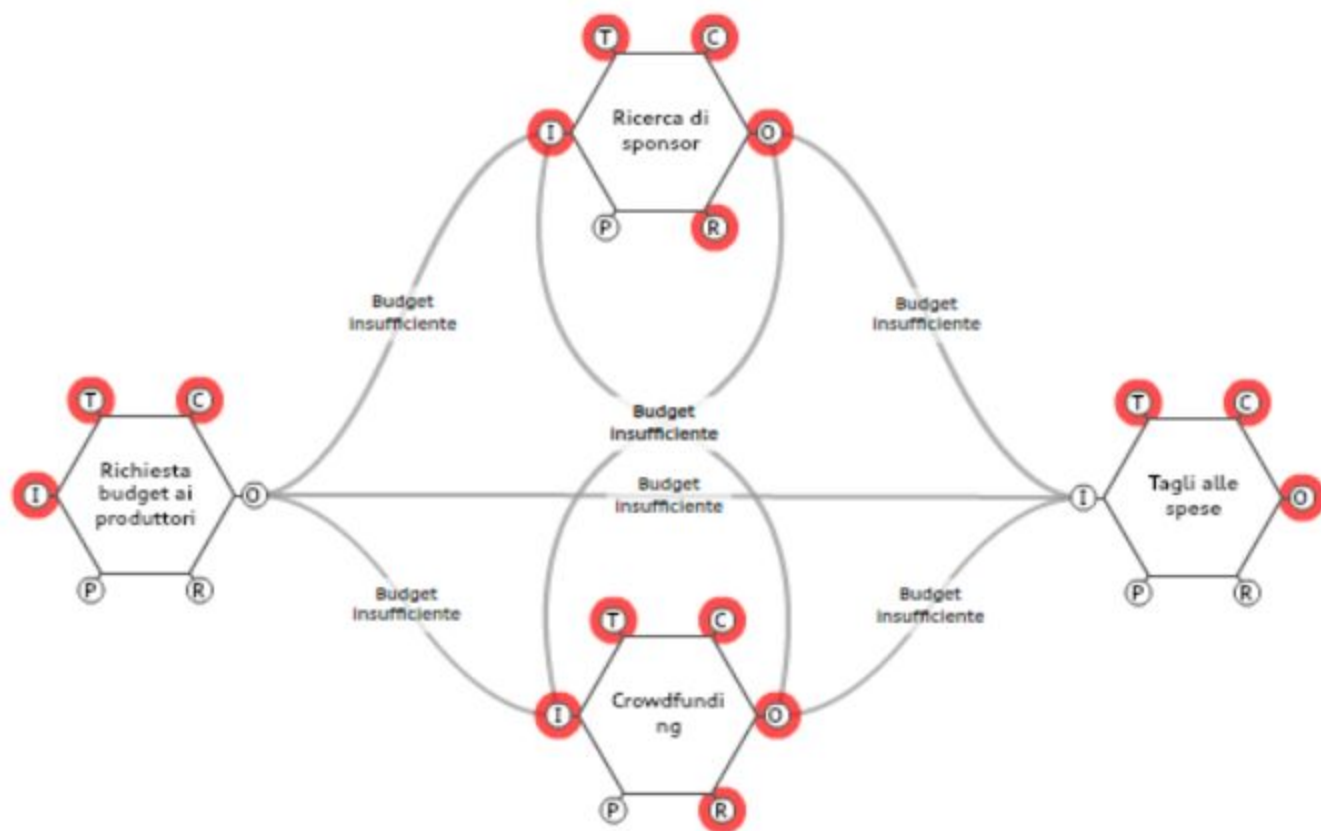
# FRAM

*Di pari passo con la costruzione dell'ontologia*, è stato creato anche uno schema FRAM, per descrivere il processo produttivo e mettere in luce le possibili problematiche.

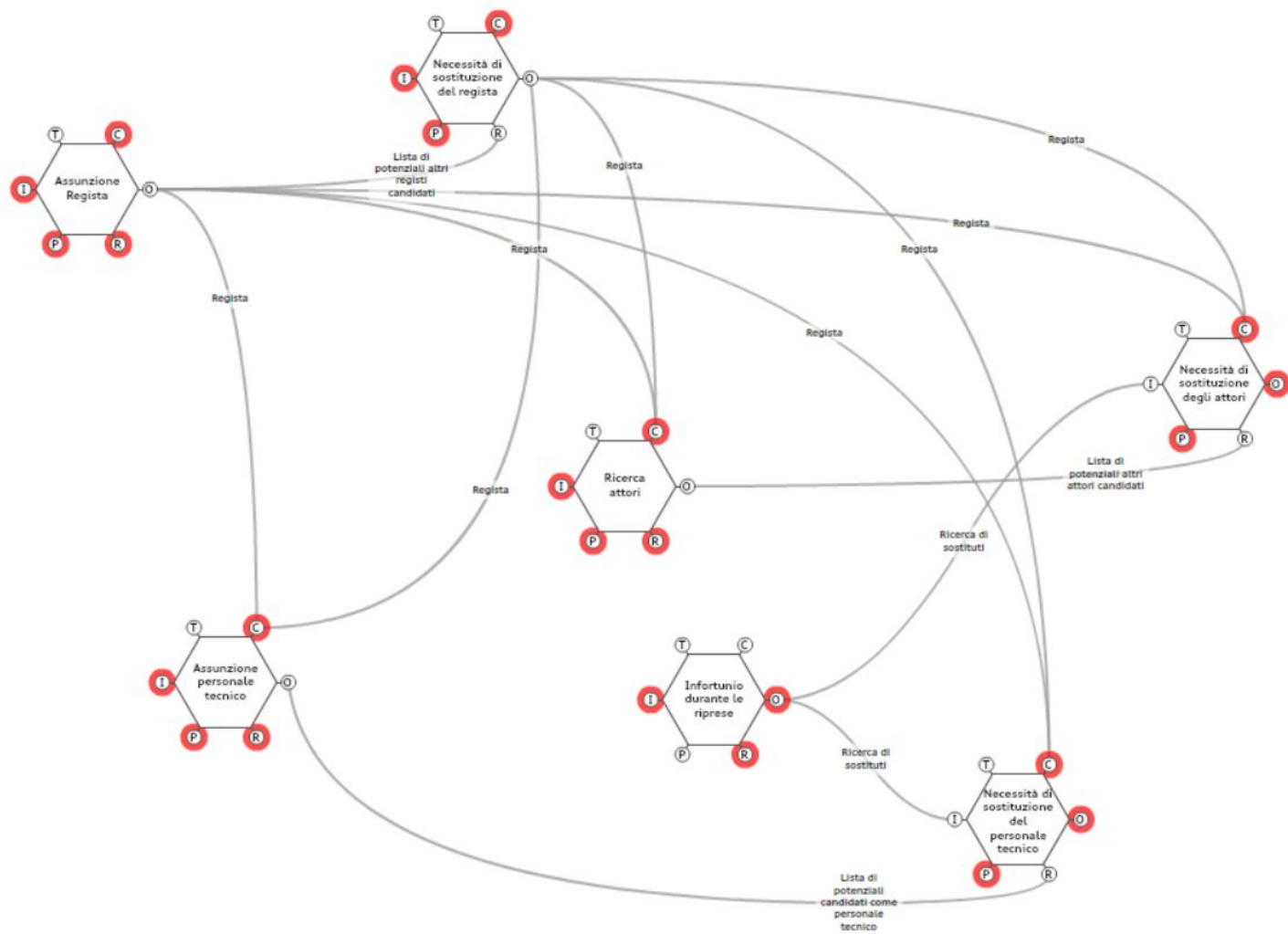
I FRAM realizzati sono tre. Uno principale, contenente i **passaggi del processo di produzione** e distribuzione di un film. Gli altri due schemi mostrano, in maniera più specifica, due fasi della produzione che possono risultare critiche:

- **Ricerca del budget;**
- **Assunzione del personale.**









Grazie per l'attenzione