

Filmeve

Film recommendation for groups



grouplens

movielens

100K

9.742 films

610 users

movield

title (year)

genres



movield	title	genres	tmdbId	director	cast
country	runtime	budget	revenue	release_date	
	original_language	vote_average	vote_count		
	popularity	tagline	overview		

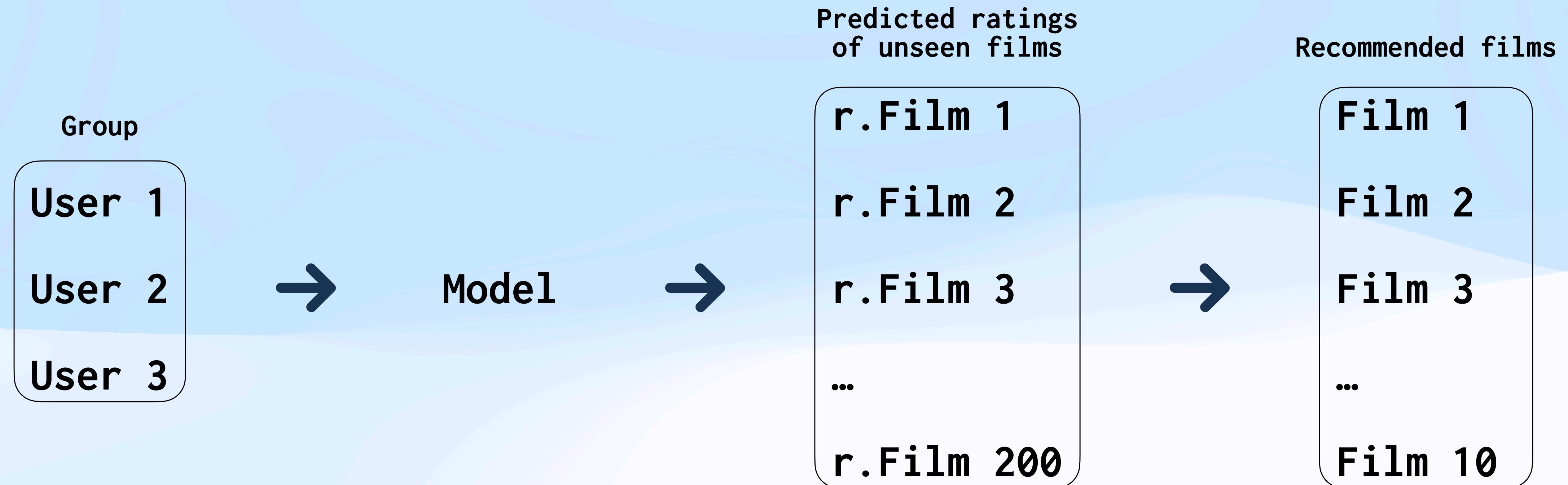
Feature engineering

17 features



98 features

Estrategia general



Machine learning models

	model	train_rmse	test_rmse	train_mae	test_mae	train_r2	test_r2
Baseline (User Avg)		0.936800	0.924856	0.730359	0.722220	0.194168	0.196730
RandomForest		0.397497	0.741280	0.301390	0.560512	0.854916	0.483967
XGBoost		0.662813	0.728041	0.503423	0.551050	0.596603	0.502235
Stacked Ensemble		0.669130	0.725221	0.508684	0.549126	0.588877	0.506083

Stacked Ensemble: XGBoost, LightGBM, CatBoost, GradientBoosting, with a Ridge meta-learner.

Best model: Stacked Ensemble (Test RMSE: 0.7252)

Descubrimientos

- ~~X~~ Action Consensus → 80% Comedy (wanted Action)
- ~~X~~ Romance + Indie → 95% Comedy (wanted Romance)
- ~~X~~ Sci-Fi + Animation → 95% Comedy (wanted Sci-Fi)
- ~~X~~ Nolan Enthusiasts → 85% Comedy (wanted Sci-Fi/Thriller)
- ~~X~~ Miyazaki Fans → 85% Comedy (wanted Animation)

Users discovery: genre must be top 1-2, 50%+ exclusivity, 0.5+ differential

- 0 Action specialists
- 0 Romance specialists
- 0 Horror specialists
- 0 Thriller specialists
- 1 Comedy specialist
- 1 Drama specialist
- 3 Spielberg fans

Valoración de películas

- No valoramos sólo la película
- Es la mezcla de:

Película × Persona × Momento × Entorno social × Plataforma

- La misma película puede ir de 1★ a 5★ según quién, cuándo y cómo la vea

Valoración de películas

1. Factores personales

- Gustos estables
 - Géneros favoritos vs géneros odiados (terror, acción, comedia romántica, cine lento, etc.)
- Nivel de cinefilia
 - Cinéfilos: más críticos con guion, dirección, clichés...
 - Espectadores casuales: valoran sobre todo si “no se aburrieron”
- Identidad e ideología
 - *Fandoms* que inflan la nota de “su saga”
 - Castigo a pelis percibidas como “propaganda” del bando contrario

Valoración de películas

1. Factores personales (II)

- Biografía y experiencias vitales
 - Más nota si la historia “resuena” con vivencias propias (duelo, migración, enfermedad...)
- Rasgos de personalidad
 - Alta apertura: más aceptación del cine raro/experimental
 - Necesidad de estructura: prefieren tramas claras, finales cerrados
 - Alta sensibilidad emocional: dan mucho peso a cómo les hizo sentir

Valoración de películas

2. Contexto de visionado

- Estado de ánimo y fatiga
 - Cansancio → pelis lentas se perciben como “tostón”
 - Buen humor → comedias sencillas reciben más estrellas
- Dónde y cómo se ve
 - Cine: mayor inmersión, suele subir la nota
 - Móvil / casa con interrupciones: rompe la experiencia
 - Versión doblada vs VO, cortes de TV, etc.
- Con quién y en qué momento de la vida
 - Reacción del grupo influye
 - Con la edad cambian los gustos: lo que gustaba a los 15 pierde o gana valor

Valoración de películas

3. La obra y las expectativas

- Hype y marketing
 - “Esperaba una obra maestra”: castigo si sólo es “buena”
 - “Esperaba un desastre”: premio si resulta digna
- Familiaridad vs originalidad
 - Pelis convencionales pero sólidas → muchas 3 – 4★
 - Innovación fuerte → notas muy polarizadas (1★ y 5★)
- Ritmo y claridad
 - Aburrimiento o confusión → mucha gente baja a 1 – 2★
 - Historias claras y bien estructuradas → distribuciones centradas en 3 – 4★

Valoración de películas

4. Influencia social y política

- Opinión de amigos, redes, críticos
 - “No quiero ser el raro” → se tiende a seguir la corriente
- Señalización de estatus
 - Algunos inflan cine de autor y castigan *blockbusters* para diferenciarse
- *Review bombing*
 - Fans organizados inflan notas
 - Haters organizados las hunden
 - Las estrellas reflejan guerras simbólicas más que calidad cinematográfica

Valoración de películas

5. La plataforma y el sistema de calificación

- Cómo se usa la escala 1 – 5★
 - Para muchos: 3★ = “está bien”, 5★ = “me marcó”
 - Otros la usan casi de forma binaria:
 - 4 – 5★ = me gustó
 - 1 – 3★ = no me gustó / me dio igual
- Ver la nota media antes de puntuar
 - Efecto rebaño: acercarse a la media
 - Efecto compensación: votar alto/bajo para “corregirla”
- Fricción para valorar
 - 1 clic → votos impulsivos
 - Reseñas largas → sólo votan quienes están muy satisfechos o muy enfadados

Valoración de películas

6. El factor tiempo

- Efecto novedad
 - Al principio votan sobre todo los fans → notas infladas
 - Luego la media se estabiliza o baja
- Relecturas y envejecimiento
 - Algunas pelis ganan prestigio con los años (de culto)
 - Otras envejecen mal (efectos, chistes, temas) y pierden puntos
- Cambios sociales y morales
 - Lo aceptable en su época puede verse luego como problemático
 - Revisión de notas a la baja o al alza

Valoración de películas

7. La nota como lenguaje emocional

- La gente no siempre puntúa “técnicamente”
 - 1★ como castigo simbólico: “me siento estafado”
 - 5★ como premio simbólico: “esto es mi infancia”
- No todos buscan consistencia interna:
 - Algunos comparan con sus propias notas anteriores
 - Otros puntúan “a sensaciones” sin recalibrar

Valoración de películas

Conclusión

- Las estrellas no son una medida objetiva de “calidad de la película”
- Son el resultado de:
 - Gustos y biografía
 - Contexto de visionado
 - Expectativas generadas
 - Entorno social y político
 - Diseño de la plataforma
 - Evolución en el tiempo
- Interpretar calificaciones implica entender todos estos sesgos superpuestos

Valoración de películas

Conclusión



Valoración de películas

Conclusión



Reducción de sesgos

- **Implicit negatives.** Si un usuario no califica películas de terror, es porque no le gustan (y no las ve).
- **Binary.** Usa normalización Zscore.
- **Zscore.** Normalización de las calificaciones.
- **Temporal.** Ppesan más las calificaciones recientes.
- **Genre deviation.** Un usuario califica siempre cierto género más alto/bajo.
- **Popularity.** Películas muy populares suelen tener calificaciones infladas.
- **Expectation.** La gente califica en relación a sus expectativas.
- **Review bombing.** Muchas calificaciones negativas (coordinadas) en poco tiempo.
- **Cinephile.** Los cinéfilos son más críticos que espectadores normales.
- **Collaborative.** El sesgo colectivo de usuarios similares debe extenderse a usuarios similares que no tienen ese sesgo.

Reducción de sesgos

Strategy	Test RMSE	Improvement vs Baseline
expectation	0.7020	+3.09%
cinephile	0.7184	+0.83%
collaborative	0.7194	+0.68%
popularity	0.7219	+0.35%
review_bombing	0.7225	+0.26%
baseline	0.7244	0.00% (reference)
implicit_negatives	0.7244	0.00% (no change)
temporal	0.7244	0.00% (no change)
genre_deviation	0.7244	0.00% (no change)
zscore	0.7502	-3.56% (worse!)
binary	0.7775	-7.33% (much worse!)

Reducción de sesgos

Combining: expectation, cinephile, collaborative, popularity, review_bombing

Test RMSE: 0.6932 (**+4.31% vs baseline**)

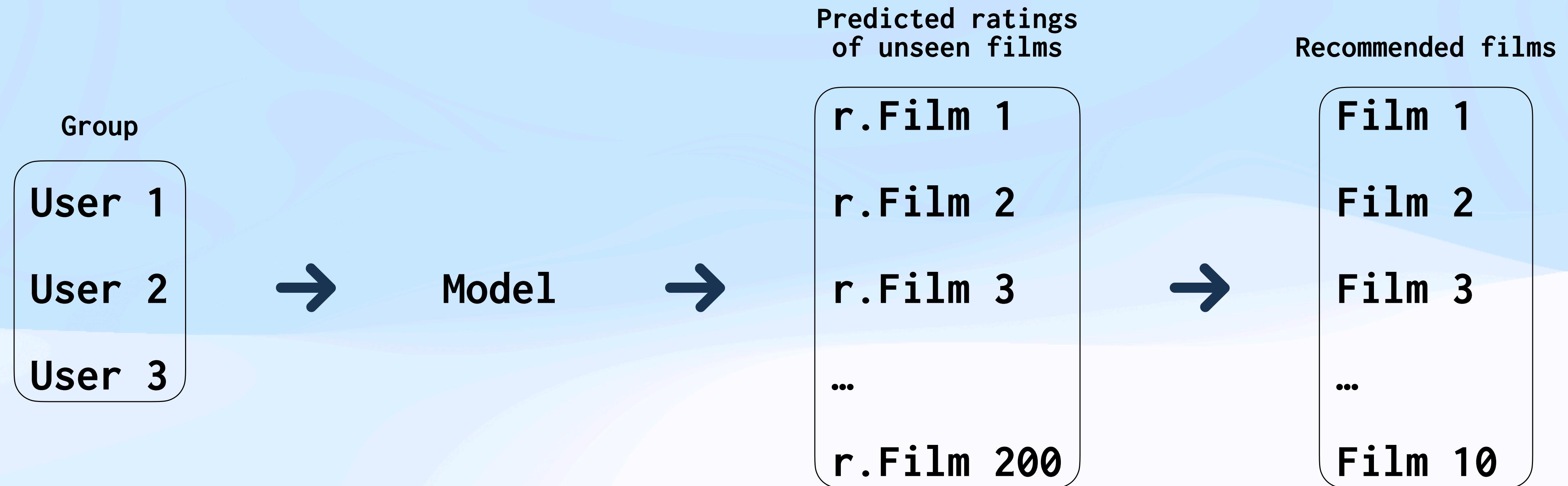
Test MAE: 0.5187

Test R²: 0.4950

Reducción de sesgos

- Baseline: 0.7244 RMSE
- Best individual (expectation): 0.7020 RMSE (+3.09%)
- Combined 5 strategies: 0.6932 RMSE (+4.31%)
- Average prediction error: 0.69 stars (out of 5)

Estrategia general



Estrategia general

Predicted ratings
of unseen films

r.Film 1

r.Film 2

r.Film 3

...

r.Film 200



Algoritmo
Genético



Recommended films

Film 1

Film 2

Film 3

...

Film 10

Algoritmo genético



Algoritmo genético

Algoritmos genéticos

Programas que "evolucionan", simulando en cierto grado la selección natural, alcanzan a resolver problemas complejos, que ni siquiera quienes los crearon comprenden plenamente

John H. Holland

Los organismos vivos poseen destreza consumada en la resolución de problemas. Manifiestan una versatilidad capaz de avergonzar a los programas más refinados. Esta observación resulta tanto molesta para los informáticos, que han de dedicar meses o años de esfuerzo intelectual a preparar un algoritmo, mientras los organismos obtienen sus habilidades a través de mecanismos como la evolución y la selección natural, que no parecen proponérselo.

Los investigadores más pragmáticos consideran que lo que hay que hacer no es envidiar la eficacia de la evolución, sino emularla. La selección natural elimina uno de los mayores obstáculos que entorpecen el diseño de programas, a saber, la especificación por adelantado de todas las características y peculiaridades de un problema y de las acciones requeridas para atenderlos. Si se consiguiera incorporar a los programas mecanismos evolutivos, podrían "criarse" programas aptos para la resolución de problemas que nadie comprendiese por completo—programas heurísticos—. Y a decir verdad, algoritmos de este tipo, denominados genéticos, han demostrado

ya su capacidad para abrir nuevas brechas en el diseño de sistemas tan complejos como los motores de reacción.

Los algoritmos genéticos permiten la exploración de un abanico mucho más amplio de posibles soluciones que los programas tradicionales.

Como ventaja adicional, al analizar los mecanismos de selección natural entre programas, en condiciones perfectamente comprendidas y controladas, los resultados prácticos conseguidos podrían arrojar alguna luz sobre la evolución de la vida y la inteligencia en el mundo natural.

En casi todos los organismos, la evolución se produce a resultados de dos procesos primarios: la selección natural y la reproducción sexual.

La primera determina qué miembros de la población sobrevivirán hasta reproducirse; la segunda garantiza la mezcla y recombinación de sus genes entre la descendencia.

En la fusión del óvulo y el espermatozoides, los cromosomas homólogos se estiran y adosan uno al otro, y luego se entrecruzan en zonas intermedias,

trocando así material genético.

Merced a esta mezcla y cruceamiento, los seres vivos evolucionan a velocidad mucho mayor que si cada descendiente contuviera una mera copia de los genes de un único progenitor, modificados a veces por simple mutación.

(Aunque los seres unicelulares no se aparean, en el sentido que los humanos gustan dar al término, si intercambian material genético y su evolución es descriptible en términos parejos.)

La selección constituye un proceso sencillo: cuando un organismo falla en alguna prueba idoneidad, como el reconocimiento y consiguiente huida de un depredador, perece.

Por su parte, los informáticos no tienen dificultad en eliminar los algoritmos de funcionamiento deficiente o de rendimiento bajo. Si, por ejemplo, un programa tiene la función de ordenar

JOHN H. HOLLAND ha estado investigando la teoría y la práctica de la evolución algorítmica durante cuarenta años. Es profesor de psicología y de ingeniería eléctrica y ciencias de la computación en la Universidad de Michigan. Realizó sus estudios de primer ciclo en el Instituto de Tecnología de Massachusetts, en 1950, y ejerció también en el Grupo de Planificación Lógica del primer ordenador electrónico programable de IBM (el 701) desde 1950 hasta 1952. Los títulos de licenciatura y doctorado son de la Universidad de Michigan. Ha sido miembro del Steering Committee del Instituto de Santa Fe desde su creación en 1987, donde es profesor externo.

en sucesión creciente una serie de números, su funcionamiento se verifica comprobando que cada número de la lista de salida sea mayor que el precedente.

Los humanos han estado practicando durante milenarios una combinación de cruzamiento y selección de linajes en busca de cosechas mejores, corceles más veloces o rosas más ornamentales.

No resulta, sin embargo, igual de simple la aplicación de estos métodos a los programas informáticos. El problema principal es la construcción de un "código genético" capaz de representar la estructura de los distintos programas, en forma parecida a como el ADN representa la estructura de un ratón o de un ser humano. Al aparrear y mutar el texto de dos programas en FORTRAN, sea por caso, casi nunca se obtiene un programa en FORTRAN cuya calidad sea superior a los originales; es más, ni siquiera inferior. Lo que suele obtenerse es un programa que no funciona.

Las primeras tentativas realizadas para imbricar evolución e informática, a finales del decenio de 1950 y comienzos del siguiente, no llegaron muy allá, porque se fundaron en las nociones biológicas de la época y fiaron más en la mutación que en el apareamiento para engendrar nuevas combinaciones genéticas.

Por estas fechas, Hans J. Bremerman, de la Universidad de California en Berkeley, añadió una especie de apareamiento: las características de la descendencia estaban determinadas por un resumen de los correspondientes genes de los padres. El proceso resultaba, empero, muy restringido, al ser sólo aplicable a las características que pudieran sumarse de forma coherente y significativa.

Por aquél entonces, yo había estado investigando el análisis matemático de la adaptación biológica y había llegado a la convicción de que

la recombinación de grupos de genes por apareamiento constituyía una faceta crítica de la evolución. A mediados del decenio de 1960, había puesto a punto una técnica de programación, el algoritmo genético, que se adapta bien a la evolución, sea por mutación o por apareamiento. En los diez años siguientes me esforcé por extender el alcance de los algoritmos genéticos y crear un código genético capaz de representar la estructura de

las de las reglas. Por cada característica que se halle presente, la ristra contendrá un 1 en la posición adecuada y, por cada una ausente, un 0. Por ejemplo, podríamos codificar una regla clasificadora para reconocer perros mediante una cadena que contiene unos para los bits correspondientes a "peludo", "se lame", "ladría", "léal" y "busca palos" y, en cambio, señalará con ceros los correspondientes a "metálico", "habla urdu" y "posee tarjetas de crédito". Con

mayor realismo, el programador debería elegir las características más simples y primitivas, las más elementales, de forma que pudieran combinarse —como en el juego de las veinte preguntas— para clasificar una amplia variedad de objetos y situaciones.

El resultado fue lo que denomino sistema clasificador. Consiste en un conjunto de reglas, cada una de las cuales realiza determinadas acciones siempre que algún dato satisfaga sus condiciones. Condición y acciones están representadas por ristras o cadenas de bits correspondientes a la presencia o ausencia de características específicas en las entradas o sa-

conocimiento, pueden servir también para iniciar acciones, si ciertos bits de su salida se ligan a conductas apropiadas (véase la ilustración 3).

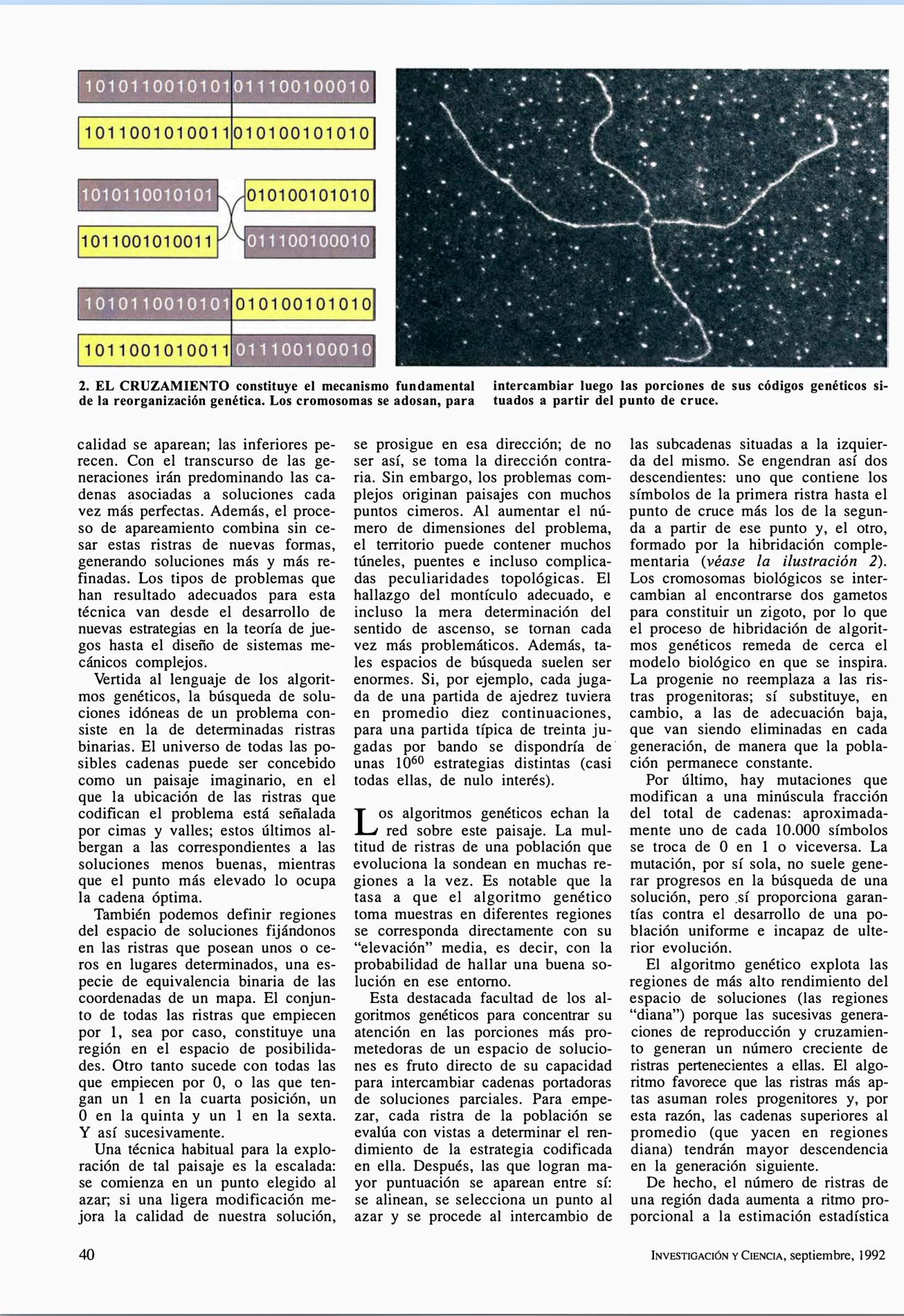
Cualquier programa que pueda escribirse en alguno de los lenguajes de programación clásicos, como FORTRAN o LISP, puede redactarse en forma de sistema clasificador.

La forma de obtener por evolución un conjunto de reglas clasificadoras capaces de resolver un problema dado es la siguiente. Se parte de una población de ristras aleatorias de unos y ceros y se evalúa cada una de ellas atendiendo a la calidad de su resultado. Según el problema de que se trate, la medida de adecuación puede ser el beneficio comercial, el tanto en un juego, la tasa de error o cualquiera de otros múltiples criterios. Las cadenas de mayor



1. LA ORQUÍDEA ABEJORRO pone de manifiesto la especificidad con que la selección genética natural puede adaptar un organismo a un nicho particular. La flor, que recuerda un abejorro hembra, es fertilizada por machos que tratan de aparearse con ella. Según el autor, mecanismos parecidos a los de la selección natural pueden producir programas (los algoritmos genéticos) capaces de resolver problemas tan complejos como el diseño de turbinas de gas o de redes de comunicaciones.

Algoritmo genético



EL CRUZAMIENTO constituye el mecanismo fundamental de la reorganización genética. Los cromosomas se adosan, para intercambiar luego las porciones de sus códigos genéticos situados a partir del punto de cruce.

calidad se aparean; las inferiores pierden. Con el transcurso de las generaciones irán predominando las cadenas asociadas a soluciones cada vez más perfectas. Además, el proceso de apareamiento combina sin cesar estas ristas de nuevas formas, generando soluciones más y más refinadas. Los tipos de problemas que han resultado adecuados para esta técnica van desde el desarrollo de nuevas estrategias en la teoría de juegos hasta el diseño de sistemas mecánicos complejos.

Vertida al lenguaje de los algoritmos genéticos, la búsqueda de soluciones idóneas de un problema consiste en la de determinadas ristas binarias. El universo de todas las posibles cadenas puede ser concebido como un paisaje imaginario, en el que la ubicación de las ristas que codifican el problema está señalada por cimas y valles; estos últimos albergan a las correspondientes a las soluciones menos buenas, mientras que el punto más elevado lo ocupa la cadena óptima.

También podemos definir regiones del espacio de soluciones fijándonos en las ristas que posean unos o ceros en lugares determinados, una especie de equivalencia binaria de las coordenadas de un mapa. El conjunto de todas las ristas que empiecen por 1, sea por caso, constituye una región en el espacio de posibilidades. Otro tanto sucede con todas las que empiecen por 0, o las que tengan un 1 en la cuarta posición, un 0 en la quinta y un 1 en la sexta. Y así sucesivamente.

Una técnica habitual para la exploración de tal paisaje es la escalada: se comienza en un punto elegido al azar; si una ligera modificación mejora la calidad de nuestra solución,

se prosigue en esa dirección; de no ser así, se toma la dirección contraria. Sin embargo, los problemas complejos originan paisajes con muchos puntos cimeros. Al aumentar el número de dimensiones del problema, el territorio puede contener muchos túneles, puentes e incluso complicadas peculiaridades topológicas. El hallazgo del montículo adecuado, e incluso la mera determinación del sentido de ascenso, se tornan cada vez más problemáticos. Además, tales espacios de búsqueda suelen ser enormes. Si, por ejemplo, cada jugada por bando se dispondría de unas 10^{60} estrategias distintas (casí todas ellas, de nulo interés).

Los algoritmos genéticos echan la red sobre este paisaje. La multitud de ristas de una población que evoluciona la sonda en muchas regiones a la vez. Es notable que la tasa a que el algoritmo genético toma muestras en diferentes regiones se corresponda directamente con su "elevación" media, es decir, con la probabilidad de hallar una buena solución en ese entorno.

El algoritmo genético explota las regiones de más alto rendimiento del espacio de soluciones (las regiones "diana") porque las sucesivas generaciones de reproducción y cruzamiento generan un número creciente de ristas pertenecientes a ellas. El algoritmo favorece que las ristas más aptas asuman roles progenitores y, por esta razón, las cadenas superiores al promedio (que yacen en regiones diana) tendrán mayor descendencia en la generación siguiente.

De hecho, el número de ristas de una región dada aumenta a ritmo proporcional a la estimación estadística

de la idoneidad de esa región. Un estadístico tendría que evaluar docenas de muestras tomadas de miles o millones de regiones para determinar la adecuación o idoneidad media de cada región. El algoritmo genético logra alcanzar el mismo resultado con muchísimas menos cadenas y prácticamente sin cómputo alguno.

Cuando los unos y ceros que definen una región son contiguos, se les llama bloques constructivos compactos. Son los que mayores probabilidades tienen de salir intactos de un cruzamiento y propagarse a las generaciones futuras, lo que harán con tasa proporcional a la idoneidad media de las ristas que los contienen. Aunque un mecanismo de reproducción que se sirva del cruzamiento no consigue tomar muestras de todas las regiones con tasa proporcional a su adecuación, sí lo logra para todas las definidas por bloques constructivos compactos. El número de tales bloques en una población de ristas todavía excede con mucho del número de éstas y, en consecuencia, el algoritmo genético sigue exhibiendo paralelismo.

Es interesante observar que la inversión, una operación genética natural, efectúa en ocasiones una redistribución de genes, de manera que algunos muy alejados en el genoma de los padres queden muy próximos en el de la progenie. A esto equivale la redefinición de un bloque constructivo para que resulte más compacto y menos expuesto a la rotura en el cruzamiento. Si el bloque constructivo especifica una región de elevada adecuación media, la versión más compacta desplaza automáticamente a las menores compactas, al perder menor número de descendientes por errores de transcripción. En consecuencia, un sistema adaptativo que utilice inversión puede descubrir y favorecer versiones compactas de los bloques constructivos útiles.

El paralelismo implícito del algoritmo genético le permite ensayar un gran número de regiones del espacio de búsqueda manipulando un número

Construcción de un sistema clasificador

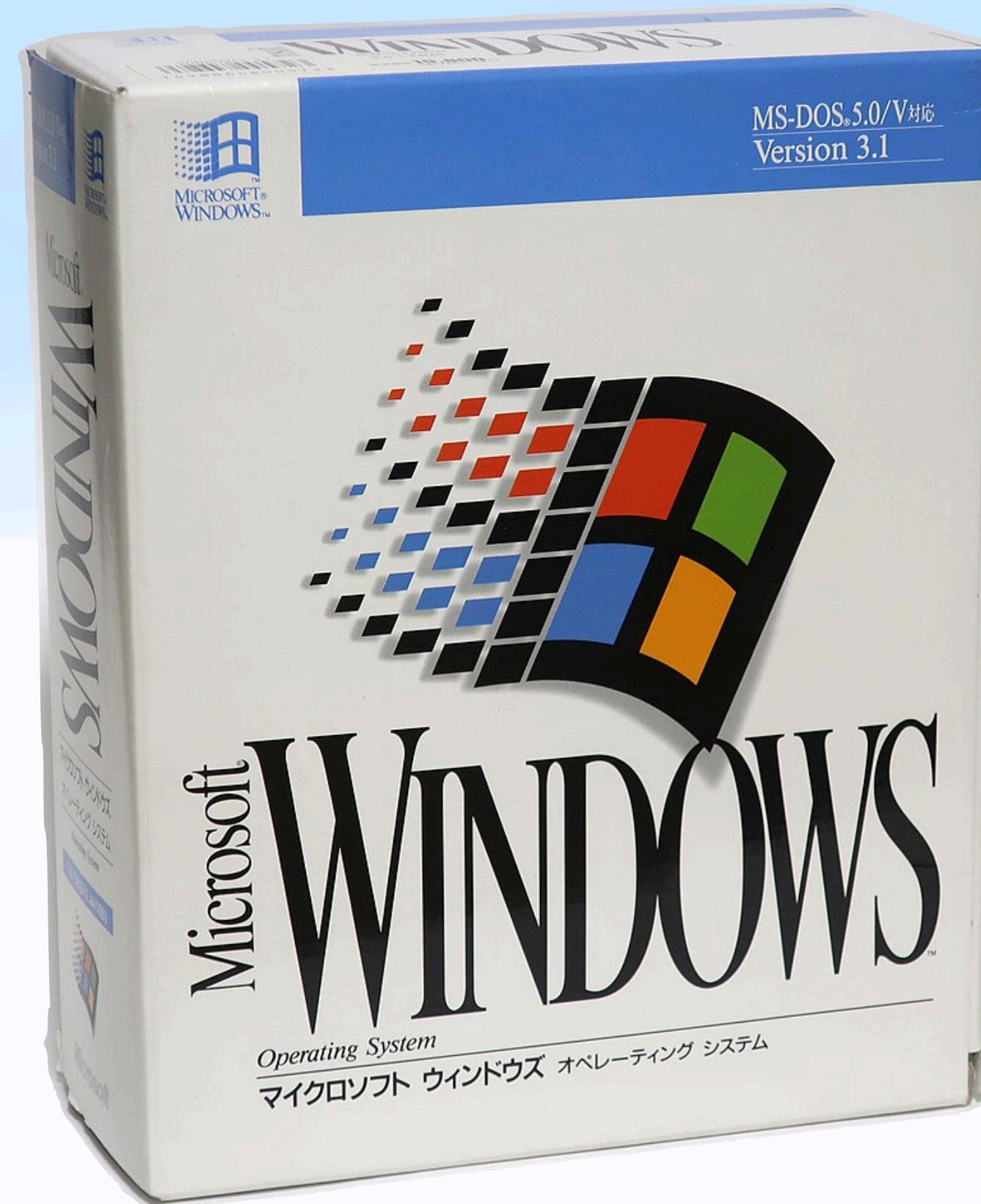
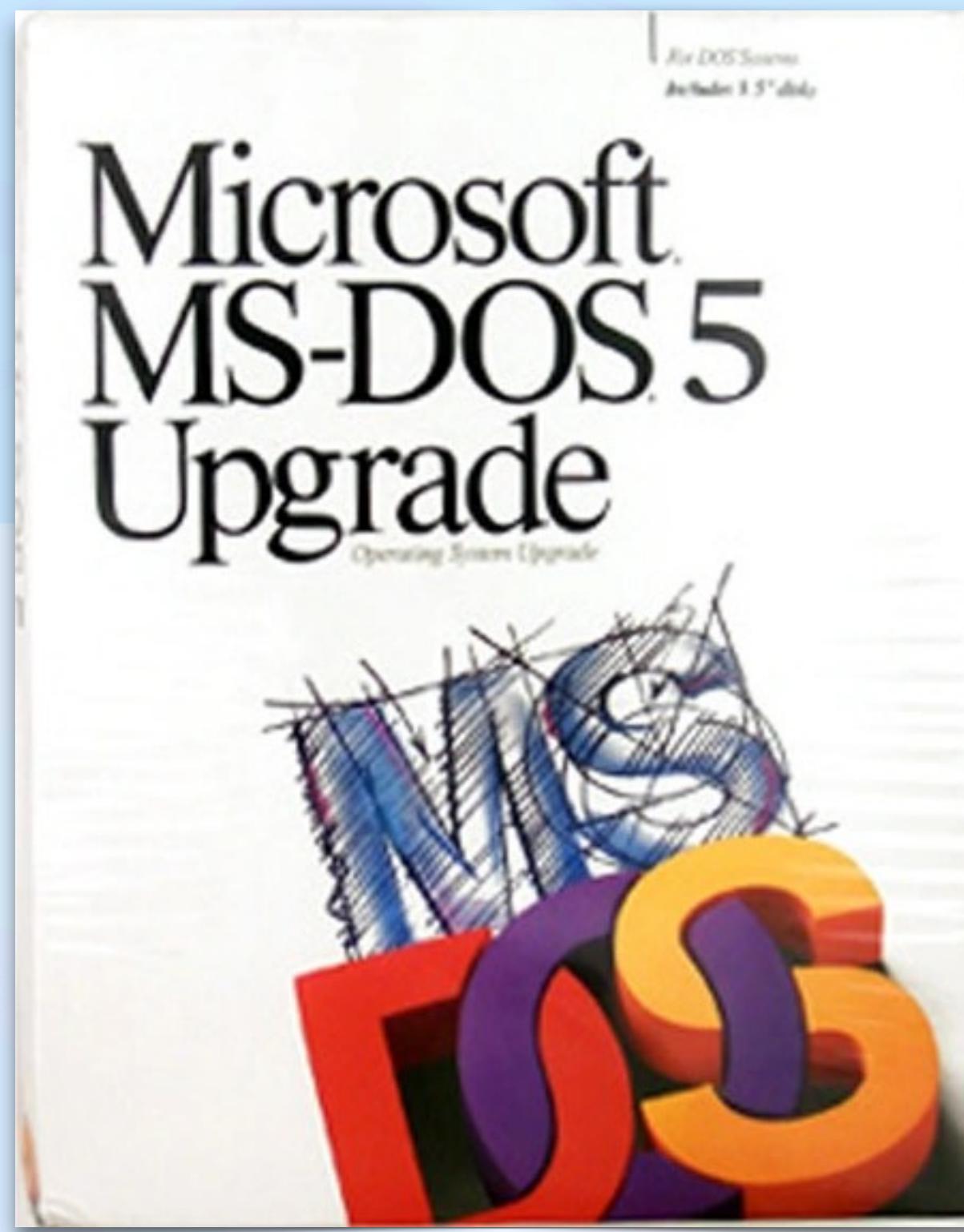
La construcción de un algoritmo capaz de evolucionar requiere un método especial de representación del programa de modo que cualquier cadena de su genotipo (la ristra de dígitos binarios que lo componen) conduzca a un cambio válido de su fenotipo (lo que el programa realiza). Un sistema de clasificación consiste sencillamente en ristas representativas de posibles características de los datos proporcionados al programa y de las acciones a realizar (abajo).

ALFABETO DEL CLASIFICADOR	1 = SI	0 = NO	# = INDIFERENTE			
SE MUEVE	EN EL SUELTO	GRANDE	LEJANO	MOTEADO	HUIR	PERSEGUIR

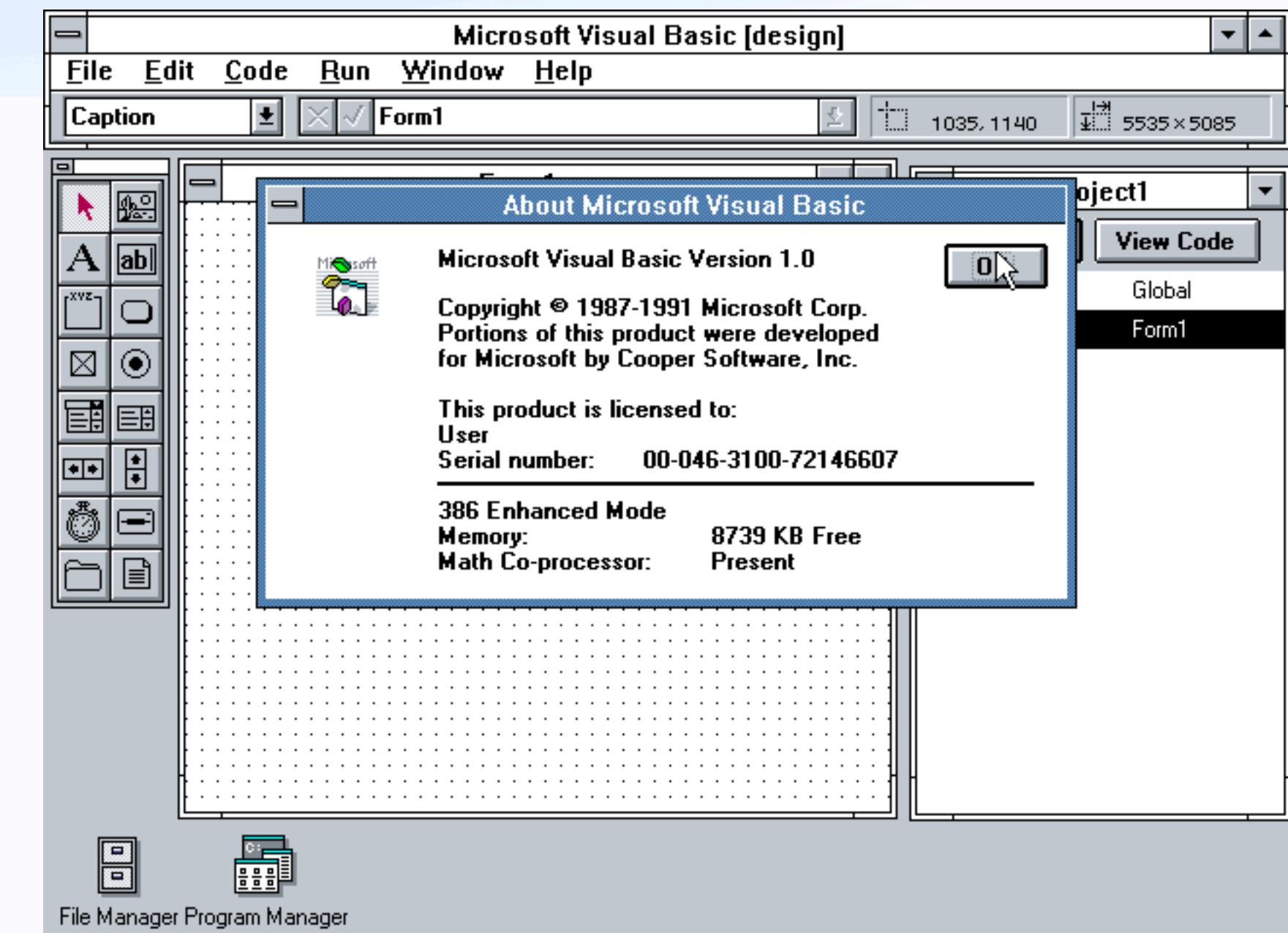
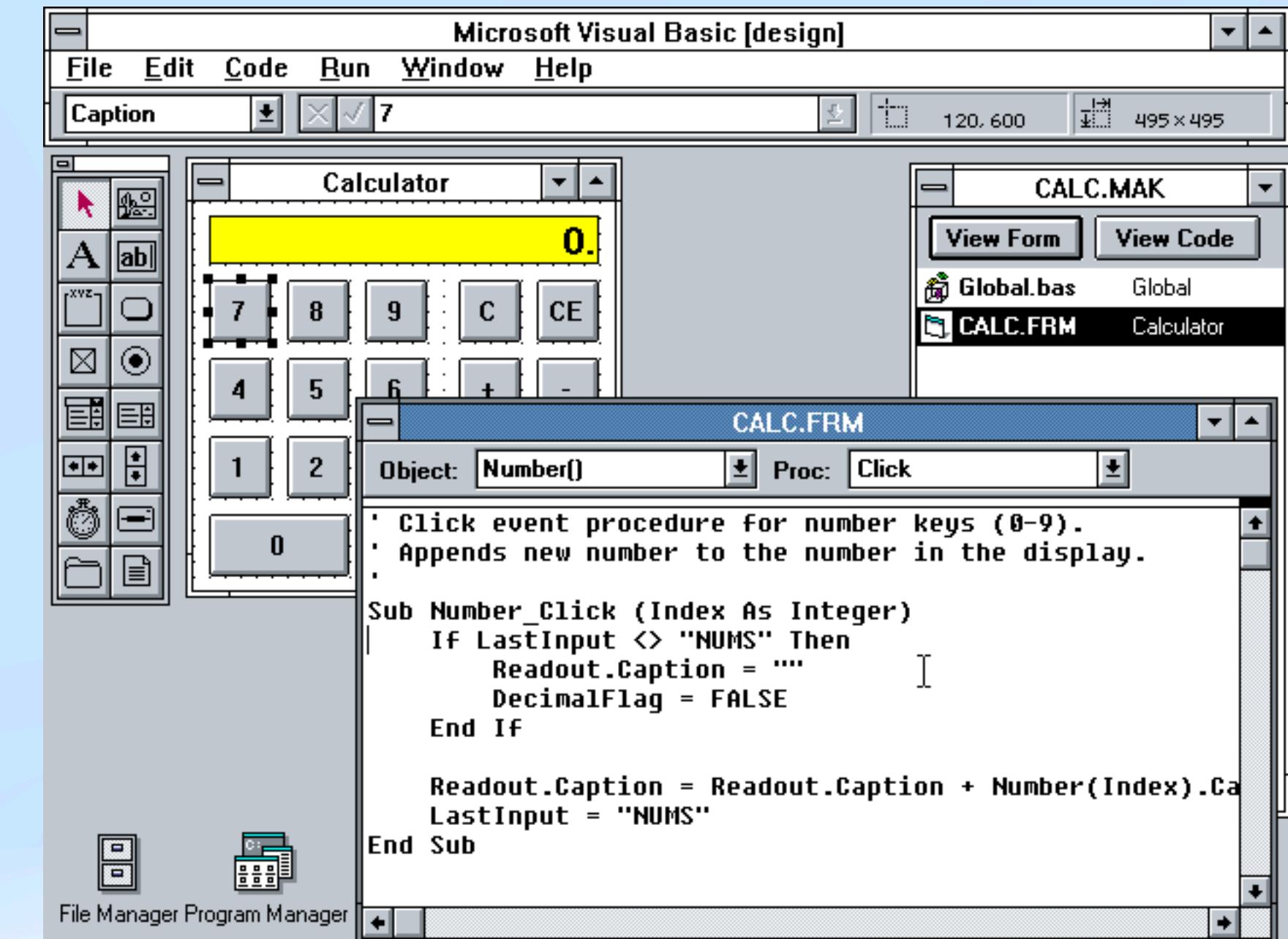
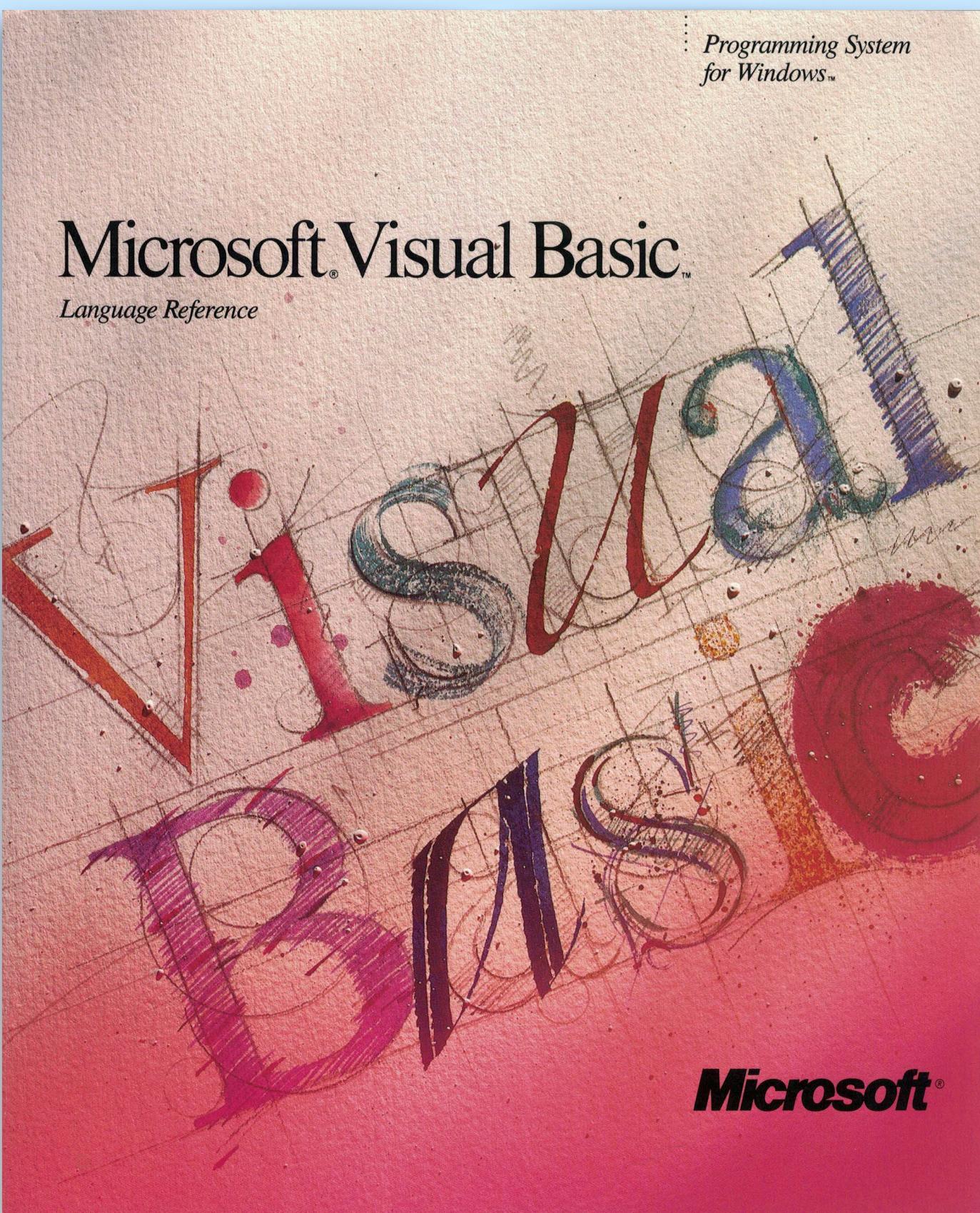
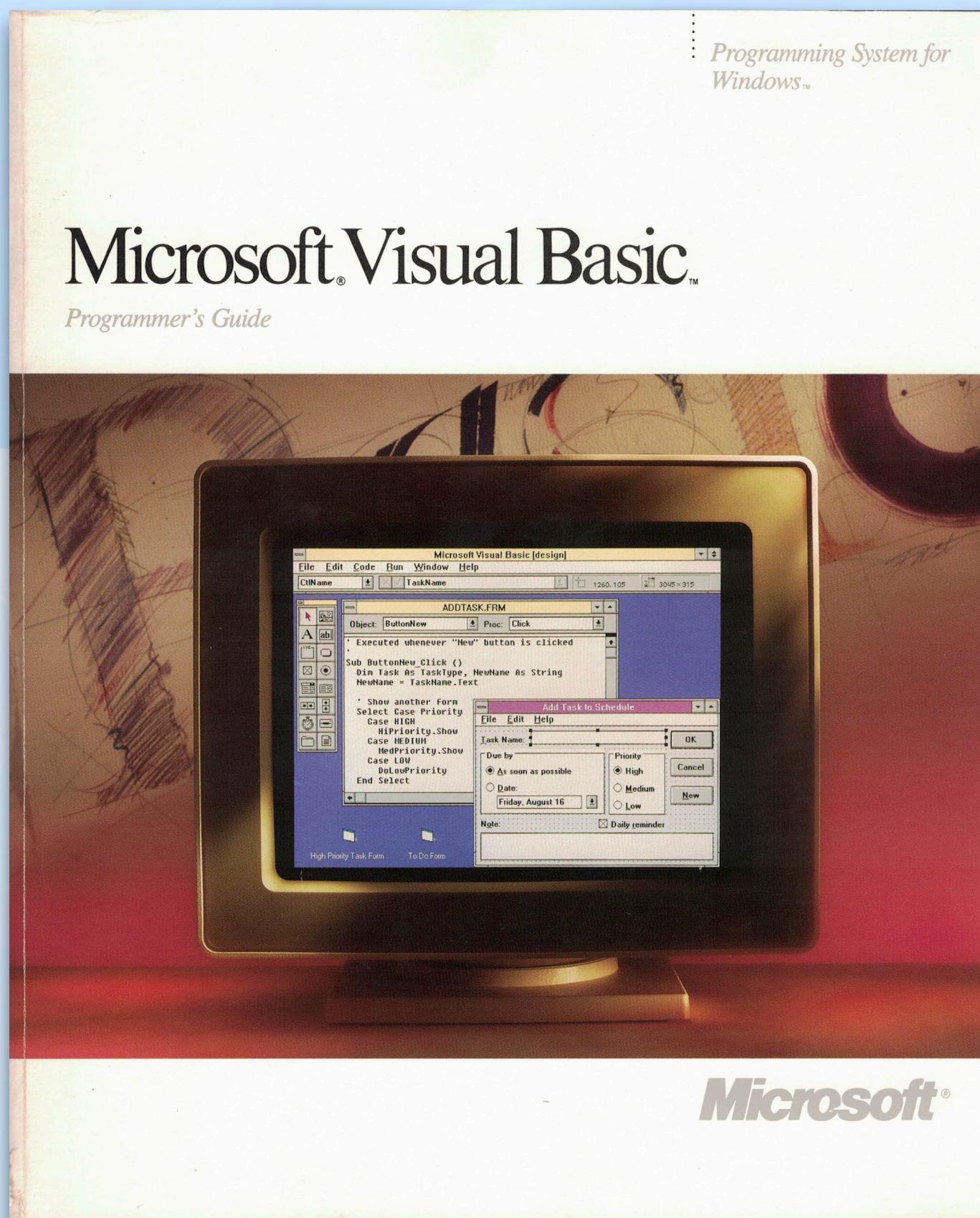
Un sistema clasificador que tratase de emular a una rana podría contener ristas que reaccionasen ante los objetos vistos por ella. Según el movimiento, tamaño, ubicación y otros atributos del objeto, la rana lo atacaría, lo perseguiría o lo ignoraría. Si hubiese varias ristas concordantes con una misma entrada, predomina la que tenga menos símbolos de indiferencia.

ENTRADA	SALIDA
1 # # # # 1 0	SI EL OBJETO SE MUEVE, HUIR
1 0 0 0 # 0 1	SI SE MUEVE, ESTA EN EL AIRE, ES PEQUEÑO Y CERCANO, PERSEGUIRLO
1 0 0 0 1 0 0	SI SE MUEVE, ESTA EN EL AIRE, ES PEQUEÑO, CERCANO Y MOTEADO, NO HACER NADA

Septiembre de 1992

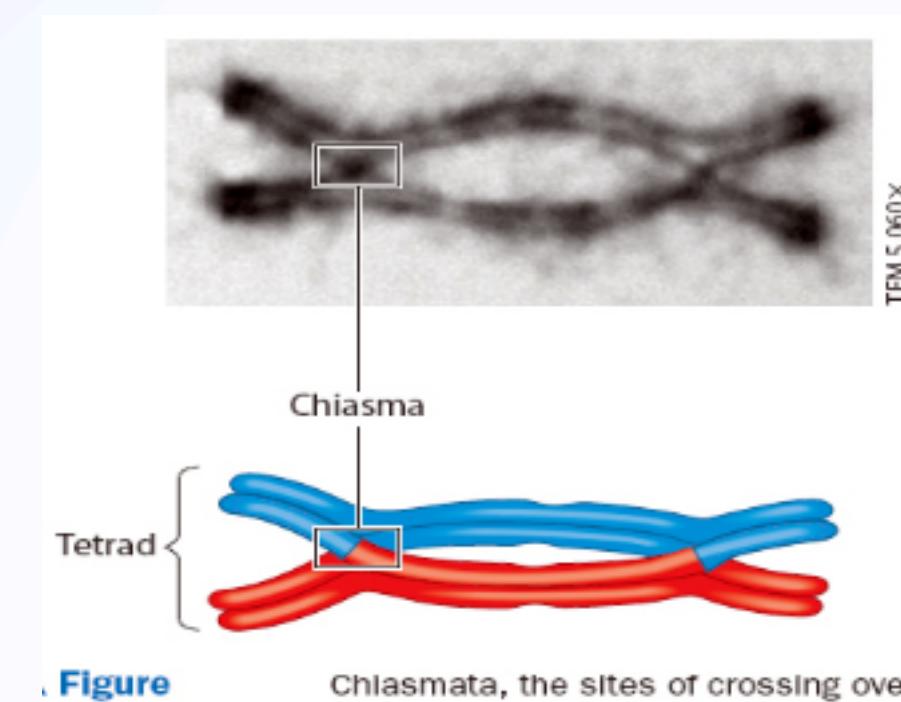
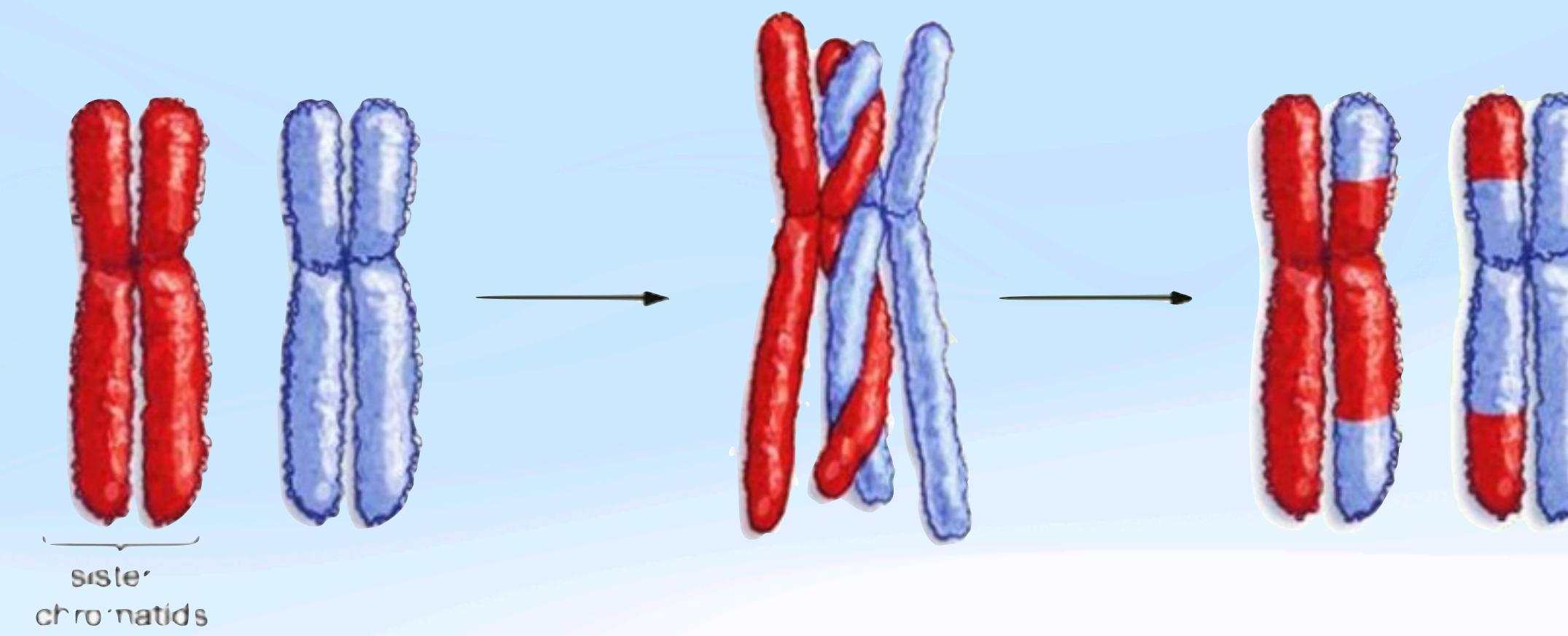


Septiembre de 1992



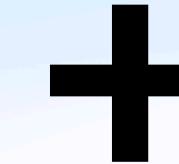


Algoritmo genético

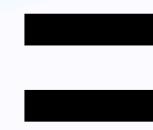


Algoritmo genético

Blade Runner
The Matrix
To Be Or Not To Be
Alien
Dirty Dancing
Jaws
Nueve Reinas
Heat
Full Metal Jacket
North by Northwest



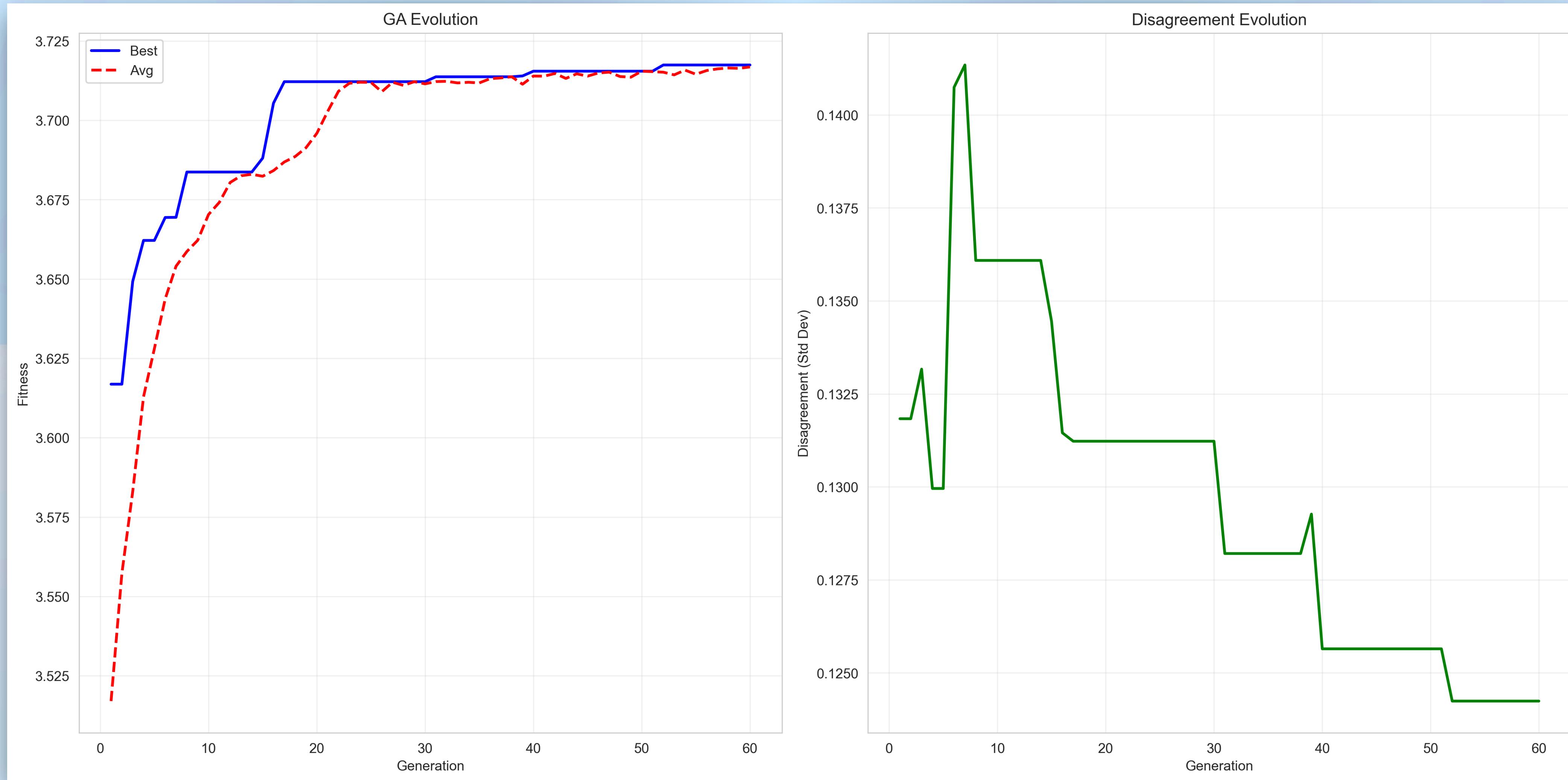
WarGames
Real Genius
Young Frankenstein
Forrest Gump
Black Hawk Down
Rocky
La Femme Nikita
The Usual Suspects
El Crack
El Día de la Bestia



Algoritmo genético



Algoritmo genético



Resultados

USER PROFILES:

 User 43

Ratings: 114 movies

Average: 4.25 (± 0.67)

Range: 2.7 - 4.8 (median: 4.7)

Type: Generous rater, Consistent ratings

Genres: Comedy (44), Drama (42), Adventure (34), Children (32), Action (31)

 User 287

Ratings: 152 movies

Average: 2.78 (± 1.44)

Range: 0.6 - 5.0 (median: 2.7)

Type: Critical rater, Varied ratings

Genres: Comedy (74), Drama (65), Romance (34), Adventure (29), Thriller (27)

Resultados

GROUP MOVIE RECOMMENDATIONS

Group: 2 users

Satisfaction: 4.91 / 5.0

Disagreement: 0.08

Fitness: 3.916

Resultados

RECOMMENDED SLATE:

1. **Valet, The (La doublure)** (2006)
Genres: Comedy
2. **Meantime** (1984)
Genres: Comedy|Drama
3. **I Am Not Your Negro** (2017)
Genres: Documentary
4. **Saving Face** (2004)
Genres: Comedy|Drama|Romance
5. **Ugly Duckling and Me!, The** (2006)
Genres: Animation|Comedy
6. **Bill Hicks: Revelations** (1993)
Genres: Comedy
7. **Boy Eats Girl** (2005)
Genres: Comedy|Horror
8. **Holy Motors** (2012)
Genres: Drama|Fantasy|Musical|Mystery|Sci-Fi
9. **A Perfect Day** (2015)
Genres: Comedy|Drama
10. **The Girl with All the Gifts** (2016)
Genres: Drama|Horror|Sci-Fi|Thriller

Resultados

INDIVIDUAL USER SCORES:

User 43: 4.99

User 287: 4.84

GENRE DISTRIBUTION:

Comedy	7 (70.0%)
Drama	5 (50.0%)
Horror	2 (20.0%)
Sci-Fi	2 (20.0%)
Romance	1 (10.0%)
Animation	1 (10.0%)
Fantasy	1 (10.0%)
Musical	1 (10.0%)
Mystery	1 (10.0%)
Thriller	1 (10.0%)
Documentary	1 (10.0%)