

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Podcast

Beyond End Podcast: Marvel Post-Endgame ¿El fin de una era?

Autor:

Mizrahi Barroso, Alan David

30.495.944 I

04127205161

amizrahi_2025a@alumno.uma.edu.ve

Profesora Tutora: Jennifer lopez

Caracas, 12 de junio de 2025

Derecho de autor

Quien suscribe, en condición de autora del trabajo titulado Beyond End Podcast: Marvel Post-Endgame ¿El fin de una era?, declara que cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que me corresponden sobre el presente trabajo. Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicar o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar mis intereses y derechos que me corresponden como autor de la obra antes señalada. La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a mi persona, salvo los créditos que se deban hacer a la tutora o cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

Autora: Alan David Mizrahi Barroso

C.I. 30495944

En la ciudad de Caracas a los 12 días del mes de junio de 2025

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored surface. The signature is stylized, appearing to be 'AMB' followed by a long, sweeping horizontal stroke.

- Alan David Mizrahi Barroso

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored surface. The signature is stylized, featuring a large, circular loop at the top and a series of smaller loops below.

- Jennifer López

Dedicatoria

Solo aquellos que se atreven a caminar más allá del temor encuentran el verdadero éxito. No hay logro sin riesgo, ni crecimiento sin convicción.

-Alan Mizrahi

Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la profesora y coordinadora Cristina Hossne, quien no solo me motivó a seleccionar este tema para el proyecto, sino que también fue una guía clave durante los primeros momentos del PFC. Sin su apoyo este proyecto no hubiera sido posible.

A mi tutora Jennifer López, por su apoyo incondicional y por impulsarme constantemente a buscar la mejor versión de este trabajo audiovisual. Su confianza en mi trabajo fue crucial para darle vida al podcast.

Agradezco profundamente a los integrantes de Radio UMA, quienes me brindaron el espacio, las herramientas y el apoyo necesario para llevar a cabo este proyecto.

A los invitados del podcast: Juan Pablo Abolio, Daniel Gómez, Sergio Monsalve y Jonathan Becerra, gracias por aportar su tiempo y sus conocimientos. Su participación fue clave en cada uno de los episodios y permitió dar como resultado un trabajo de calidad.

A la Universidad Monteávila, mi casa de estudios, gracias por los conocimientos, las herramientas y los valores que me han acompañado a lo largo de la carrera.

Y, por encima de todo, a mi mamá y mi hermana, por estar presentes desde el primer día, por su apoyo constante, su paciencia y su amor. Nada de esto habría sido posible sin ustedes.

A todos los profesores que formaron parte durante estos cuatro años de carrera, gracias.

Alan David Mizrahi Barroso

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	1
RESUMEN	3
PALABRAS CLAVE	3
CAPÍTULO I. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	4
1.1 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS	8
1.2 CLASIFICACIÓN DEL PODCAST Y TÉCNICA	9
1.3 FORMATO SEGÚN LA CLASIFICACIÓN DE ERIC NUZUM	9
1.4 JUSTIFICACIÓN	10
1.5 ANTECEDENTES	12
CAPÍTULO II. MANUAL DE PRODUCCIÓN	15
2.1 DEFINICIÓN DE TEMAS Y SUBTEMAS DE INTERÉS	16
2.2 DELIMITACIÓN DEL PÚBLICO META	16
2.3 DEFINICIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA MODALIDAD	16
2.4 ELEMENTO DIFERENCIADOR	17
2.5 REALIZACIÓN DE FICHA TECNICA	18
2.6 PLANIFICACIÓN DE CADA CAPÍTULO	21
2.7 ESTRUCTURA	32
2.8 IDENTIDAD VISUAL	33
CAPITULO III PRODUCCIÓN	34
3.1 DESGLOSE DE PRODUCCIÓN	34
PLAN DE GRABACIÓN	34
LISTADO DETALLADO DE EQUIPOS A UTILIZAR	35
PRESUPUESTO	35
CAPÍTULO IV POSTPRODUCCIÓN	37

4.1. EDICIÓN DE AUDIO, VIDEO Y PLATAFORMA	37
CAPÍTULO 5. PIEZA AUDIOVISUAL	38
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42

Resumen

“Beyond End Podcast: Marvel Post-Endgame ¿El fin de una era?” Fue un proyecto audiovisual en formato de podcast que tuvo como fin analizar el cambio en la percepción del público venezolano hacia el Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), después de haber culminado la Fase 3 del mismo con Avengers Endgame. Su objetivo principal fue crear un espacio digital en el que se identificara por qué el UCM disminuyó su popularidad. Además, reflejó cómo los cambios narrativos de las fases 4 y 5 afectaron a los fans, y examinó la relación entre la cantidad y calidad de las producciones recientes y su impacto en la percepción del público.

El formato de podcast se dividió en cuatro episodios, grabados en radio UMA, junto a fanáticos y expertos de cine. Para asegurarse de responder todas interrogantes relacionadas al proyecto, cada episodio abordó temas específicos, como el impacto de Endgame en el cine, la saturación de contenido y las expectativas para el futuro de la franquicia. A su vez, se creó una identidad visual del podcast para así conectar con el público objetivo, de jóvenes adultos y expertos de cine con conocimiento en el UCM y el cine contemporáneo.

Los resultados reflejaron que los fanáticos perciben una disminución en la calidad narrativa y una desconexión emocional con las nuevas tramas debido a la saturación de contenido y las narrativas inconsistentes. Por su parte, los expertos destacaron la importancia de reevaluar las estrategias narrativas y comerciales de la franquicia. Estas conclusiones permitieron proponer recomendaciones concretas para la evolución del UCM en sus próximas fases.

Palabras claves

Podcast, Marvel, Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), Avengers Endgame, cine, popularidad, entretenimiento.

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto consiste en la creación de un podcast para analizar los cambios en el nivel de aceptación o popularidad del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) en el público venezolano, posterior al final de la fase tres con Endgame. Para llevar a cabo este trabajo se realizarán cuatro capítulos con expertos en el cine y con jóvenes que crecieron con la saga.

De acuerdo con Semantic School (2015), “Un podcast es un formato de contenido digital que permite la distribución de archivos de audio a través de Internet, permitiendo a los usuarios escucharlos en cualquier momento y lugar.”

Según esta fuente, (Semantic School, 2015), la palabra podcast es una combinación de iPod y broadcast, y fue popularizada por Adam Curry en 2004, aunque el término fue sugerido por primera vez por Ben Hammersley en un artículo de *The Guardian*.

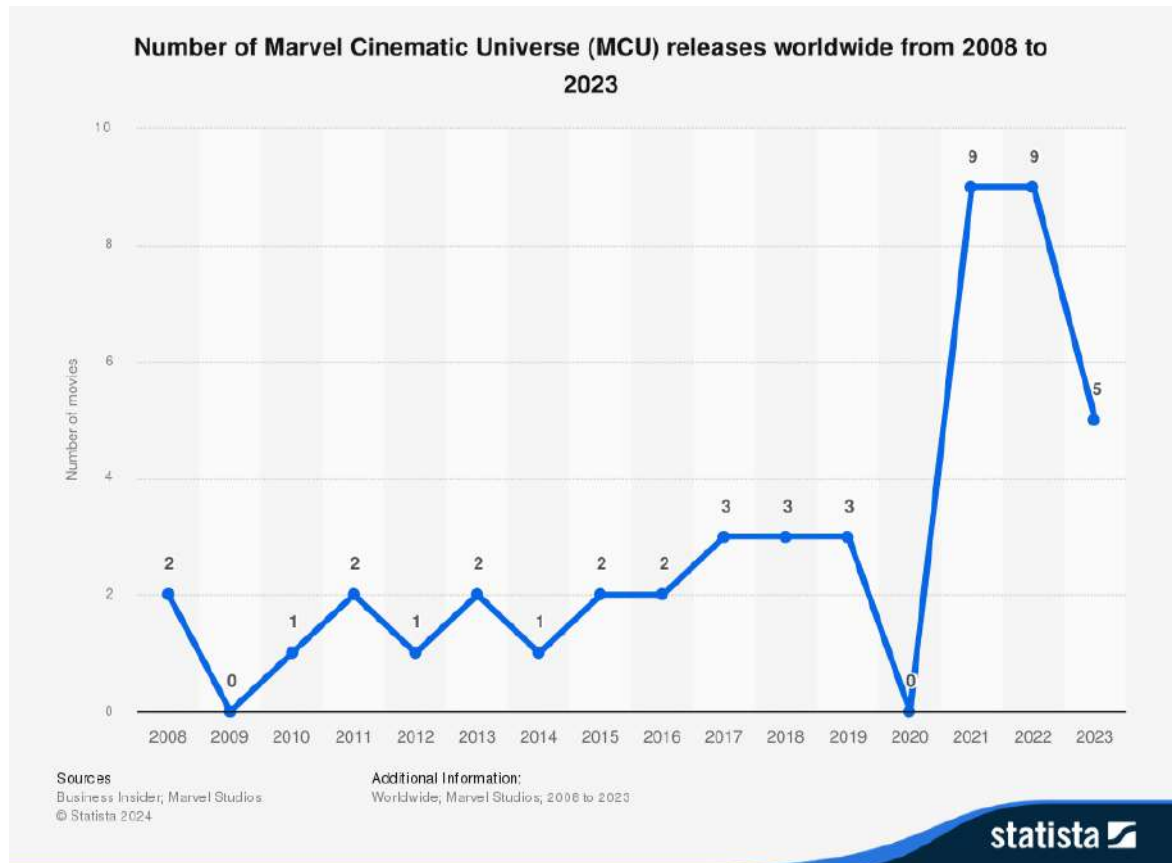
En 2008, el Universo Cinematográfico de Marvel comenzó con la primera película de Iron Man, siendo este el primer paso en la adaptación de los superhéroes de los cómics de Marvel a la gran pantalla. El efecto que produjo cambió por completo el mundo del entretenimiento, es uno de los estudios cinematográficos más importantes del siglo XXI.

Posteriormente, al final de la fase tres con el largometraje de Endgame, que se convirtió en la segunda película más taquillera de la historia del cine y rompió varios récords, Marvel Studios dio el siguiente paso en su universo, la Fase 4. Títulos como Black Widow, Eternals, Spiderman sin camino a casa, Thor: Amor y Trueno, Black Panther: Wakanda por siempre, Loki, Wanda & Vision, entre otros fueron los primeros proyectos post Endgame.

El UCM presentó todos estos títulos prometedores a la audiencia para iniciar la nueva era en la gran pantalla, sin embargo, la recepción de varios de estos productos en los distintos foros de aficionados no fue lo previsto, y las opiniones se inclinaron hacia la idea de que la trama no poseía la magia que una vez tuvo.

Traducción según AI Gemini, “El Universo Cinematográfico de Marvel, en sus

Fases 1-3, tuvo alrededor de 3,000 minutos de contenido distribuidos en 12 años (2008-2019) (...) la Fase 4: 3,500 minutos de contenido en dos años (...) Ha habido más contenido de M.C.U. en la totalidad de la Fase 4 (Post-"Avengers: Endgame") que en los 12 años anteriores combinados." (James, 2023)



Traducción según AI Gemini, “Desde 2008, el número de lanzamientos del UCM (Universo Cinematográfico de Marvel) se mantuvo relativamente constante antes de explotar en 2021 y 2022 con el lanzamiento de nueve películas y series de televisión pertenecientes a la franquicia. En 2023, se estrenaron un total de tres películas y dos series de televisión.” (Carollo, 2024)

La audiencia ha exclamado en foros en línea y redes sociales sobre el exceso de contenido que el UCM ha elaborado, que sigue una nueva corriente que no corresponde a los mismos lineamientos de las fases pasadas. Debido a esto, Marvel no se encuentra en la misma posición de hace seis años.

Según Morales (2024), la calidad de las producciones de Marvel ha disminuido considerablemente en los últimos años. La franquicia, que antes

dominaba la taquilla, ahora enfrenta críticas por sus proyectos mediocres y los problemas legales de Jonathan Majors, quien interpretaba a Kang el Conquistador, personaje fundamental para las próximas fases del universo cinematográfico

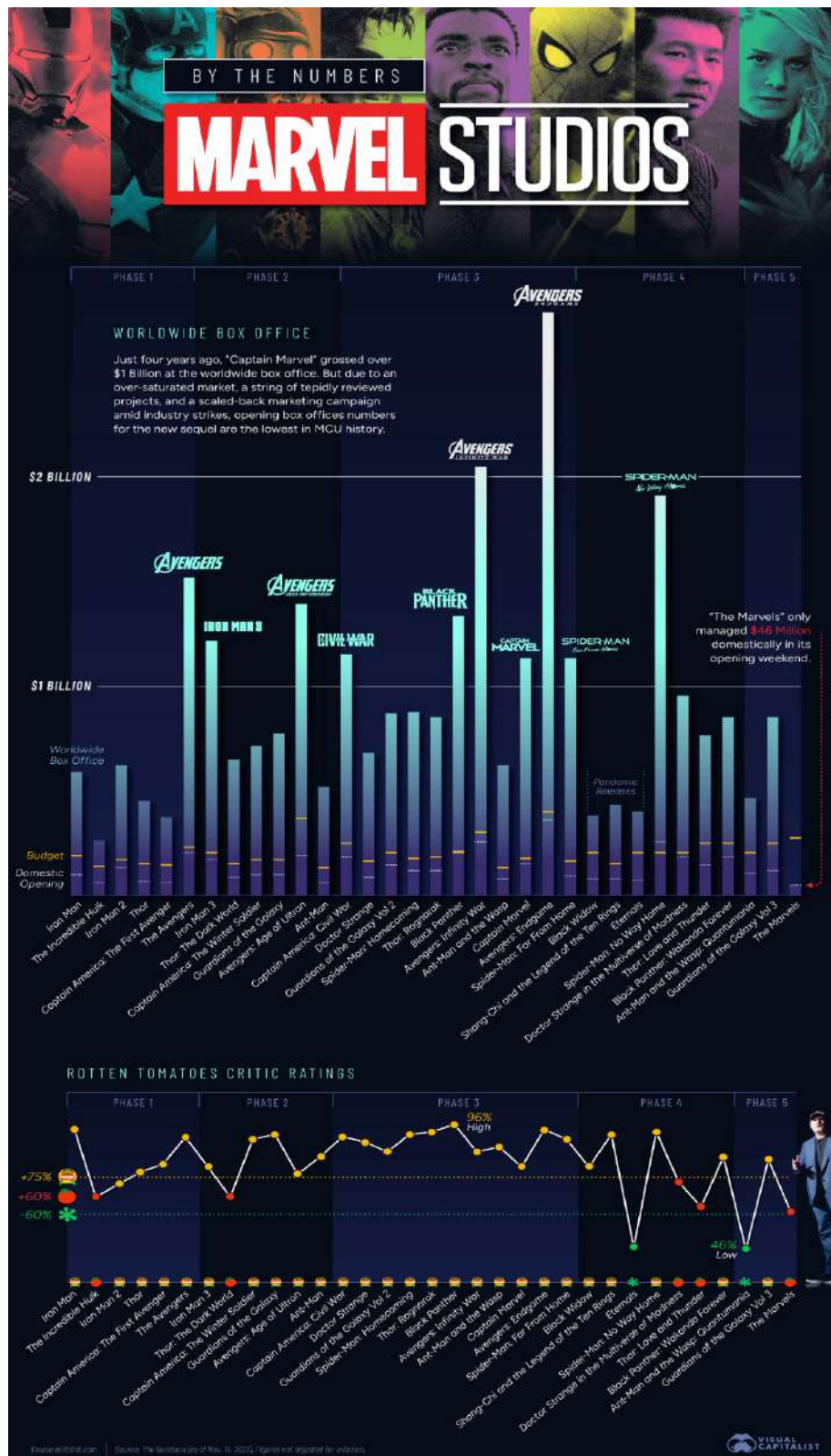
Por ende, es de gran interés hacer un podcast para compartir visiones sobre la percepción actual de la UCM, en este caso con una pequeña representación de la audiencia en Venezuela. Tomando en cuenta el significado que ha tenido desde la última década en el entretenimiento global, siendo uno de los referentes principales.

“Marvel ha intentado seguir adelante, pero es difícil ignorar el exceso de contenido provocado en las Fases 4 y 5 y la caída de la buena voluntad de la crítica y la audiencia hacia la franquicia” (Morales, 2024)

Además, ha logrado romper récords en términos de ingresos que llegan a los miles de millones de dólares. Su estatus en el mundo cinematográfico hace notar su gran relevancia si se presenta algún cambio notorio.

Conte (2023) sostiene que a partir de una gráfica elaborada por Visual Capitalist, desde el inicio de la fase 4 hasta la 5 no ha habido una relación proporcional ante la inversión en los nuevos proyectos y el dinero generado, como a su vez, la recepción del público.

Gráfica de Visualcapitalist:



Entre las interrogantes que se abordarán en Beyond End Podcast, se pueden mencionar las siguientes:

- ¿Cuáles son las principales causas de la disminución en la popularidad del UCM en Caracas?
- ¿Cómo han afectado los cambios narrativos y temáticos en las películas posteriores a Endgame la percepción de los fans?
- ¿Cómo ha evolucionado la relación entre los fans y la franquicia a lo largo del tiempo?
- ¿Qué expectativas tienen los fans para el futuro del UCM?
- ¿Por qué la calidad en la narrativa de las películas de Marvel ha bajado en comparación a sus primeras entregas? ¿Relación cantidad por calidad?
- ¿Por qué la fase 4 y 5 del UCM no ha logrado el mismo impacto que la fase 3? ¿Qué debería aprender Marvel sobre la recepción de sus proyectos más recientes?

La motivación personal para hacer este Proyecto Final de Carrera corresponde al interés del autor en todo lo relacionado con el universo Marvel, tanto cinematográfico como en cómics desde su niñez hasta la actualidad, pues ha tenido un rol muy activo en su crecimiento como individuo. Además, tener la oportunidad de llevar a cabo un trabajo donde pueda discutir con expertos de cine y con otros aficionados de la materia para así aportar respuestas acerca del cambio de la percepción en la audiencia sobre el UCM.

La modalidad escogida es de podcast, ya que permite intercambiar opiniones y perspectivas entre los participantes, para así analizar todos los elementos que son cruciales para poder dar respuestas a las interrogantes.

1.1 Objetivos generales y específicos

Objetivo General

Producir un podcast para analizar el cambio en la percepción del público venezolano con respecto al Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), tras el final de la Fase 3 con Avengers: Endgame, a través del intercambio de opiniones entre expertos de cine y fanáticos.

Objetivos Específicos

- Desarrollar la identidad visual y conceptual de “Beyond End Podcast”, incluyendo su personalidad, línea gráfica y estilo narrativo, que resalten su conexión con el UCM.
- Planificar y ejecutar las diferentes etapas de producción del podcast, desde la preproducción hasta la postproducción, garantizando la calidad técnica y narrativa.
- Identificar las principales causas de la disminución en la popularidad del UCM en las fases 4 y 5, en comparación con las fases anteriores, a través de entrevistas con expertos y análisis de datos.
- Proponer un espacio digital que permita el análisis crítico y la reflexión sobre las expectativas de los seguidores hacia el futuro del UCM.

1.2 clasificación del podcast y técnica

La clasificación del podcast se enmarca dentro de la categoría de entretenimiento, ya que, aunque presenta un análisis crítico, su enfoque principal gira en torno a una de las franquicias más grandes de la industria del entretenimiento en la actualidad: el Universo Cinematográfico de Marvel. A través de una conversación reflexiva y dinámica, se busca atraer tanto a fanáticos como a expertos, fomentando un espacio de debate y análisis accesible para distintos tipos de audiencia.

En cuanto a su formato técnico, el podcast será distribuido en vídeo, lo que permitirá ofrecer una experiencia más atractiva para la audiencia. La combinación de elementos visuales y auditivos no solo enriquecerá el contenido, sino que también facilitará la interacción y el engagement del público, aprovechando las ventajas del formato audiovisual para potenciar el impacto del mensaje.

1.3 Formato según la clasificación de Eric Nuzum

El estilo del formato según la clasificación de Eric Nuzum es “Gente hablando”. Esto se debe a que el Host del programa y el invitado interactúan en una conversación basada en pregunta y respuestas que permite un mejor desenvolvimiento de los temas a tratar.

1.4 justificación

Desde un punto de vista académico, este proyecto ocurre dentro del campo de la Comunicación Social y sus efectos en la sociedad, como la influencia en la opinión pública y cultura popular. Con la llegada del UCM en el mundo del cine, su presencia ha generado un impacto en la forma en la que las narrativas cinematográficas se consumen y se discuten.

Esta oportunidad también presenta la posibilidad del uso de herramientas y aspectos del fenómeno de la comunicación, como la influencia mediática y la recopilación de opiniones de expertos y fanáticos sobre este fenómeno. Es una investigación donde el objetivo principal, se encuentra en la relación y reacción de los consumidores ante los productos mediáticos elaborados por el UCM.

Desde la óptica profesional, este trabajo posee información útil sobre uno de los fenómenos más significativos en el contexto mediático contemporáneo. El entretenimiento ha evolucionado y se ha transformado radicalmente en las últimas décadas, y el UCM ha sido el elemento clave para este proceso. En este caso, para los profesionales de la comunicación se puede destacar sobre la influencia que ejerce esta franquicia a través de los medios para una audiencia global, la cual consume la narrativa del UCM y genera opiniones sobre la misma.

El uso del formato de podcast como herramienta para la ejecución y presentación de este Proyecto Final de Carrera es valioso, es una herramienta de comunicación con mucho potencial en la era digital, permite una difusión y accesibilidad más cercana a la información para el público. A través de la producción se emplea el uso de creación de contenido, entrevistas y análisis de datos, aspectos necesarios para un comunicador moderno.

Con el análisis e investigación de la percepción de una franquicia cinematográfica tan importante como el UCM, ofrece, no sólo al autor, sino a futuros comunicadores, un entendimiento más detallado sobre las tendencias del consumo de medios, el rol del cine como entretenimiento y la narrativa en el éxito de las producciones audiovisuales.

En el aspecto personal, la selección de este tema se debe por el interés profundo del autor en todo lo relacionado Marvel y cómo ha jugado un papel en el crecimiento de una generación, incluida la del propio autor. El UCM no es únicamente un referente en la cultura moderna y en el entretenimiento, sino que también juega un papel como fuente de inspiración gracias a su narrativa de superhéroes; pese a ser ficción, muchos individuos han logrado empatizar y sentirse identificados con las múltiples historias en la gran pantalla.

Este PFC, le permitirá al autor trabajar en temas de interés personal y contribuir al debate sobre la evolución del UCM en un contexto local. La interacción con expertos y fanáticos a través del podcast, facilitará la comprensión del fenómeno, para así tener una visión más clara sobre el impacto de las producciones de Marvel.

El aporte del proyecto para la formación de un comunicador social es importante, debido a que se están empleando técnicas como análisis de recepción mediática, tendencias de la industria del entretenimiento y la creación de contenido digital. Un comunicador social, en formación como lo es el autor, debe tener la capacidad de investigar y analizar fenómenos culturales relevantes en la actualidad, sean de cualquier área, y lograr responder la interrogante que da lugar a dicho fenómeno.

La selección de la temática de este PFC, se debe a la relevancia que ha tenido el UCM en los últimos 16 años, pues es un gigante en el mundo del entretenimiento. Porque logró convertirse en un fenómeno cultural global que ha captado la atención de miles de millones de fanáticos, esto también se evidencia en el contexto local de la ciudad de Caracas.

Cabe destacar, según Statista (2023), que en 32 películas del Universo Cinematográfico de Marvel ha generado 27.734 millones de dólares en ingresos globales. Por ende, como un futuro comunicador social, el autor busca responder por qué la popularidad de esta franquicia ha cambiado.

La elaboración de este PFC es para dar una respuesta al cambio de la percepción del UCM posterior a Endgame, con el propósito de generar un intercambio de información y crítica sobre la calidad narrativa de las nuevas fases de Marvel. Como se ha planteado anteriormente, no es un asunto trivial, se está hablando sobre la entidad principal en el mundo del entretenimiento y de la cultura moderna en la actualidad, un referente que ha marcado un antes y un después.

“La franquicia no está pasando por su mejor momento; ‘The Marvels’ fue un fracaso absoluto, la cuarta entrega del Capitán América ha visto hasta un año de retraso con respecto a su fecha de estreno inicial, la segunda temporada de ‘Loki’ terminó de hundir en la miseria a uno de los personajes más queridos por el público (...) y ni ‘Echo’ ni ‘Invasión secreta’ han logrado acercarse siquiera al nivel de excelencia creativa o de producción que se desplegará con ‘Bruja Escarlata y Visión’”. (Amores, 2024).

1.5 antecedentes

Para la elaboración del presente proyecto se usarán como referencias los siguientes trabajos universitarios y profesionales que tendrán un aporte para la ejecución de este podcast.

- ***“El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias” (Costa Llopis, 2019)***

Es un trabajo final de grado hecho por Luis Costa Llopis de la Universidad Politécnica de Valencia. Este trabajo analiza las estrategias clave detrás del éxito del UCM, como la narrativa transmedia, la planificación a largo plazo y la creación de un universo interconectado, el impacto económico y la relación con los fanáticos. El proyecto sirve como antecedente principal porque proporciona información altamente valiosa en la página 43 donde se habla sobre “La repercusión del Universo Cinematográfico de Marvel”; “Ganancias y repercusión económica”; “Ganancias en taquilla”; “La importancia del merchandising” y “El fenómeno fan”. Esta información es necesaria para el análisis e investigación del tema de estudio.

- ***“Marvel: El universo de autoría comercial” (Garrido Parrilla & Horno López, 2022)***

Este trabajo por Joaquín David Garrido Parrilla y Antonio Horno López de Universidad de Jaén analiza cómo Marvel ha logrado equilibrar la comercialidad con la autoría cinematográfica para lograr su éxito. Los autores, mencionan como el UCM se ha convertido en una figura principal en el cine de masas. Un aspecto importante que se usará en este PFC, está en la página 4 del trabajo donde está la “Las Claves del éxito de Marvel” y “La transmedialidad narrativa como base de producto” esta información servirá para analizar la percepción del público ante Marvel.

- ***“Geopolítica del superhéroe en el cine: analizando el universo cinematográfico Marvel” (Sánchez López, 2024)***

Este artículo académico hecho por Pablo Sánchez López en la Universidad Rey Juan Carlos investiga cómo las películas de Marvel reflejan temas geopolíticos contemporáneos, incluyendo terrorismo, relaciones internacionales y cambio climático. Se usará en el PFC, sobre el cambio de temáticas y narrativas en las películas de Marvel pueden tener efectos en la trama y a su vez en la recepción del público.

- ***“El cine como medio de comunicación social: luces y sombras desde la perspectiva de género” (Morales Romo, 2017)***

Este artículo elaborado por la Dra. Beatriz Morales Romo de la Universidad de la Rioja aborda cómo el cine es un medio de comunicación masiva, su extensa influencia en la sociedad, especialmente en la percepción de estereotipos de género. Lo que se utilizara de este artículo es sobre cómo el cine es un arte y un espectáculo e industria para el entretenimiento, además también sobre el seguimiento de agendas sociales que influyen en la percepción de la audiencia.

- ***Podcast: Once Upon a Time en la Gran Pantalla (Darbouk, 2024)***

Este es un PFC realizado por Adel Darbouk de la Universidad Monteávila donde se presenta un podcast centrado en el análisis de películas desde una perspectiva crítica. El autor menciona la importancia de incluir expertos del área del cine para lograr tener la información necesaria. Lo que se utilizara de este proyecto

es la estructura sobre cómo planificar y organizar episodios, que será usado como una guía práctica para la producción del podcast sobre el UCM post-Endgame.

- **Marvel Enterprises, Inc. (Elberse, 2005)**

Este es un artículo académico de la Universidad de Harvard, Business School por Anita Elberse sobre la empresa Marvel, desde sus orígenes hasta su éxito en la gran pantalla. Lo que se utilizará para este proyecto es el desarrollo que Marvel tuvo desde sus comienzos en los cómics hasta cuándo comenzó a usar una estrategia para las licencias de sus personajes para la gran pantalla, también el impacto cultural de sus superhéroes.

CAPÍTULO II

MANUAL DE PRODUCCIÓN

2.1 Definición de los temas y subtemas de interés

“Beyond End Podcast” es un espacio para analizar y reflexionar sobre la evolución del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) luego de la culminación de su Fase 3 con Avengers: Endgame. A través de cuatro capítulos que serán en formato conversacional. El anfitrión y el invitado abordaron distintos temas claves, tales como: los cambios narrativos dentro del UCM, los nuevos proyectos del UCM; el efecto post-Endgame, entre otros. Por esta razón, los invitados se dividen en dos grupos:

- **Fanáticos (20-23 años):** Estos invitados han crecido junto al UCM desde sus inicios y conocen la gran mayoría de las producciones del UCM, a su vez, poseen conocimientos sobre los personajes de esta franquicia y las fuentes originales de los mismos, los cómics. Su opinión sirve para entender la perspectiva de los consumidores del UCM.
- **Expertos de cine (académicos):** Este grupo posee conocimientos más técnicos y teóricos sobre lo que es el cine. Sus opiniones sirven para abordar el tema del UCM desde un punto más profesional pues se analiza el estado actual de la franquicia; su influencia cultural; su evolución en el mundo del cine y su expansión más allá de la gran pantalla; y las expectativas para el futuro de la franquicia.

Los temas de interés del podcast giran en torno a distintos aspectos clave del Universo Cinematográfico de Marvel y su evolución tras Avengers: Endgame.

Uno de los ejes principales es el impacto cultural y narrativo de dicha película, que representó el fin de una era y marcó un nuevo rumbo de la franquicia. A su vez, se aborda la dimensión de Marvel más allá del cine, su influencia en la cultura popular y su consolidación como fenómeno global. Se explora también la

saturación de contenido en las fases 4 y 5, analizando si afectó la calidad y la percepción del público. Finalmente, se explora el futuro de Marvel, evaluando si la franquicia está en camino de evolucionar o si corre el riesgo de estancarse.

Los subtemas que se derivan a partir del análisis general, son la desconexión emocional con las nuevas narrativas y personajes; la inconsistencia entre las películas y series; la introducción del nuevo villano de la saga Dr. Doom por RDJ; la comparación entre la estructura narrativa de la Saga del Infinito y la actual Saga del Multiverso.

2.2 Delimitación del público meta:

Enrique Rodríguez

- Edad: 26 años
- Caracas, Venezuela
- Trabaja en como productor de Televisión
- Nivel educativo: graduado de comunicación social
- Intereses: Cine, cultura pop, Marvel, redes sociales
- Plataformas que usa: Disney+, YouTube, Spotify
- Características psicográficas: Curioso, crítico, apasionado por la cultura audiovisual. Disfruta consumir contenido reflexivo pero accesible sobre el cine comercial y del género de superhéroes.

2.3 Definición y justificación de la modalidad

1. Cada episodio está estructurado como una conversación profunda con un invitado (fanático o experto), guiada por un moderador. La entrevista busca propiciar el intercambio de ideas y percepciones sobre la evolución de Marvel, combinando experiencias personales, análisis narrativo y percepción cultural.
2. El podcast es en formato audiovisual (video), incorporando elementos

gráficos y clips de películas/series/estadísticas del UCM para reforzar los puntos discutidos. A su vez, se empleó un uso de estética visual con decoraciones para ambientar el espacio del proyecto, el video permite una mayor conexión con el público y una experiencia visual más dinámica.

3. Los cuatro capítulos tendrán una duración aproximada de 20-30 minutos para mantener una conversación profunda y precisa sobre los temas a discutir.
4. Cada capítulo cuenta con: Intro (tapa):
 - a. Entrada visual y musical inspirada en la estética de Marvel Studios.
 - b. Pequeños clips o imágenes del UCM para mostrar a la audiencia los temas que se están discutiendo.
 - c. Cierre: Música final y logo del Podcast.
5. Se presentarán cuatro episodios con sus respectivos guiones que sirven como base para los temas a tratar.
6. Los cuatro capítulos y sus guiones estarán disponibles en un link de YouTube para su revisión.
7. La grabación se realizará en una locación fija: el estudio de Radio UMA, el espacio contará con elementos decorativos relacionados con la cultura Marvel. Esto garantiza una mayor identidad del podcast para tener un entorno más profesional.
8. Se publicarán los episodios en una cuenta de YouTube del podcast de forma directa, estarán disponibles vía link
9. El plan de difusión multimedia se plantearía mediante el canal en YouTube (Beyond End Podcast), no estará publicado en la plataforma debido a los reglamentos de copyright. El contenido, de igual manera, estará disponible para la comunidad de la Universidad Monteàvila.

2.4 Elemento diferenciador

Beyond End Podcast es el primer podcast en el contexto de Caracas en hablar sobre los cambios en la percepción del público de Marvel posterior a Endgame, se propone una visión crítica que combina el análisis cinematográfico con la percepción cultural y social del fenómeno Marvel. El podcast no solo se detiene

en los aspectos narrativos y de producción de las películas, sino que también incorpora voces expertas en cine y comunicación junto con fanáticos del UCM, generando un diálogo enriquecedor entre teoría y experiencia del espectador. La producción del podcast consta de una propuesta creativa donde se incluye el uso de clips audiovisuales relevantes, gráficas y datos sobre el UCM. Todo para asegurar un intercambio dinámico entre el host y los invitados, para tener una narrativa clara y precisa sobre Marvel.

Beyond End Podcast, a su vez, representa el enfoque humanista de la Universidad Monteàvila al destacar el valor cultural del cine, como un arte que permite expresar, reflexionar e inspirar a una audiencia, pero también como una forma de entretenimiento, por eso se usa a Marvel Como el punto de partida para comprender las transformaciones del entretenimiento contemporáneo, el rol del espectador actual y las implicaciones de la industria cultural global. Por estas razones, este podcast ofrece una experiencia distinta: un análisis informativo y crítico que reconoce el efecto cultural que representa la franquicia para el público, para esto, se decidió investigar y analizar el estado que Marvel tuvo posterior a Endgame y su panorama actual que definirá su futuro.

2.5 Realización de la ficha técnica:

Roles	
Presentador	Alan Mizrahi
Editor	Alan Mizrahi
Camarógrafo	Alan Mizrahi

Descripción	Beyond End Podcast: Marvel Post-Endgame ¿El fin de una era? Es un proyecto audiovisual en formato
--------------------	---

	podcast que analiza el cambio en la percepción del público venezolano hacia el Universo Cinematográfico de Marvel tras el cierre de su Fase 3 con Avengers: Endgame. A través de cuatro episodios grabados en Radio UMA junto a fanáticos y expertos en cine, se exploraron temas como la pérdida de popularidad del UCM, los cambios narrativos de las fases 4 y 5, y la relación entre cantidad y calidad de sus producciones. El proyecto incluyó además una identidad visual dirigida a jóvenes adultos y conocedores del cine contemporáneo.
Tipo de narrativa	Se usará un lenguaje coloquial con un tono formal y conversacional que combine el análisis crítico con cercanía entre el host y los invitados. Está orientado a un público que le guste el cine y Marvel.
Duración	aproximadamente entre 20-30 minutos
Frecuencia	Todos los episodios serán publicados al terminar la grabación y edición.
Plataforma	En el canal de YouTube de Beyond End Podcast con acceso restringido, solo para quienes reciban el link

Episodio 1	Invitado: Juan Pablo Abolio, fanático del UCM. Objetivo: En este episodio se habla de la importancia de Avengers: Endgame para el Universo Cinematográfico de Marvel, explorando cómo representar el fin de una era de películas y establece un estándar difícil de superar. A su vez, se busca entender la percepción de los fanáticos y cómo esto afectó sus expectativas futuras.
Episodio 2	Invitado: Jonathan Becerra, Experto en cine Objetivo: En este episodio se habló sobre las realidades del UCM, su impacto más allá de la gran pantalla, explorando las realidades de Marvel dentro del cine y fuera del mismo, también sobre su impacto cultural que logró convertirlo en una de las franquicias más exitosas.
Episodio 3	Invitado: Daniel Gómez, Fanático del UCM Objetivo: En este episodio se hablará sobre cómo la estrategia del UCM con las fases 4 y 5 han influido en la percepción del público, analizando los

	efectos de sobresaturación de contenido y la aparente disminución de calidad en las producciones.
Episodio 4	Invitado: Sergio Monsalve, Experto en cine Objetivo: Explorar las posibles direcciones narrativas y estratégicas que podría tomar Marvel en las próximas fases, considerando las lecciones aprendidas y las expectativas de los fans y la industria.

2.6 Planificación de cada capítulo

A continuación, se presentan los cuatro guiones técnicos para los episodios de Bayón End Podcast.

Episodio 1

Tiempo	Audio/Efectos	Cámara	Diálogo	Acción
Introducción (5 min) 00:00- 00:37	Música introductoria (intro de Marvel) 37 segundos Insert: (Nombre del host)	plano medio (host)	Host: Bienvenidos a Beyond End Podcast, el espacio donde analizamos la evolución del Universo Cinematográfico de Marvel tras Endgame...	Presentación del podcast
00:37-01:00	Insert: (Nombre del	plano	Host: Hoy tenemos con nosotros a	Presentación

	invitado)	medio (invitado)	Juan Pablo Abolio, estudiante de octavo semestre de comunicación social en la Universidad Monteávila y un fanático del Universo Cinematográfico de Marvel.	del invitado
01:00-05:00	Sin música	plano medio	Host: Bienvenido, Juan Pablo para empezar, ¿cómo fue tu experiencia la primera vez que viste Endgame en el cine?	Pregunta introductoria
Desarrollo: 20-25 min 05:00-05:30	Videoclip de Marvel: “Avengers Assemble” en Avengers: Endgame 00:00-00:30 Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 1: La importancia de Endgame para los fans Host: Esta escena se ha convertido en un momento icónico del cine de superhéroes. Más de una década de historias culminaron aquí.	Mostrar el videoclip en una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la audiencia.
5:00-10:00	Sin música	plano medio	Host: ¿Cómo recuerdas haber vivido este momento y qué crees que significó para los fans?”	Respuesta del invitado e intercambio de opiniones
10:00-10:30	Mostrar imágenes sobre el impacto de Endgame:	plano medio	Segmento 2: Marvel y la nueva expectativa Host: Con Endgame, Marvel rompió	Mostrar las imágenes en una pantalla para

	BoxOfficeMojo y top 10 taquillas de películas en su primer fin de semana (en millones de dólares) Editarla en el video para la audiencia.		récords de taquilla y emocionó al mundo entero. Esta película marcó un hito para la franquicia para posteriores proyectos.	que el invitado pueda observar. Hacer la edición para la audiencia
10:30-15:00	Sin música	plano medio	Host: ¿Crees que esto estableció un estándar difícil de superar para las siguientes fases?	Respuesta del invitado e intercambio de opiniones
15:00-15:30	Videoclip de Marvel: Loki season 2 the sacred timeline (11 segundos) Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 3: Reflexión sobre el legado de Endgame Host: A seis años de <i>Avengers: Endgame</i>, millones de fans vieron el cierre de la saga de los Vengadores y el adiós a Iron Man y el Capitán América, los pilares de Marvel en la última década.	
15:30-25:00	Sin música	plano medio	Host: ¿Consideras que Marvel, post endgame, ha logrado adaptarse sin alejarse demasiado de aquello que lo hizo grande en sus proyectos más recientes?	Respuesta del invitado e intercambio de opiniones

cierre (5 min)	música de cierre Avengers theme song (4 segundos)	plano medio	Host: Muchas gracias, Juan Pablo, por compartir tu experiencia como fan. En nuestro próximo episodio, hablaremos con un experto en cine sobre cómo Marvel ha influido en el mundo del entretenimiento. ¡No se lo pierdan!”	Despedida entre el host y el invitado del episodio.
-----------------------	---	----------------	---	---

Episodio 2

Tiempo	Audio/Efectos	Plano	Diálogo	Acción
Introducción (5 min) 00:00- 00:37	Música introductoria (intro de Marvel) 37 segundos Insert: (Nombre del host)	plano medio	Host: “¡Bienvenidos a Beyond End Podcast! Hoy analizaremos la relevancia de Marvel como fenómeno del entretenimiento.	Presentación del podcast
00:37-01:00	Insert: (Nombre del invitado)	plano medio	Host: Para ello, tenemos con nosotros a Jonathan Becerra, Profesor de la Universidad Monteávila en la materia cine en octavo semestre de comunicación social con vasta experiencia. Bienvenido, profesor Jonathan.	Presentación del invitado
01:00-05:00	Sin música	plano medio	Host: Desde la compra de Marvel por Disney en 2009, Disney obtuvo control sobre los derechos de los cómics y amplió sus posibilidades de producción. Como experto en cine, ¿cómo describiría el impacto del	Pregunta introductoria

			UCM en la industria, especialmente en el género de superhéroes?	
Desarrollo: 20-25 min 05:00-05:30	Mostrar la gráfica de visual capitalist sobre the rise and fall of Marvel Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 1: Desafíos actuales Host: Según esta gráfica de Visualcapitalist (2023), se comparan la taquilla y el rating de Rotten Tomatoes del UCM desde <i>Iron Man</i> hasta <i>The Marvels</i> , evidenciando el cambio en la recepción tras <i>Endgame</i> .	Mostrar la gráfica en una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la audiencia.
5:00-10:00	Sin música	plano medio	Host: Aún en la fase 5, con nuevas series y películas en camino, los fans siguen divididos sobre la calidad actual de Marvel. Desde su perspectiva, ¿cuáles son los mayores retos que enfrenta la franquicia hoy?	Pregunta al invitado respuesta del invitado e intercambio de opiniones
10:00-10:30	Videoclip de Marvel: Vision mata a Ultron, Avengers Age of Ultron, 2012 00:00-01:12 (Con audio) Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 2: Marvel y la narrativa transmedia Host: El UCM no solo ha funcionado en el cine, sino que ha impactado otras áreas como la televisión, los videojuegos e incluso los parques temáticos.	Mostrar el videoclip en una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la

				audiencia.
10:30-15:00	Sin música	plano medio	Host: ¿Qué opina sobre cómo el fenómeno de Marvel se ha expandido más allá de la gran pantalla a través de distintos medios?	Respuesta del invitado e intercambio de opiniones
15:00-15:30	Videoclip de Marvel: Avengers Assemble, Avengers 2012 00:00-01:32 Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 3: Marvel y su influencia cultural Host: Desde 2008, con Iron Man, Marvel inició un fenómeno que convertiría a Marvel en una de las franquicias más taquilleras de la historia del cine, este fenómeno sigue presente en la actualidad.	Mostrar el videoclip en una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la audiencia.
15:30-25:00	Sin música	plano medio	Host: Como profesor de cine ¿Cuál ha sido el elemento diferenciador para que el UCM haya llegado a ese nivel de éxito?	Respuesta del invitado e intercambio de opiniones
cierre (5 min)	Música de cierre Avengers theme song (4 segundos)	plano medio	Host: Gracias, Jonathan, por tus reflexiones. En nuestro próximo episodio, hablaremos con un fan sobre cómo la saturación de contenido ha afectado la percepción de Marvel. ¡No se lo pierdan!	Despedida entre el host y el invitado del episodio.

Episodio 3

Tiempo	Audio/Efectos	Plano	Diálogo	Acción
Introducción (5 min) 00:00- 00:37	Música introductoria (intro de Marvel) 37 segundos Insert: (Nombre del host)	plano medio	Host: ¡Bienvenidos de nuevo a Beyond End Podcast! Hoy hablaremos sobre un tema que ha generado mucha conversación: ¿ha afectado la saturación de contenido de Marvel la calidad de sus historias?	Presentación del podcast
00:37-01:00	Insert: (Nombre del invitado)	plano medio	Host: Para discutirlo, tenemos con nosotros a Daniel Gómez, estudiante de octavo semestre de comunicación social en la Universidad Monteávila y un fanático de Marvel.	Presentación del invitado
01:00-05:00	Sin música	plano medio	Host: Bienvenido, Daniel. Los proyectos recientes de Marvel han generado opiniones divididas: series como <i>WandaVision</i> y <i>Loki</i> fueron elogiadas, mientras que <i>She-Hulk</i> y <i>Thor: Love and Thunder</i> recibieron críticas. ¿Crees que el interés por el género de superhéroes está disminuyendo o es un problema de la estrategia de Marvel?	Pregunta introductoria
Desarrollo: 20-25 min	Gráfica de Statista sobre los proyectos	plano medio	Segmento 1: Opinión del fan sobre la cantidad de contenido	Mostrar la gráfica en una

05:00-05:30	de Marvel en la fase 4 y 5. Editarla en el video para la audiencia.		Host: Marvel pasó de sacar al año máximo tres proyectos, posterior a Endgame en 2019, en solo dos años, Marvel produjo más contenido que en sus primeras tres fases combinadas.	pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la audiencia.
5:00-10:00	Sin música	plano medio	Host: ¿Qué opina sobre esa avalancha de proyectos que Marvel sacó posterior al fin de la Fase 3?	pregunta al invitado respuesta del invitado e intercambio de opiniones
10:00-10:30	Videoclip de Marvel: "She-Hulk y Megan The Stallion haciendo twerk She-Hulk (2022) 00:00-00:30 Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 2: Impacto en la calidad narrativa Host: Muchos fans creen que, con tanta cantidad, la calidad ha disminuido, esto se evidencia con tramas inconsistentes, diálogos poco desarrollados y la inclusión de humor forzado.	Mostrar el videoclip en una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la audiencia.
10:30-15:00	Sin música	plano medio	Host: Con las últimas entregas de Marvel, ¿crees que han fallado en	Respuesta del invitado e intercambio de opiniones

			cumplir con las expectativas del público?	
15:00-15:30	Videoclip de Marvel: Thunderbolts trailer 00:00-01:24 Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 3: Reflexión del fan Host: Se ha hablado mucho sobre el significado de la Fase 4 y el desarrollo de la Fase 5, que culminará con Thunderbolts. La recepción de estas etapas no ha sido la esperada por el estudio y ha generado numerosas críticas entre la audiencia.	Mostrar el videoclip en una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la audiencia.
15:30-25:00	Sin música	plano medio	Host: Como fanático, ¿qué crees que Marvel debería hacer para recuperar la confianza del público?	Respuesta del invitado e intercambio de opiniones
cierre (5 min)	Música de cierre Avengers theme song (4 segundos)	plano medio	Host: Gracias, Daniel, por compartir tu perspectiva. En nuestro próximo episodio, discutiremos con un experto cómo Marvel planea evolucionar en las siguientes fases. ¡No se lo pierdan!	Despedida entre el host y el invitado del episodio.

Episodio 4

Tiempo	Audio/Efectos	Plano	Diálogo	Acción
Introducción (5 min)	Música introductoria (intro de Marvel) 37	plano medio	Host: ¡Bienvenidos al episodio final de Beyond End Podcast! Hoy	Presentación del podcast

00:00- 00:37	segundos Insert: (Nombre del host)		hablaremos sobre cómo Marvel puede evolucionar tras las críticas a sus fases más recientes.	
00:37-01:00	Insert: (Nombre del invitado)	plano medio	Host: Para ello, tenemos al profesor Sergio Monsalve de la materia Cine en la Universidad Monteávila, bienvenido profesor.	presentación del invitado
01:00-05:00	sin música	plano medio	Host: Para iniciar, quisiera saber su opinión sobre esto, el famoso director Martin Scorsese en 2019 comentó que las películas de Marvel no son cine y las comparó con parques temáticos, ¿Cree que el UCM ha aportado algo significativo al cine como arte, o su impacto solo ha sido para el entretenimiento comercial y taquilla?	pregunta introductoria
Desarrollo: 20-25 min 05:00-05:30	Videoclip de Marvel: I am Iron Man- Iron Man 2008 00:00-00:15 Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 1: Análisis de los errores recientes de Marvel Host: Marvel está en un punto de transición después del fin de la Fase 3 con Endgame, su comienzo con la temática del multiverso en la fase 4 y 5.	Mostrar el videoclip en una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el

				video para la audiencia.
5:00-10:00	videoclip de Marvel: Trailer de What If 00:00-00:15 Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Host: Marvel está construyendo su nueva etapa en el UCM. ¿Cómo ve el panorama actual y qué elementos cree que definirán su evolución?”	Pregunta al invitado respuesta del invitado e intercambio de opiniones
10:00-10:30	videoclip de marvel: anuncio de Robert Downey Jr. como Doctor Doom Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Segmento 2: Expectativas hacia el futuro Host: Con proyectos anunciados como Avengers: Secret Wars y Doomsday, que prometen ser las películas más importantes de la próxima fase	Mostrar el videoclip en una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la audiencia.
10:30-15:00	Videoclip de Marvel: Loki God of Stories 00:00-00:15 Editarla en el video para la audiencia.	plano medio	Host: ¿Cree que Marvel puede recuperar la emoción de sus primeras fases? ¿Qué deberían priorizar?	Respuesta del invitado e intercambio de opiniones
15:00-25:00	sin música	plano medio	Segmento 3: Reflexión sobre la evolución del UCM	Mostrar el videoclip en

			Host: Desde su perspectiva como experto, ¿Cómo puede Marvel adaptarse a las expectativas de un público cada vez más crítico? ¿Habrá forma de recuperar ese prestigio del cual una vez gozaron o el cine de superhéroes está en declive?	una pantalla para que el invitado pueda observar. Editarla en el video para la audiencia.
cierre (5 min)	Música de cierre Avengers theme song (4 segundos)	plano medio	Host: Gracias, profesor Sergio, por ayudarnos a reflexionar sobre el futuro del UCM. Y a ustedes, gracias por acompañarnos en Beyond End Podcast	Despedida entre el host y el invitado del episodio.

2.7 Estructura:

Todos los episodios del podcast cuentan con la misma estructura: introducción, desarrollo y cierre.

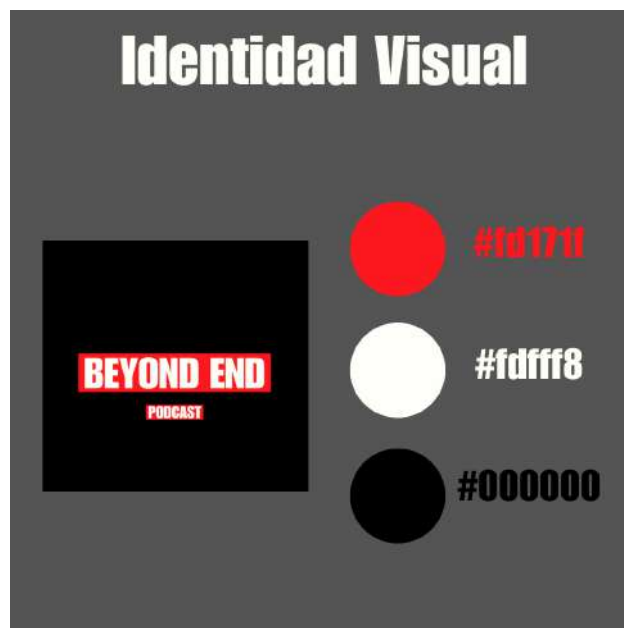
- **Introducción:** Cada capítulo inicia con la intro de las películas de Marvel, el host saluda a la audiencia mencionando el tema a discutir en el episodio, se presenta al invitado, ya sea un fanático del UCM o un experto en cine. Luego se procede a hacer una pregunta introductoria para dar inicio a la conversación.
- **Desarrollo:** Constituye el núcleo del episodio. En esta etapa está el material más importante, el host lleva a cabo una serie de preguntas en relación a la temática del episodio y muestra ciertos videoclips/imágenes sobre el UCM. Todo esto lleva al intercambio de opinión entre el host y los invitados; se analizan las decisiones del UCM; sus proyectos y fases recientes; se menciona la relevancia de personajes de la saga; se habla del efecto

Endgame en la franquicia.

- Cierre: Se lleva a cabo la discusión de los elementos más importantes del capítulo, se agradece la participación del invitado y se hace un breve adelanto del siguiente capítulo. Esta parte busca informar a la audiencia sobre el próximo episodio y qué esperar.

2.8 Propuesta de Identidad Visual

Elaboración propia en Canva



La identidad visual de Beyond End Podcast está inspirada en el logo de Marvel para darle un elemento más familiar al podcast sobre el tema que está exponiendo, a su vez, demuestra el respeto y admiración del autor a la franquicia.

CAPITULO III PRODUCCIÓN

3.1 Desglose de producción

A continuación, se presenta la tabla que incluye a todo el talento humano y personal técnico que participa en la producción del proyecto Beyond End Podcast.

Talento	Nombre	Técnicos	Nombre
Presentador y productor	Alan Mizrahi	Editor/Camarógrafo	Alan Mizrahi

Plan de Grabación

Mes de abril 2025

Viernes 11 de abril de 2025	Episodio 3; Daniel Gómez (Fanático) 8:00 am Radio Uma cabina 2
Viernes 11 de abril de 2025	Episodio 1; Juan Pablo Abolio (Fanático) 8:40 am Radio Uma cabina 2
Miércoles 30 de abril de 2025	Episodio 4; Sergio Monsalve (Experto de cine) 11:00 am Radio Uma cabina 2

Mes de mayo 2025

Viernes 9 de mayo de 2025	Episodio 2; Jonathan Becerra (Experto de cine)
----------------------------------	---

Listado detallado de los equipos a utilizar

Se muestra a continuación un listado de los equipos utilizados para la grabación del proyecto audiovisual Beyond End Podcast.

Número de equipo	Nombre	Cantidad	Costo
1	IPhone 11 pro	1	250,00\$
2	Elementos decorativos de Marvel (Figuras de acción; Máscaras y Manteles)	11	352,00\$
3	Laptop Toshiba Satélite 2011	1	100,00\$
4	Mouse Mixie	1	12,00\$
5	Trípode Mono Pod	1	8,00\$
6	Capcut	1	0,00\$

Presupuesto

Número de	Nombre	Cantidad	Costo
------------------	---------------	-----------------	--------------

equipo			
1	Estudio de grabación de Radio Uma, Cabina 2	4	00,00\$
2	IPhone 11 pro	1	250,00\$
3	Elementos decorativos de Marvel (Figuras de acción; Máscaras y Manteles)	11	352,00\$
4	Laptop Toshiba Satellite 2011	1	100,00\$
5	Mouse Mixie	1	12,00\$
6	Trípode Mono Pod	1	8,00\$
7	Capcut	1	0,00\$
		Total	722,00\$

CAPÍTULO IV

Postproducción

4.1. Edición de audio, video y plataforma

El software de audio y el programa de edición utilizado durante el transcurso del presente proyecto es CapCut. Todos los episodios del proyecto se publicarán en la plataforma de YouTube.

CAPÍTULO V

Pieza Audiovisual

Episodios	Link de YouTube
Episodio 1: Endgame: El símbolo de un final y un nuevo comienzo	https://youtu.be/oGxJr8GiYY?si=kpwuQw9-vgFovcx-
Episodio 2: Las realidades de Marvel	https://youtu.be/YXCXp1S_MVY?si=nkl9AGnCvUZAPzFN
Episodio 3: Saturación de contenido: ¿Cantidad sobre calidad?	https://youtu.be/QcapqBVw5GQ?si=4hlycxxNAiPrLr9
Episodio 4: Marvel y su futuro: ¿Evolución o estancamiento?	https://youtu.be/wuoJkUThq8M?si=YMTHAeDwh2r93Ujo

CAPÍTULO VI

Conclusión

La realización de Beyond End Podcast permitió evidenciar un cambio claro y significativo en la percepción del público venezolano respecto al Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), posterior a Avengers: Endgame. A través de entrevistas con fanáticos y expertos en cine, se confirmó que dicha película representó un punto culminante en la franquicia, estableciendo un estándar narrativo para futuras producciones. Tanto los fanáticos como los expertos de cine admiten que Marvel entró en una etapa de transición caracterizada por una estrategia de sobreproducción de contenido cuya razón de ser se basaba en la temática del multiverso, infinitas posibilidades e historias, pero ocasionó una fragmentación narrativa y una desconexión de una parte del público hacia la franquicia.

Los testimonios recogidos en el podcast muestran que los fanáticos, quienes admiten que continuarán consumiendo contenido de Marvel, han notado una disminución en la calidad y coherencia del UCM, principalmente por la cantidad excesiva de nuevos proyectos en tan poco tiempo. Dicha saturación, más que producir un efecto disfrute en la audiencia, generó una sensación de obligación.

Los expertos coincidieron en que Marvel se encuentra en un proceso de replanteamiento y reestructuración de su modelo narrativo y estratégico, indicando que el plan de acción utilizado en las fases 4 y 5 no tuvieron los resultados esperados, ya sea por no llegar a la cifra en taquillas o por la opinión de críticos y la misma audiencia, ya sea por portales como Rotten Tomatoes o IMDb.

Se logró, a su vez, responder esas dudas sobre el futuro de Marvel, el cual ya ha sido planificado por la misma franquicia junto a Disney, a partir del 2026 se hará una reducción de producciones anuales, el regreso de directores creativos con experiencia como los hermanos Russo y la reintroducción de actores icónicos como Robert Downey Jr., ahora bajo una nueva identidad. Estas decisiones demuestran un esfuerzo por recuperar el entusiasmo del público y ser fieles a la calidad narrativa que estuvo presente en las fases anteriores.

Todos los objetivos planteados se lograron. A lo largo de la producción del podcast, se recopiló la información necesaria para la elaboración de preguntas concretas para lograr obtener el mayor intercambio de opinión posible con cada invitado, a su vez, el autor buscó análisis y artículos que tocaran temas relacionados al objetivo del proyecto. A cada invitado se le entregó un documento con información en relación al tema de discusión y posibles preguntas, todo esto era para mantener a los invitados informados sobre qué aspectos se iban a mencionar. Un elemento que el autor consideró imprescindible fue la naturalidad de los episodios, se quería grabar en una sola toma cada capítulo y que duraran aproximadamente 30 minutos, lo cual se logró. Todo esto era para dar un sentimiento de autenticidad al proyecto y que fuera fiel al formato de podcasts.

Cada capítulo está hecho con el mayor de los esfuerzos y dedicación de cada una de las personas que formaron parte del proyecto, todo esto no hubiera sido posible sin los conocimientos y habilidades adquiridas por el autor como unaísta durante los cuatro años de carrera. Este podcast es un reflejo del gran interés y afán hacia el mundo del cine junto al UCM del autor, quien desde que tiene memoria siempre ha tenido presente estos dos elementos en su vida.

Recomendaciones

Para futuros autores de proyectos finales de carrera, realizar un podcast no solamente requiere tener un interés por el tema que se escogió, es crucial un entendimiento detallado del tema del estudio para poder saber de qué forma se puede hacer un proyecto del mismo. El estudiante debe, antes de iniciar producción, investigar, delimitar y conectar con el contenido, esta clase de proyecto cobra vida cuando se tiene una idea y una estructura con propósito, se observa cómo va creciendo hasta llegar a aquel ideal que se planteó en un inicio.

El tema de estudio sirve como el pilar del trabajo y según su potencial de investigación se verá reflejado en el desarrollo del mismo. Es indispensable que el estudiante tenga claro que un podcast solo funciona cuando se da de manera auténtica y natural sumado con un intercambio de ideas y opiniones relevantes sobre el tema de discusión. La conexión entre el autor y el trabajo siempre debe ser fuerte, pues es muy difícil nutrir un proyecto académico si no existe una pasión innata en su creador para realizarlo.

Por otro lado, es importante resaltar que para hacer un podcast es ideal contar con un espacio relacionado con la temática del mismo, esto permite establecer un ambiente para el público, a su vez, se debe tener en cuenta los materiales y herramientas necesarias para hacer un podcast y la inversión que representa.

No se limiten por nada. Esta clase de trabajos son la prueba de que si desean hacer una idea a realidad todo es posible. El apoyo que la universidad Monteàvila otorga es incomparable y nunca estarán solos durante esta etapa de su carrera.

Referencias bibliográficas:

Amores, S (2024). Por qué la vuelta de Robert Downey Jr. como Doctor Doom es la peor decisión de Marvel en años
<https://www.avpasion.com/por-que-vuelta-robert-downey-jr-mala-idea-marvel/>

Carallo, Laura. Number of Marvel Cinematic Universe (MCU) releases worldwide from 2008 to 2023

<https://www.statista.com/statistics/1449404/number-of-mcu-marvel-movies-tv-shows-releases-worldwide/>

Costa Llopis, L. (2019). *El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: Estrategias, claves y consecuencias*. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/128644/Costa%20-%20El%20%C3%A9xito%20del%20Universo%20Cinematogr%C3%A1fico%20de%20Marvel%3A%20estrategias%2C%20claves%20y%20consecuencias..pdf?sequence=1>

Conte, N. (2023) Charted: Marvel's Box Office Rise (and Fall?). Recuperado de <https://www.visualcapitalist.com/charted-marvel-box-office/>

Darbouk, A. (2024). *Once Upon a Time En La Gran Pantalla (PFC)*. Universidad Monteávila. Recuperado del repositorio digital de la UMA

http://34.67.47.54:8080/jspui/bitstream/123456789/1099/1/PFC9_2024.pdf

Elberse, A. (2005) *Marvel Enterprises, Inc.* Recuperado de: https://www.academia.edu/10233267/Marvel_Enterprises_Inc

Garrido Parrilla, J. D. & Horno López, A. . (2022). El Universo de Autoría Comercial de Marvel. Universidad de Jaén. Revista Internacional De Cultura Visual. Recuperado de <https://visualcompublishations.es/revVISUAL/article/view/3729/2130>

James, J. (2023) *Marvel's Oversaturation: When Quantity Hurts Quality*
Marvel movies used to be cultural events. Why do the new ones feel like homework?. Recuperado de <https://recatalyst.org/3941/arts/marvels-oversaturation-when-quantity-hurts-quality/>

Morales Romo, B. (2017). *El cine como medio de comunicación social: Luces y sombras desde la perspectiva de género*. Universidad de Salamanca. Recuperado de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142591/El_cine_como_medio_de_comunicacion_socia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Morales, C. (2024) *5 años después de Avengers: Endgame, Marvel todavía está luchando con su mayor sorpresa.*
<https://latam.ign.com/avengers-endgame/102423/feature/5-anos-despues-de-avengers-endgame-marvel-todavia-esta-luchando-con-su-mayor-sorpresa>

Orus, A. (2023). *Recaudación en taquilla de las películas del Universo Cinematográfico de Marvel a nivel mundial a fecha de 17 de noviembre de 2023.* Recuperado de
<https://es.statista.com/estadisticas/1005555/peliculas-del-universo-cinematografico-de-marvel-por-taquilla-a-nivel-mundial/>

Sánchez López, P. (2024). *Geopolítica del superhéroe en el cine: Analizando el universo cinematográfico Marvel.* Universidad Rey Juan Carlos. Recuperado de
https://sftpinstitu.us.es/revistas/comunicacion/22_1/geopolitica_del_superheroe_en_el_cine_1.pdf

S.A. (s.f.) *Qué es Podcast.* Recuperado de:
<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/podcast>