

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



PROYECTO DE PODCAST: WRESTLETALK, MÁS ALLÁ DE LA LUCHA

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Mauricio Enrique Guzman Martos

Código: 20180868

Asesor

Ricardo Luis Marapi Salas

Lima – Perú
Agosto del 2024





**PROYECTO DE PODCAST: WRESTLETALK,
MÁS ALLÁ DE LA LUCHA**

AGRADECIMIENTOS

Si bien este proyecto de *podcast* se presenta como un trabajo individual ante el jurado, quiero tomarme este breve espacio para agradecer a todos aquellos que me apoyaron en todo el proceso de la creación de “Wrestletalk: más allá de la lucha”.

En primer lugar, agradezco y dedico este trabajo a mis padres, Julio y Delia, y a mi hermano Diego, que desde el día 1 siempre me mostraron todo su apoyo, no solo en la creación de este proyecto, sino a lo largo de toda mi vida. Esto va para ustedes, así como a toda mi familia, tíos, primos y abuelos.

En segundo lugar, agradezco y dedico este trabajo a Felipe, Fernando, Álvaro, Renzo, César y Víctor, quienes participaron en los episodios de este podcast. Gracias por darle vida a este programa. Para Dylan, Gabriel y Mateo, gracias por estar en el *focus group*.

En tercer lugar, agradezco y dedico este trabajo a Fernanda, quién estuvo presente en cabina asegurándose que las grabaciones salieran bien. El trabajo técnico tiene un enorme peso en este proyecto, y sin tu participación, el producto final no hubiese salido como resultó.

En cuarto lugar, agradezco y dedico este trabajo a Andrea, quien me ayudó con la realización de los logotipos. Gracias por darle una identidad visual a este proyecto.

En quinto lugar, agradezco y dedico este trabajo a los profesores Percy Subauste y Jorge Montalvo, quienes vieron la creación y la realización de este proyecto en los cursos de Trabajo Profesional I y II, y a los profesores Carlos Rivadeneyra y Ricardo Marapi, los expertos del *podcasting* que me asesoraron en todo sentido e incluso ya en la etapa de la licenciatura siendo el caso del profesor Marapi.

Finalmente, agradezco y dedico este trabajo a mi enamorada, Milagros. Gracias por siempre creer en mí y darme las fortalezas para seguir adelante. Sin ti, no hubiese tenido las fuerzas para continuar.

A todos ustedes que me apoyaron, muchas gracias. Se los dedico a ustedes.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	IXX
ABSTRACT.....	X
CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN.....	1
1.1 Objetivos comunicacionales	3
1.1.1 Objetivo general.....	3
1.1.2 Objetivos específicos	3
1.2 Materiales.....	3
1.2.1 Episodio #1: El vuelo del infierno	3
1.2.2 Episodio #2: El triángulo amoroso de Matt Hardy, Edge y Lita	4
1.2.3. Episodio #3: La muerte de Owen Hart	4
1.2.4 Episodio #4: Los demonios de Jeff Hardy	5
1.2.5 Episodio #5: La traición de Montreal	5
1.2.6 Episodio #6: Chris Benoit.....	5
1.2.7 Redes Sociales	6
CAPÍTULO II: ANTECEDENTES	7
2.1 Análisis del contexto	7
2.2 Casos referenciales	7
2.3 Perfil del grupo objetivo	8
CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL	11
3.1 Naming y logotipo	11
3.2 Elección de los temas de los episodios	12
3.3 Estructura de los episodios	13
3.4 Recursos técnicos y narrativos	14
3.5 Proceso de producción de los episodios	16
3.6 Redes sociales.....	16
3.6.1 Instagram	17
3.6.2 Tik Tok	17
3.7 Validaciones con expertos	17
3.8 Logros y resultados.....	18
CAPÍTULO IV: LECCIONES APRENDIDAS.....	20

4.1 De un podcast grupal a personal.....	20
4.2 La importancia del cronograma.....	20
4.3 Siempre estar preparado	21
4.4 Conocimiento del tema y del público objetivo.....	21
4.5 Recomendaciones para podcast y redes sociales	22
4.6 Reconocer el trabajo de otros	23
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS.....	25



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2. 1	10
Figura 3. 1	12
Figura 3. 2	12



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Resultados de la encuesta al público objetivo (junio 2023).....	26
Anexo 2: Ejemplo de estructura – episodio piloto	34
Anexo 3: Logros y resultados en Spotify	38
Anexo 4: Cronograma de trabajo.....	42



RESUMEN

El trabajo profesional realizado en cuestión es un *podcast* en español relacionado al mundo de la lucha libre profesional. Sin embargo, el diferencial de este contenido sonoro es que se enfocará en los sucesos que ocurrieron u ocurren con los luchadores fuera del mundo de la lucha libre, es decir, en sus vidas privadas. “Wrestletalk: más allá de la lucha”, cuenta con seis episodios de una primera temporada. Cada episodio es no lineal, es decir, no sigue una narrativa en la que, para entenderla, se deban escuchar los episodios anteriores. Cada episodio es independiente. Se quiere, mediante este proyecto, “humanizar” a los luchadores; es decir, dar a entender al público que los atletas también son seres humanos pensantes y que cometen decisiones ya sean positivas o negativas, refutando así la creencia que el luchador solo lucha. En otras palabras, se quiere destacar la complejidad del luchador como ser humano.

Palabras clave: podcast, fanáticos, lucha libre, luchadores, entretenimiento

ABSTRACT

This professional project is a podcast in Spanish related to the world of professional wrestling. Nevertheless, the differential of this sonorous project is that it focuses on the events that happened or are happening with the wrestlers outside of the wrestling world, which means, in their private lives. “Wrestletalk: Más allá de la lucha”, has 6 episodes of a first season. Each episode is non-linear, which means that it doesn’t follow any kind of narrative, which to understand, the previous episodes must be listened. Every episode is independent itself. This project wants to “humanize” the wrestlers, which means, make the people to understand that the athletes are thinking human beings who take either positive or negative decisions, refuting the believe that the wrestler only wrestles. In other words, this project seeks to highlight the wrestler’s complexity as a human being.

Keywords: podcast, fans, wrestling, wrestlers, entertainment

CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN

“Wrestletalk: más allá de la lucha”, es un proyecto de *podcast* relacionado a la lucha libre profesional emitido por la plataforma Spotify. Tiene seis episodios iniciales de 30 minutos en su primera temporada, y se habla exclusivamente sobre los sucesos que han ocurrido con los luchadores fuera de la televisión (tras bambalinas/backstage). Es decir, las historias/anécdotas de luchadores que ocurrieron fuera de los *shows*, y fuera de cámaras, en la vida cotidiana de los luchadores. Estos incluyen desde historias graciosas, hasta problemas serios que ocurrieron con ellos. A la par con la creación de este *podcast*, a manera de soporte, se crearon redes sociales de Instagram y Tik Tok para poder subir contenido relacionado a los episodios, pero no solo consistirá en anunciar los capítulos, sino también fotografías y/o minivideos relacionados con el tema; por ejemplo, “¿sabías que?”, “comentario del invitado”, “fragmentos del episodio”, etc.

Este *podcast* cuenta con un conductor principal. El proyecto tiene la finalidad de ser un podcast dinámico, en el que la conversación siempre esté presente con los invitados, pues ellos son los fanáticos de este deporte de entretenimiento.

Este proyecto tiene un interés muy grande como trabajo de suficiencia profesional en el ámbito de comunicación, ya que otorga la posibilidad al oyente fanático de la lucha libre escuchar y enterarse de lo que ocurre una vez apagadas las cámaras, una vez terminado el *show*. El oyente, al recibir la información, puede darse una idea de cómo es el mundo, el entorno de un luchador, más allá de sus luchas como tal, sino también en su vida personal. Se busca enriquecer su conocimiento, pues una ventaja del *podcast* es que puede escucharlo en el lugar y a la hora que este le plazca, en su total comodidad, esta es la razón principal por la que se escogió dicho formato.

Otra ventaja, además, es que se pueden abordar temas diversos y específicos hacia diferentes públicos. Este *podcast* está dirigido a fanáticos de la lucha libre que quieren saber datos curiosos sobre los luchadores, más allá del trabajo que hacen dentro del ring. Al ser un nicho específico (se detallará más adelante en el perfil del público objetivo), el formato podcast es ideal para poder realizar el proyecto, ya que, según Rivadeneyra (2022), “*Los podcasts independientes muestran una diversidad mayor y en permanente*

proceso de expansión de contenido y temática. Buscan siempre los segmentos y nichos de oyentes cuya demanda temática no ha sido satisfecha por los medios masivos”.

Finalmente, el motivo principal de la realización de este trabajo es hacer entender al público que los luchadores son, al fin y al cabo, seres humanos. Muchos consumidores de la lucha libre, así como también los que no son fanáticos, solo ven al luchador como un personaje plano. Alguien que solo lucha, y solo está encarnado en su personaje. Sin embargo, detrás de ello hay un ser humano con vida real, una persona compleja, un ser vivo que toma decisiones y tras sus elecciones, afronta consecuencias ya sea positivas o negativas. La lucha libre, como un deporte de entretenimiento, contiene luchadores, que podrían ser considerados los actores de una película (la trama sería la rivalidad entre luchadores por un campeonato o por demostrar quién es el mejor), pero, tras apagar las cámaras, son seres humanos que vuelven a su realidad.

Una película que transmite esta idea a la perfección es “The Wrestler” (2008), en la que se conoce la historia de Randy the Ram (interpretado por Mickey Rourke), un luchador que ya vivió su mejor época en los años 80. Sin embargo, tiene una oportunidad de luchar contra su rival, “The Ayatollah”, la cual acepta. Randy the Ram es muy querido por sus compañeros luchadores y fanáticos, no obstante, detrás de este personaje está Robin Ramzinski, personaje que en un pasado abandonó a su hija y que en el presente tiene problemas cardíacos. Sus acciones fuera del ring eran muy criticadas, por más que dentro era muy querido por todos. Amaban a Randy, pero odiaban a Robin.

En el deporte, en especial en el ámbito del entretenimiento deportivo según Ewers (2023), las representaciones no pueden evitar cuestionar la brecha entre lo ordinario y lo hiperactivo. El autor menciona que hay un “yo” (*subject*) dividido de la estrella del deporte, esta sería la división entre Randy y Robin. Eso recalca lo mencionado en el párrafo anterior, de que los luchadores fuera de cámaras, cuando viven su vida cotidiana, son seres humanos que cometen errores; pero al momento de ingresar al cuadrilátero se convierten en actores, se transforman en un personaje con un objetivo: ganar la pelea o el campeonato. El caso del proyecto de *podcast*, “Wrestletalk: más allá de la lucha” se concentra exclusivamente en el lado humano del luchador, se habla sobre la persona y sobre sus situaciones reales, más no sobre el deportista y su carrera profesional.

Ahora bien, al relacionar a los luchadores como “actores”, se toma en consideración lo mencionado por Jiménez (2021), que habla sobre un método actoral planteado por Constantin Stanislavski, director y teórico teatral ruso. Jiménez hace un estudio sobre la “memoria de las emociones”, en donde se plantea que *“tomando como base estímulos concretos provocados por circunstancias específicas del personaje, el actor podía revivir emociones personales a través de las situaciones ficticias”*. Eso se ve reflejado en los luchadores cuando encarnan a su personaje. Se tiene, por ejemplo, a Jeff Hardy que durante el período 2008-2009 tenía un objetivo: ganar el campeonato de la WWE. Sin embargo, en la vida real, Jeffrey Hardy (nombre real del atleta) se enfrentaba con una lucha más grande: vencer a su drogadicción (este tema se habla en el cuarto episodio del *podcast*). Así como en el ejemplo anterior, en el *podcast* se observa a la súper estrella como ser humano y cómo a través de acciones cotidianas genera interés en el público objetivo.

1.1 Objetivos comunicacionales

1.1.1 Objetivo general

Generar mayor interés hacia los acontecimientos de la vida de los luchadores fuera de cámaras

1.1.2 Objetivos específicos

1. Fomentar el debate en los episodios sobre la vida de los luchadores
2. Facilitar la creación una comunidad de seguidores y fanáticos de la lucha libre

1.2 Materiales

1.2.1 Episodio #1: El vuelo del infierno

El episodio habla sobre un acontecimiento ocurrido el 5 de mayo del 2002, en el vuelo de retorno hacia los Estados Unidos desde Inglaterra. Ese vuelo estaba conformado por

varios luchadores de la empresa de lucha libre World Wrestling Entertainment (WWE). Ese vuelo contaba con barra libre, por lo que el episodio habla de las anécdotas vergonzosas y peligrosas que protagonizaron diversos luchadores de aquella empresa.

Ubicación:

<https://open.spotify.com/episode/26JGx9G7u5lGzzRMLSOoR3?si=RPOQB21WT8KqbVQuwQ4iRw&context=spotify%3Ashow%3A7cosqkw19LZnaIafxMjPFd>

1.2.2 Episodio #2: El triángulo amoroso de Matt Hardy, Edge y Lita

Este episodio trata acerca de un caso de infidelidad por parte de la superestrella Amy Dumas, conocida como Lita, quien engañó a su novio Matt Hardy con su mejor amigo, Adam Copeland, más conocido como Edge, cuando Hardy se encontraba lesionado en el año 2005.

Ubicación:

<https://open.spotify.com/episode/4x7HvYhaCXpqFvkwLyTjO?si=5YuhfLwdR3yZt6E0HCSKsg>

1.2.3. Episodio #3: La muerte de Owen Hart

Este episodio narra los sucesos ocurridos en el evento “Over the Edge” el 23 de mayo de 1999, cuando la superestrella Owen Hart cayó a su muerte tras una falla en el arnés que lo ayudaría a descender al momento de realizar su entrada. En este episodio se habla sobre las reacciones de los luchadores, así como la existencia del video de su caída, pasando por una “maldición” en un evento ocurrido en el 2010 que está vinculado con Owen Hart, para finalmente debatir si fue correcto o no continuar con el show tras la tragedia.

Ubicación:

<https://open.spotify.com/episode/0xebA62ctK8XSBpmoC0j11?si=31GEVbZpRuOPooXnBz-XBQ&context=spotify%3Ashow%3A7cosqkw19LZnaIafxMjPFd>

1.2.4 Episodio #4: Los demonios de Jeff Hardy

Este episodio comenta sobre la carrera del luchador Jeff Hardy y cómo esta se vio truncada tras los vicios y adicciones que tuvo. Aquí se habla sobre su descenso del estrellato por sus problemas personales, cómo la WWE trajo sus problemas reales a la ficción, pasando por su punto donde cayó más bajo en el evento Victory Road del año 2011, para terminar con un debate sobre qué hubiese pasado si Jeff hubiese vencido a su drogadicción.

Ubicación:

<https://open.spotify.com/episode/4SuVd9sAO5FOdVjcv6lls?si=kbJz0wHORcK1snre9Etyxw&context=spotify%3Ashow%3A7cosqkw19LZnaIafxMjPFd>

1.2.5 Episodio #5: La traición de Montreal

Este episodio comenta sobre el día en que Vince McMahon, junto a otras personas, cambiaron el plan original de la lucha pactada entre Bret Hart y Shawn Michaels, haciendo que Bret pierda su campeonato de forma injusta. En este episodio se habla de la reacción de Owen Hart, de Shawn Michaels siendo uno de los villanos de esta historia, del caso de Alundra Blayze cuando se fue a la empresa rival tirando su campeonato a la basura (causando el miedo por parte de Vince pensando de que Bret haría lo mismo), y finalizando con la creación del villano más poderoso de la lucha libre, Mr.Mcmahon.

Ubicación:

<https://open.spotify.com/episode/4ZR0OkKzV0oblOOc6MBhtm?si=PqHI5rnnRz-Lmqe5Hcvdrg&context=spotify%3Ashow%3A7cosqkw19LZnaIafxMjPFd>

1.2.6 Episodio #6: Chris Benoit

Siendo el episodio final de temporada, aquí se habla sobre el caso de un luchador llamado Chris Benoit quién, en junio del 2007 asesinó a su esposa e hijo para posteriormente suicidarse. En este episodio se habla sobre su condición médica en sus momentos finales de vida, pasando por los últimos mensajes que le envió a otro luchador llamado Chavo

Guerrero, así como información publicada sobre su muerte en Wikipedia, para finalizar con un debate sobre si debe ser reconocido actualmente por la WWE o no.

Ubicación:

<https://open.spotify.com/episode/5jzIhUAMC2YRQ1A3dqa4UG?si=MfLNOQ0jSR6i66tIgBDUOw&context=spotify%3Ashow%3A7cosqkw19LZnaIafxMjPFd>

1.2.7 Redes Sociales

Las redes sociales son un medio de soporte para difundir e informar sobre los episodios del *podcast*. Las publicaciones van desde el anuncio de los episodios, datos curiosos, y lanzamiento de fragmentos. En Instagram se encuentran principalmente imágenes, mientras que en Tik Tok, videos en formato *reel*.

1.2.7.1 Instagram

Ubicación: https://www.instagram.com/wrestletalk_oficialpodcast/

1.2.7.2 Tik Tok

Ubicación: https://www.tiktok.com/@wrestletalk_oficialpod

CAPÍTULO II: ANTECEDENTES

2.1 Análisis del contexto

Al comentar sobre los proyectos sonoros y audiovisuales de la lucha libre, los contenidos que más se consumen son los canales de YouTube. Las propias empresas de lucha libre como World Wrestling Entertainment (WWE) o All Elite Wrestling (AEW) suben contenido a sus plataformas digitales, especialmente a la mencionada. De ahí, se tienen bastantes canales creados por fanáticos que se dedican a hablar sobre lucha libre, o recopilar momentos importantes ocurridos en esta industria. Se tienen canales como “What Culture Wrestling” o “Inside the Ropes” como ejemplos anglosajones; sin embargo, en la comunidad latina también existen canales “loquenderos” (es decir, donde utilizan una voz en off a través de un programa de inteligencia artificial llamada Loquendo) que abordan temas relacionados a la lucha libre. Ejemplos como estos son “The Legend Killer RKO”, “Austin Rivera”, “Rockster0112”, “TioKv2000”, etc.

2.2 Casos referenciales

Stone Cold Podcast: Este *podcast*, cuyo conductor principal es el exluchador de la WWE, Stone Cold Steve Austin, toma en cuenta la forma en la que se dirige a sus entrevistados, debido a que él es directo y frío con sus preguntas; sin embargo, es bastante cómico y agrada tanto a sus invitados como a los oyentes. Se rescata el estilo de conducción que tiene.

LINK: <https://watch.wwe.com/original/Stone-Cold-Podcast-8479> (se necesita tener una suscripción a la WWE Network para acceder a este podcast)

After the Bell: En este *podcast* se toma en cuenta la conducción entre Corey y Kevin, los conductores principales, ellos analizan su contenido de una manera tan concisa que

hasta el público que no haya seguido WWE por mucho tiempo entiende de inmediato las rivalidades y eventos que han estado ocurriendo en las últimas semanas.

LINK: <https://open.spotify.com/show/2XPsf3VQI59EY6KkTaTs5D>

Al ras de la lona: Este *podcast* es, quizás, el mayor referente que se tiene, debido a que toma como ejemplo el uso del diálogo y conversación que se aplicó a “**Wrestletalk**”, así como el análisis del contenido. Esto incluye cómo presentan los resultados de los eventos y rivalidades entre los luchadores, y cómo conversan sobre ello.

LINK: <https://open.spotify.com/show/052BXRSC00b9zAgAGeACF5>

Impulsive with Logan Paul: Lo característico de este *podcast* es cómo se llevan a cabo los episodios entre Logan Paul y los invitados, debido a que el formato es una conversación amical y fluida. Este es un elemento de vital importancia para tomar en consideración al momento de realizar un *podcast*. Se observa bastante naturalidad y espontaneidad por parte de Logan, que logra transmitir confianza al momento de conversar con los entrevistados. Además, se toma en cuenta este *podcast* porque también tienen algunos episodios donde hablan de lucha libre, e incluso traen a luchadores como invitados (como por ejemplo Cody Rhodes o Rey Mysterio).

LINK: <https://open.spotify.com/show/36PzTdm4rvRPaJYdBW1ZNa>

2.3 Perfil del grupo objetivo

Si hablamos de personas que ya han creado contenido sobre lucha libre, se toma como referencia a Acha y Espinoza (2019), quienes crearon una página de Facebook llamada “Luchamaniacs”. Al momento de definir su público objetivo, primero iniciaron con jóvenes entre los 15 y 25 años; sin embargo, cuando lanzaron su página web observaron, a través de sus resultados, que su principal audiencia era conformada por jóvenes entre los 18 y 24 años, seguido de jóvenes adultos entre los 25 y 34 años, y la mayoría del sexo masculino.

El perfil del público objetivo para esta propuesta de *podcast* se divide en dos. El público primario se divide en los fanáticos de la lucha libre como tal, personas de los niveles socioeconómicos A, B y C entre los 18 y 35 años, que escuchan y observan bastante contenido de la lucha libre en sus tiempos libres y en los lugares donde ellos se sientan más cómodos. Mientras que el público secundario son los consumidores nuevos de la lucha libre, aquellas personas que recién sintonizan con este mundo. Estos también pertenecen a los niveles socioeconómicos A, B y C entre los 18 a 35 años. La mayoría de este público está conformada por el sexo masculino.

Un factor importante para destacar es que la información que se tiene sobre el fanático de la lucha libre es muy escasa. En este tema en particular se ha podido conseguir información, pero de hace varios años atrás (año 2007), por lo que, para tener información más actualizada, se realizó en junio del 2023 una encuesta a 75 personas fanáticas de la lucha libre para conocerlas un poco más de acuerdo con su consumo. Las tres secciones de la encuesta son: los hábitos, preferencias y costumbres del fanático de lucha libre, lucha libre y medios online/offline, y el *podcast* y la lucha libre (**ver anexo 1**). Debido a la escasez de información (así como la antigüedad de los datos), es vital hacer una encuesta propia, para así conocer de primera mano cómo es el público actualmente. Ante los resultados, se armó el siguiente *buyer persona*.

Figura 2. 1

Buyer persona

	<h1>DIEGO</h1> <p>Nacionalidad: Peruana Profesión: Comunicador Estado Civil: Soltero Edad: 24</p>
<p>Biografía:</p> <ul style="list-style-type: none">-Diego trabaja como editor de video y operador de cabina de audio-Trabaja de lunes a sábado de 9 am a 6 pm-En las mañanas trabaja en la cabina de audio mientras en las noches edita diversos proyectos audiovisuales-La mayoría de <u>trabajos</u> que realiza es de carácter deportivo	<p>Hobbies:</p> <ul style="list-style-type: none">-En sus tiempos libres, Diego consume bastante contenido sonoro y audiovisual relacionado a la lucha libre.-Consume su tiempo libre en redes sociales, específicamente en Instagram y <u>Tik Tok</u>.-Una de sus actividades favoritas es escuchar podcasts en el sofá, cama o comedor. <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Organizar mejor su tiempo balanceando el tiempo libre y el de trabajo.-Conocer más información de lo que le gusta para poder comentarlo con amigos o para su propio conocimiento.
<p>Motivaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">-Trabajar lo suficiente, ahorrando su sueldo para poder así darse unas vacaciones-Ahorrar para poder asistir a eventos grandes de la lucha libre-Crear su propio canal de Spotify donde hablará de lucha libre.	<p>Frustraciones:</p> <ul style="list-style-type: none">-Tener poco tiempo para poder descansar y relajarse debido a su trabajo.-No tener un grupo social tan grande que comparta sus mismos gustos. <p>Alto interés en el <u>podcasting</u> y en la lucha libre.</p>

Con toda la información recolectada anteriormente, se decidió elegir este nicho que será conformado por un público primario y uno secundario. Además, el *podcast* pretende lograr que los oyentes se sumerjan en el mundo de la lucha libre, para así conocer lo que ocurre detrás de cámaras, fuera de los *shows* semanales y eventos grandes. Este es el principal diferenciador del proyecto, debido a que ya existen diversos contenidos audiovisuales y también en formato *podcast* (ver punto 2.2 “Casos Referenciales”) que analizan las luchas actuales o rivalidades recientes. Sin embargo, este proyecto, como dice su slogan, va más allá de la lucha.

CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

3.1 Naming y logotipo

El nombre y *slogan* del *podcast* “Wrestletalk: Más allá de la lucha”, nacieron cuando, tratando de pensar en ideas, se consideró hacer una fusión entre las palabras “*wrestling*” y “*podcast*”. Se pensó originalmente en llamarlo “WrestlePodcast”, sin embargo, se descartó porque se llegó a la conclusión de que era muy obvio y poco original para un nombre de un *podcast* sobre lucha libre, por lo que, al pensar en la palabra “*talk*” o “*talking*”, se llegó a la creación del nombre. Y el *slogan* “Más allá de la lucha” se pensó tras reflexionar sobre que no se habla sobre lucha en la actualidad, sino sobre eventos que ya ocurrieron y en la vida privada de los luchadores. Una vez escogido el nombre, a través de una encuesta realizada en junio del 2023 hacia el público objetivo, se preguntó qué nombre de propuesta parecía más llamativo para el *podcast* (ver anexo 1; pregunta 20), a lo que el 65,3% respondió “Wrestletalk: Más allá de la lucha”. Las otras tres opciones eran “Raseltok”, “DeepWrestle” y “Diprasol” junto con el *slogan*, “Más allá de la lucha”. El primer y el tercer nombre eran “DeepWrestle” y “Wrestletalk”, pero “malhablados y escritos” en español tratando de pronunciar fallidamente el inglés.

Por otro lado, al respecto a la identidad visual, el logotipo consiste en un *ring* rodeado con letras en forma semi circular con el nombre del *podcast* y su *slogan*. Al inicio de este proyecto, el *slogan* estaba incorporado al *ring* y el nombre “Wrestletalk” estaba en una línea. La tipografía empezó teniendo un diseño inspirado en la tipografía del evento “WrestleMania” de la WWE; sin embargo, para poder mostrar originalidad, se cambió a una nueva.

Figura 3. 1

Logotipo inicial



Figura 3. 2

Logotipo final



3.2 Elección de los temas de los episodios

Para la elección de episodios se investigó sobre casos curiosos que ocurrieron en la vida de algunos luchadores y, para ello, se tomó en cuenta que, para poder escoger un tema en el *podcast* debe tener por lo menos cuatro ejes interesantes que no todo el mundo sepa. Se debe tomar en cuenta que el público objetivo es un nicho, por ello es altamente probable que ellos conozcan sobre los temas que se tratan en los episodios.

Cabe mencionar, además, que hubo cuatro episodios descartados. Esto debido a que originalmente el proyecto iba a contar con diez episodios; sin embargo, gracias a asesorías con los expertos, sugirieron que para una primera temporada en donde todo el

proyecto lo estaba realizando una sola persona, lo disminuyera a seis, para que así pueda alcanzar bien el tiempo de realizar todo lo que el *podcast*.

La elección de los seis episodios finales contó con ciertos criterios. Primero, los seis temas son controversiales; segundo, son temas que, hasta el día de hoy y luego de varios años, los fanáticos debaten; tercero, el impacto que estos hechos causaron en la carrera de los luchadores o en el mundo de la lucha libre.

Por otro lado, en los episodios 3 y 6 se habla sobre la muerte de uno o de varios protagonistas de dichas historias, por esa razón se decidió usar la siguiente estrategia de difusión: colocar dichos episodios en las posiciones de *mid-season* y *season finale*. Esto último debido a que se abordaban temas delicados para las personas y así se creaba una mayor expectativa. Por ejemplo, se analizó la posibilidad de abordar el perturbador y trágico caso del luchador Chris Benoit, quien asesinó a su familia y posteriormente se quitó la vida. Este caso es discutido entre los fanáticos de la lucha libre hasta el día de hoy y, debido a eso, se ubicó en el episodio 6.

3.3 Estructura de los episodios

Cada emisión iniciará con la *catchphrase* del programa, con la que el oyente identificará la marca “**Wrestletalk**”. A continuación, se presenta al invitado y luego se cuenta brevemente el tema a hablar, pero sin dar tantos detalles. Como los temas son exclusivos de lucha libre, para no entrar bruscamente en el episodio, se hace una pregunta general al invitado. Por ejemplo, en el primer episodio se habla sobre los sucesos desastrosos que ocurrieron en un vuelo repleto de luchadores. Para introducir el tema, se le pregunta al invitado primero, ¿cuál fue tu peor experiencia en un avión? Para así tener un acercamiento lento al tema principal. Una vez acabada la introducción y pasada una narración breve del acontecimiento sucedido, se pasa a conversar junto con el invitado el tema mediante cuatro bloques que duran cinco minutos cada uno aproximadamente. En la conversación se incluyen comentarios objetivos y subjetivos del tema. Algo vital en los episodios es que en algún momento del programa siempre se invita a los oyentes a expresar sus opiniones en redes sociales, y esta mención se hace entre 1-3 veces por episodio, esto ayuda a que los oyentes se enganchen con el episodio y lo que se está

conversando. Llegados a los 25-27 minutos aproximadamente, se ofrecen las conclusiones para luego pasar al cierre del programa (**véase anexo 2 para ejemplo de estructura**).

3.4 Recursos técnicos y narrativos

En lo que respecta a recursos narrativos, se tiene en consideración dos cosas: primero, el uso de efectos sonoros y, segundo, el estilo del conductor con sus invitados. Empezando por este último, el estilo que tiene el conductor se centra en que al momento de transmitir sus ideas lo haga de forma objetiva y subjetiva. Es decir, analiza el caso pero, a la vez, emite opiniones sobre el tema. Además, junto con el invitado, el conductor toma un rol de entrevistador (en la parte objetiva), ya que esta conversación abre un debate. Esto no debe ser una entrevista formal en “pregunta-respuesta” de forma lineal, sino que se logra una conversación fluida por parte de ambos. A veces, el conductor finge “no saber” sobre un tema, para poder así darle oportunidad al invitado de que brille en el programa. No se trata de un monólogo, sino, nuevamente, de una conversación fluida y bidireccional.

Ahora bien, para poder encontrar ese estilo en cada episodio, fue siempre importante prestar mucha atención al invitado a través de su postura, actitud y firmeza en los primeros segundos de iniciar la grabación. Hay que recordar que, si bien se tiene una estructura o pauta, la conversación entre el conductor e invitado es completamente natural, es decir, no hay diálogos establecidos en el guion. A partir de la estructura, en donde el conductor sabe qué tiene que decir en cada bloque, nace una conversación natural y espontánea entre él y su invitado correspondiente. Ha pasado algunas veces en donde un invitado no se muestra tan dinámico o es difícil de tratar. Por ejemplo, en un episodio, el invitado se limitaba mucho a decir frases cortantes, por lo que se intentó alargar la conversación sin quitarle protagonismo.

Una vez establecido el estilo del conductor, se aplican diversas estrategias comunicacionales durante el desarrollo del episodio. Es importante que el invitado también brille, no solo el conductor. Por ejemplo, si el invitado dice un dato interesante, por más que el conductor tenga conocimiento de este dato, actúa como que no lo conoce para que así el invitado pueda explicar más a detalle, brindándole mayor espacio de

participación. Por otro lado, si el invitado dice una idea con la que el conductor está de acuerdo, este buscará poder fomentar el debate y hacer el episodio más interesante, y así tener mayor tiempo de conversación. Finalmente, si se tiene un invitado que no es tan participativo, es importante que el conductor lo apoye soltando ideas e incitando a que opine para darle protagonismo.

Es importante, además, que los episodios cuenten con jergas exclusivas de la lucha libre profesional. Recordemos que el público objetivo es un nicho, y los fanáticos de la lucha libre viven en un mundo cuyo lenguaje es únicamente entendido por ellos. Términos como “*kayfabe*”, “*babyface*”, “*heel*”, “*storyline*”, son ejemplos de palabras que se utilizan en la lucha libre, y cualquier otra persona que no sea fanática no entendería de qué se está hablando. Por lo contrario, los que sí son fanáticos, entienden el lenguaje utilizado y se familiarizan más con lo que se está conversando, atrayendo así más su atención.

Por otro lado, en este *podcast* es importante el uso de los efectos sonoros, por lo que se incluye música de fondo en segundo término en algunos. Por ejemplo, efectos sonoros que se reproducen entre cambio de bloques o en la introducción (el sonido de la campana para dar introducción al tema). No se sobreexplota el uso de estos para no generar saturación en el espectador. Por otro lado, se escogen melodías específicas para que estas sean reproducidas al inicio y al final de cada episodio, cosa que los oyentes reconozcan que están escuchando “**WrestleTalk**”.

Finalmente, está la música que se reproduce durante los bloques de conversación entre el conductor y su invitado. Cabe destacar que las melodías seleccionadas para los episodios varían. Usualmente, las melodías escuchadas son del género rock/metal, debido a que estos géneros ambientan el mundo de la lucha libre. Es importante que las canciones no tengan voz (es decir, no se escuche al cantante), para que así el oyente no se distraiga de la conversación. Por otro lado, en otros episodios cuando se habla de un luchador en específico, se reproduce su tema de entrada o “leitmotiv” (canciones específicas que representan al luchador durante los *shows*). Además, en algunos episodios se han utilizado estas canciones de rock/metal que pertenecen a bandas famosas, por lo que, para no infringir en el *copyright*, se reguló el *pitch* de la melodía. Finalmente, en los episodios en los que se hablan de temas más serios o perturbadores (como, por ejemplo, la muerte), se utilizan canciones más tétricas para contextualizar lo oscuro de la historia.

3.5 Proceso de producción de los episodios

La preproducción, producción y postproducción de los episodios duraba aproximadamente entre 6-7 días, pero en sí, el proceso era el siguiente, tomando en cuenta que ya se tiene por lo menos un episodio listo, editado:

El lunes se publicaba en redes sociales que el viernes de esa semana se iba a estrenar un nuevo episodio. Para ello, se editaba en Adobe Photoshop una imagen (para Instagram) y un video en Adobe Premiere (para Tik Tok). El martes, se volvía a editar para sacar un “¿Sabías qué? Dato curioso”. El miércoles se publicaba en redes sociales lo anterior mencionado. El jueves, se editaba para mencionar al público que ya salió el episodio en cuestión. El viernes se publicaba lo anterior mencionado en redes sociales y se subía a las 6 pm el episodio a Spotify. El sábado se editaba y publicaba una viñeta sobre si ya escucharon el episodio y, finalmente el domingo, o se editaba o trabajaba algo más en cualquier ámbito relacionado al siguiente episodio.

Ahora bien, además, los viernes también eran días de grabación de 8 pm a 10 pm, por lo que el proceso de conseguir al invitado y ayuda en cabina empezaba desde el lunes. A la par con todas las actividades mencionadas en el anterior párrafo, se buscaba al invitado en cuestión y, para ello, se tomó en consideración a algunos amigos que participaron en un *focus group* meses atrás sobre este proyecto. Una vez elegido el invitado, se construía el guion, y una vez ya listo, se pactaba con el invitado una reunión por Zoom el miércoles o jueves para repasar la estructura del programa. A la par, se buscaba a una persona que ayudara en cabina para que la grabación del episodio sea diera de forma correcta. Una vez llegado el viernes se grababa el episodio, para finalmente exportarlo, editarlo y publicarlo días después.

3.6 Redes sociales

Se considera el uso de Instagram y Tik Tok como redes sociales. En ambas, se realiza contenido de acuerdo con los siguientes criterios: presentación del programa,

presentación del siguiente episodio, dato curioso sobre el episodio a estrenar, publicación de estreno del episodio, y un recordatorio el día después del lanzamiento del programa para que se dirijan a escuchar el episodio.

3.6.1 Instagram

En Instagram, a la hora de haber entregado este documento, se contaba con 68 seguidores. Aquí, las publicaciones son estrictamente mediante imágenes solas o en formato carrusel, no hay presencia de lo audiovisual en las publicaciones (salvo el video de presentación en primera publicación de la página junto a las historias de Instagram).

3.6.2 Tik Tok

En Tik Tok se publica todo el material audiovisual. El contenido en sí es el mismo de Instagram, solo que contado de diferente forma y en formato de video con uso de música, efectos, entre otros. Los videos realizados en Tik Tok se publican como historias en Instagram para así invitar a los usuarios a seguir nuestra página en esta red social.

3.7 Validaciones con expertos

Para comprobar los altos y bajos de este proyecto, se realizó una validación con expertos en el área de *podcasting*, y se contó con retroalimentación por parte de los profesores de Taller de *Podcasting* y Radio, Ricardo Marapi y Carlos Rivadeneyra. Ambos coinciden en que la estructura del *podcast* funciona, así como los temas discutidos y la relación que tiene el conductor con sus invitados. Además, Rivadeneyra destacó que se nota el conocimiento por parte del conductor y de los invitados a lo largo de los episodios. Por otro lado, Marapi hizo énfasis en las redes sociales con respecto a la identidad gráfica, debido a que es muy variada en las publicaciones de Instagram; sin embargo, reconoce que introducir el logo en cada publicación aporta a darle cierta unanimidad. Mientras que en Tik Tok mencionó que los videos funcionan, acotó que para futuros *reels*, estos deben tener subtítulos para aquellos que están viendo el contenido en la calle. Además, sería

interesante el publicar estos también en Instagram, para así lograr mayor visualización por parte de los usuarios en redes sociales.

3.8 Logros y resultados

“Wrestletalk: Más allá de la lucha” llegó a obtener 2.858 impresiones de Spotify. Estas impresiones provienen de tres fuentes. La primera, a través del inicio de Spotify con 357 impresiones; la segunda, a través de la biblioteca con 39 impresiones; y, finalmente a través de la búsqueda en Spotify con 2.462 impresiones. Este *podcast* fue escuchado al 100% en Spotify por los usuarios, y con relación a los dispositivos donde se escuchó, el 62,7% lo escuchó a través de un iPhone; 23,5% en Android; 7,8% en la Mac; y un 5,9% a través del iPad. Finalmente, en lo que concierne a la audiencia, esta se conforma con oyentes de cinco países: 74% de los oyentes son de Perú (oyentes de Lima conforman el 83%, La Libertad 14% y Lambayeque 3%), 9% de Suecia (todos los oyentes pertenecen al distrito de Kronoberg), 7% de Estados Unidos (50% de ellos provenientes de la península de la Florida, cuyo 67% pertenece a Miami y el 33% restante a Tampa, 17% de Filadelfia, Pensilvania, 17% de Manchester Center, Vermont y el 17% restante de Brentwood, Nueva York), 6% de México (80% pertenecientes a Baja California y el 20% restante de Jalisco) y el 3% restante de Inglaterra. “Wrestletalk: Más allá de la lucha” no solo llegó a otro país de habla hispana, sino también cruzó fronteras continentales. Para ver los gráficos de esta información, véase **anexo 3**.

Por otro lado, en lo que respecta a redes sociales, Instagram no tuvo éxito en crecimiento (se llegó, hasta agosto del 2024, a 66 seguidores en Instagram). Sin embargo, en Tik Tok sí. Alrededor de enero a julio del 2024, la cuenta de Tik Tok llegó a crecer en gran número: los seguidores, los “me gusta”, y las visualizaciones crecieron, llegando a tener hasta 1.000-3.000 reproducciones en un solo video, algunos incluso pasaron las 5.000 visualizaciones (cuando antes de diciembre del 2023 lo máximo que llegó a conseguir fue 200 visualizaciones en Tik Tok). Esto se da porque esta red social desde el año 2020 ha crecido exponencialmente en popularidad, y según Moreno (2023), “*TikTok no solo se presenta como una red social poderosa, sino que también por sus características resulta ideal para el descubrimiento o la inspiración*”. Ella menciona que los jóvenes pueden crear contenido que muchas veces llega a ser tendencia, por lo que se

observa una mayor notoriedad de lo que produjeron para el mundo, por lo que recalca que, *“hay que tener presente que las plataformas digitales están creadas para crear y generar, por lo que un me gusta o seguimiento apoya al usuario”*. Es así que Tik Tok fue bastante importante en este proyecto para poder conseguir la notoriedad del público objetivo a través de la creación de diversos reels.

A través de estos resultados se demuestra que se cumplieron los objetivos (general y específicos), debido a que se logró obtener una audiencia conformada por cinco países, en los que los oyentes destinaron su tiempo a escuchar el producto que se ofrecía. Además, hubo interés en las redes sociales del proyecto (especialmente en Tik Tok), debido a la cantidad de seguidores y reacciones que obtuvieron las publicaciones del *podcast*, creando así una comunidad de “Wrestletalkers”.

CAPÍTULO IV: LECCIONES APRENDIDAS

4.1 De un podcast grupal a personal

Originalmente, “Wrestletalk: Más allá de la lucha” iba a ser un proyecto grupal, es decir, desde un inicio iba a tener dos conductores. Sin embargo, debido a ciertas circunstancias, uno de los miembros del equipo original comentó en su momento que no podría ser posible grabar con él. Fue ahí donde empezó la búsqueda de soluciones para poder realizar este *podcast*, y fue así donde salió la idea de contar con invitados en cada episodio de “Wrestletalk”. Una vez obtenida la idea, se contactó a diversos fanáticos de la lucha libre, se les explicó la idea del proyecto, qué es lo que se requería para ser invitado del programa, y preguntarles si podían participar. Una vez lograda la confirmación de los invitados, se armó el cronograma de trabajo y se estableció qué actividades se debía hacer cada día de la semana (creación de redes sociales, publicación de los episodios en Spotify, etc). Fue abrumante en algunos momentos, pero se logró hacer que el trabajo de *podcast* originalmente grupal sea individual.

4.2 La importancia del cronograma

Hacer un *podcast* completamente solo no es una tarea fácil, debido a que un proyecto que se suponía en su inicio iba a ser grupal, cuyas tareas eran grupales, se convirtió en un proyecto individual en donde las tareas se tenían que hacer individualmente. Usualmente, cuando se hacen este tipo de proyectos en duplas, hay repartición de tareas entre los miembros del equipo. Uno consigue editar los episodios, otro manejaría las redes sociales, por ejemplo. Sin embargo, todo esto se tuvo que hacer por cuenta propia. Para poder realizar esto con éxito sin saturarse demasiado con otras responsabilidades, es crucial crear un cronograma de trabajo (véase **anexo 4**), para así poder saber qué se tiene que hacer cada día organizando tiempos y espacios (más allá del *podcasting*).

4.3 Siempre estar preparado

Por más que se tenga una estructura para poder seguir fielmente, es muy importante siempre estar preparado para cualquier eventualidad. Hubo un caso en el que ya se tenían los episodios listos para grabar con fechas pactadas, sin embargo, a tres días de grabar, el invitado dijo que se le presentó un compromiso, por lo que no iba a poder grabar ese viernes. Ante tal situación, lo primero que se hizo fue preguntar a los demás invitados ya confirmados para las siguientes semanas si alguno podía ser capaz de cambiar fechas con el otro invitado. Después de tanto delirio, se logró el cambio. Se tenía invitado, sin embargo, ahora se tenía que construir el guion del episodio en el que participaba el otro, por lo que implicaba hacer todo el trabajo desde cero. Por otro lado, lo mismo sucedió con la persona que ayudaba en cabina. Ese viernes de grabación, seis horas antes de entrar a la cabina de audio, aquella persona mencionó que no me podría ayudar ese día, por lo que de inmediato se tuvo que preguntar por diversos lados si alguien más podría apoyar y, afortunadamente, se encontró a alguien 90 minutos antes de empezar a grabar.

Incluso, por más que se tenga la estructura de un episodio ya finalizada, se tiene que estar preparado en plena grabación para el propio invitado, ya que, por más que se haya repasado con ellos sobre la estructura del desarrollo del programa, como se busca en este proyecto la originalidad y lo genuino en los diálogos, uno tiene que estar preparado para lo que pueda comentar el invitado y así poder generar la conversación.

4.4 Conocimiento del tema y del público objetivo

Este proyecto va dirigido a un nicho muy específico, por lo que siempre se tiene que saber a la perfección los temas que se quieren presentar. Como conductor, la importancia más grande es no solo demostrar que se sabe del tema, sino convencer a la audiencia de que la información que se ofrezca sea verídica a través de los comentarios tanto del participante como del propio conductor. Para cualquier proyecto es importante saber y conocer a la perfección quiénes son los que pertenecen al público objetivo, y así brindar contenido de calidad. Eso se realizó en los seis episodios al investigar sobre los temas,

elaborar una estructura, conseguir al invitado, y generar la conversación. Fue muy importante, además, que los fanáticos de la lucha libre se familiarizan en segundos sobre lo discutido en “Wrestletalk: Más allá de la lucha”.

4.5 Recomendaciones para podcast y redes sociales

Siempre es importante hacer que las demás personas vean tu trabajo, en especial si se quiere crear una comunidad y fomentar el debate, por lo que se debe publicar constantemente en redes todo el trabajo que se esté haciendo para alcanzar estos objetivos. Desde el inicio, se debe tener pensado qué tipo de material se subirá a redes sociales, todo con el fin de promocionar el episodio. Si por algún motivo no se llegó a subir algún contenido (ya sea en redes o en el propio podcast), es importante notificar a la audiencia sobre los inconvenientes, para así darles a entender lo que está ocurriendo y no hacerles pensar que no se subió algo por gusto propio. Finalmente, el contenido debe ser breve, pero conciso. Hoy en día, se debe atrapar al usuario en cuestión de segundos, por lo que el material a publicar en redes sociales debe ser bastante poderoso para hacer que el usuario se quede a ver tu trabajo.

Además, es bastante importante reconocer qué redes sociales son las más adecuadas para la difusión del proyecto. En este caso, Tik Tok contó con mayor éxito que Instagram en lo que respecta a visualizaciones y reacciones. Cabe mencionar también que, en noviembre del 2023, una vez concluido este proyecto para el curso de “Trabajo Profesional 2”, se siguió utilizando las cuentas de “Wrestletalk: Más allá de la lucha” para difundir contenido más allá del *podcast*. Hubo publicaciones en navidad, año nuevo, y se empezó a cubrir los eventos de lucha libre en el año 2024. Si bien esto no tiene nada que ver con el tema de proyecto (debido a que las publicaciones hasta noviembre del 2023 consistían en los episodios de Spotify), se siguió alimentando las redes sociales para así agrandar el número de seguidores. Además, mientras se realizaba este documento, en julio del presente año, se hizo una campaña de relanzamiento de los seis episodios del podcast, con algunas mejoras realizadas, la mayoría técnicas: por ejemplo, regulación del volumen de la música y audio del conductor e invitado, así como el reemplazo de canciones por melodías sin voz escuchadas como fondo musical durante la conversación.

4.6 Reconocer el trabajo de otros

Si bien se ha mencionado que este proyecto ha sido realizado por cuenta propia, es importante destacar a las múltiples personas que han ayudado a que sea posible, empezando en primer lugar por los invitados. El *podcast* no sería el mismo si es que no hubiese contado con la participación de seis invitados durante las grabaciones de estos episodios. Cada uno dedicó parte de su tiempo para apoyar en este proyecto. Y así como los invitados, también están las personas que ayudaron en cabina. De por sí, era importante que alguien esté viendo si el episodio se grababa con normalidad, y eso contó con ayuda humana. Por otro lado, está aquella persona que hizo el trabajo gráfico con el logotipo, debido a que se necesitaba un profesional que se encargue de la identidad visual.

Finalmente, es importante reconocer todo lo dicho por expertos sobre el tema. Los comentarios brindados por los docentes Ricardo Marapi y Carlos Rivadeneyra han ayudado a poder mejorar este proyecto a nivel técnico y a nivel de calidad de igual manera. Además, es vital el aprendizaje brindado por mi asesor, debido a que, durante semanas, también proponía soluciones a conflictos que estaba teniendo, o veía el proyecto de otra manera a veces que me ayudaba a comprender y entender mejor lo que estaba haciendo. Toda la ayuda de cada uno de los docentes me ayudó a tener el proyecto que estoy presentando en este informe.

REFERENCIAS

- Acha-Suárez, M., & Espinoza-Torres, A. (2019). Luchamaniacs: creación de contenido para una comunidad de lucha libre en crecimiento. *Repositorio Institucional de la Universidad de Lima*. <http://doi.org/10.26439/ulima.tesis/10077>
- After the Bell. (s.f.). Información [Canal de Spotify] Spotify.
<https://open.spotify.com/show/2XPfF3VQI59EY6KkTaTs5D?si=b38de3d466f64d8f>
- A ras de la lona. (s.f.). Información [Canal de Spotify] Spotify.
<https://open.spotify.com/show/052BXRSC00b9zAgAGeACF5?si=4e5b3bf7c4924b00>.
- Ewers, C. (2023). Rocky v The Wrestler: sport as genre, shifting ideology, and the doubleness of the sports film. *Textual Practice*, 37(8), 1202-1219.
<https://doi.org/10.1080/0950236x.2022.2112068>
- Jiménez, P. (2021). El actor desde la psicología de Stanislavski y la intervención social de Boal. *Escena*, 81-102. <https://doi.org/10.15517/es.v80i2.45325>
- Logan Paul. (s.f.). Información [Canal de Spotify] Spotify.
<https://open.spotify.com/show/36PzTdm4rvRPaJYdBW1ZNa?si=3147134ff0034586>
- Luchamaniacs. (s.f.). Información [Página de Facebook] Facebook.
<https://www.facebook.com/Luchamaniacs/>
- Moreno, G. (2023). Influencia de las redes sociales en la sociedad. *Repositorio Digital ULVR*. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6675>
- Rivadeneira, C. (2022). Taxonomía del podcasting peruano. *Austral Comunicación*.
<https://riu.austral.edu.ar/handle/123456789/2052>
- Stone Cold Podcast. (s.f.). Información [Página de Podcast] WWE.
<https://watch.wwe.com/original/Stone-Cold-Podcast-8479>

ANEXOS

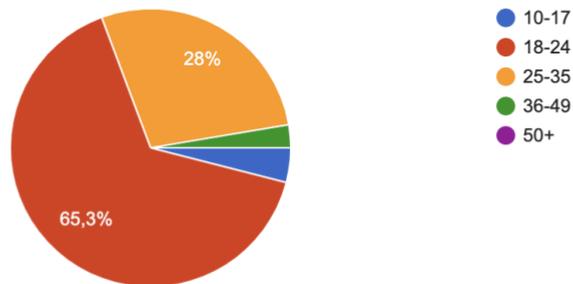
Anexo 1: Resultados de la encuesta al público objetivo (junio 2023)

DATOS GENERALES

1. ¿Qué edad tienes?

[Copiar](#)

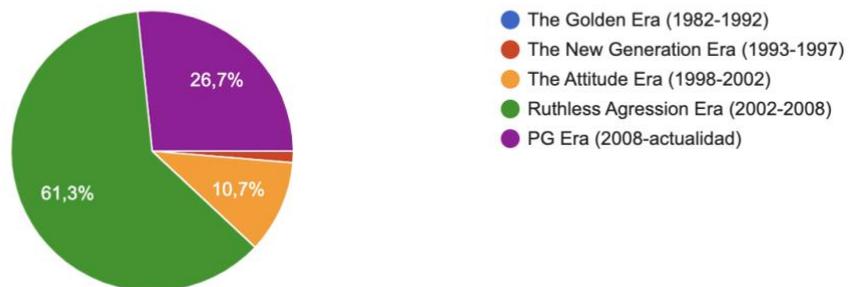
75 respuestas



2. ¿Desde cuándo ves lucha libre?

[Copiar](#)

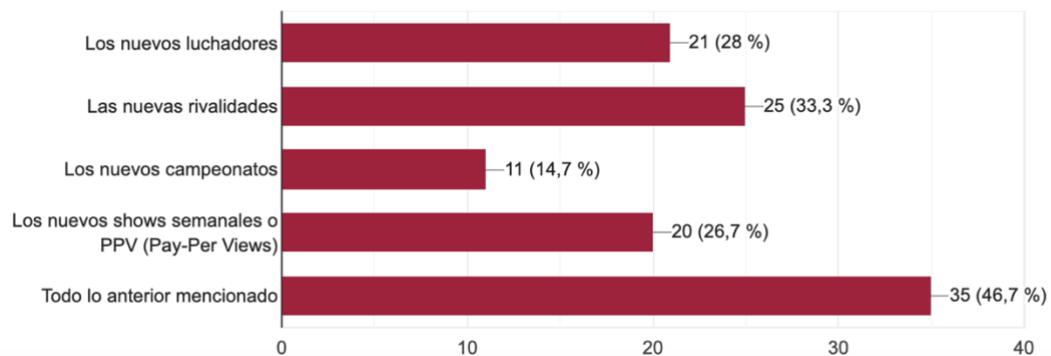
75 respuestas



3. ¿Qué te motivó seguir viendo la lucha libre hasta el día de hoy? (*Puedes marcar más de uno*)

[Copiar](#)

75 respuestas

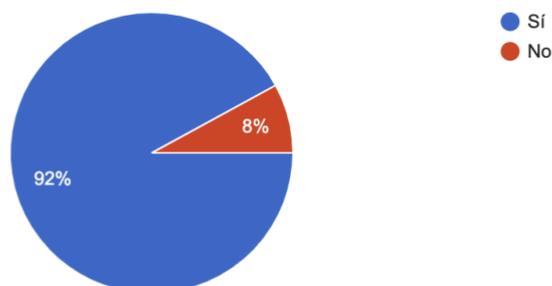


COSTUMBRES, HÁBITOS Y PREFERENCIAS DEL FANÁTICO

4. Aparte de la lucha libre, ¿te gusta otro deporte?

[Copiar](#)

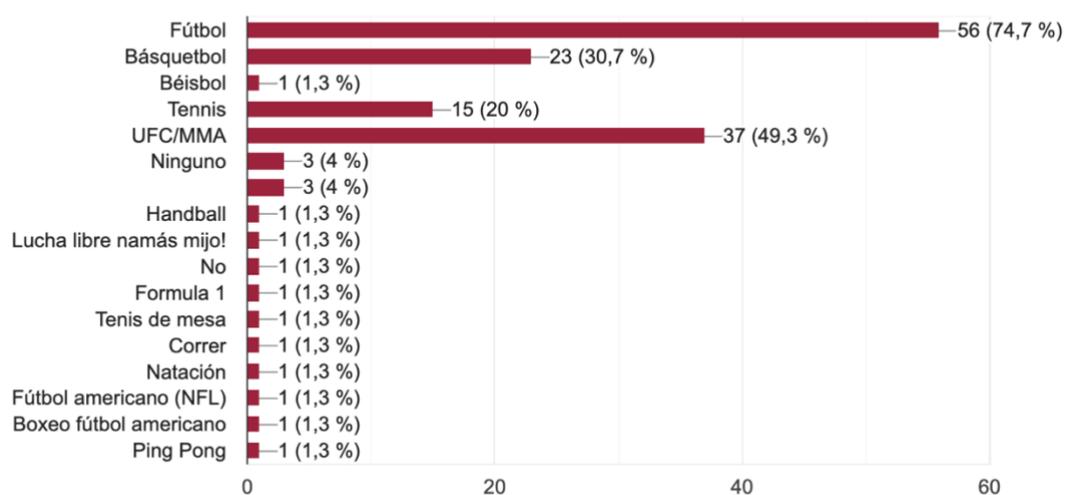
75 respuestas



5. Si tu respuesta fue sí, ¿qué deportes te gusta ver? (Puedes marcar más de uno)

[Copiar](#)

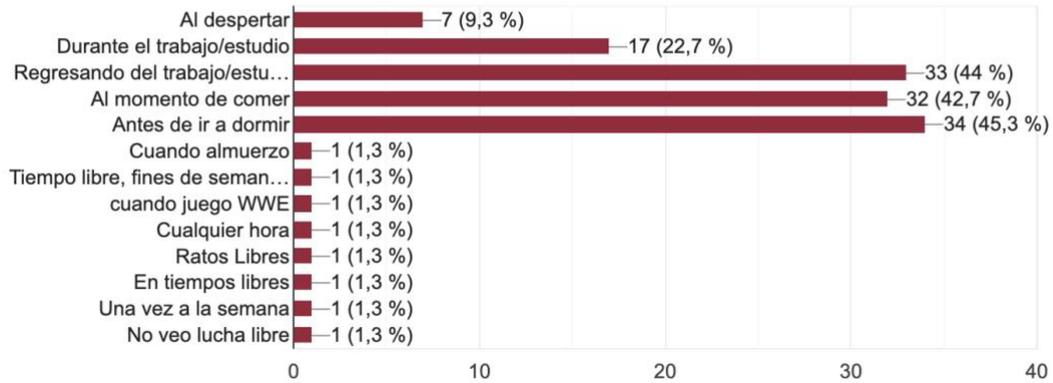
75 respuestas



6. Usualmente, ¿en qué momento del día ves contenido relacionado a la lucha libre? (Puedes marcar más de uno)

 Copiar

75 respuestas

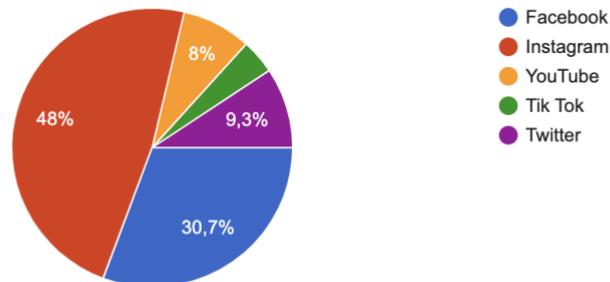


LUCHA LIBRE Y MEDIOS ONLINE/OFFLINE

7. ¿Qué red social usas más?

 Copiar

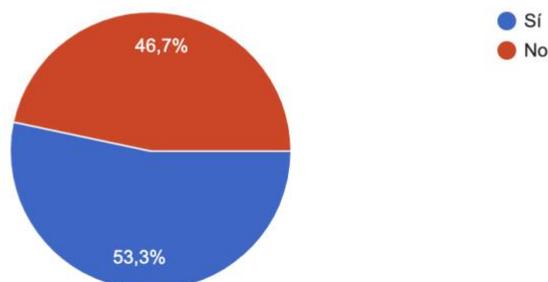
75 respuestas



8. ¿Sigues contenido de la lucha libre fuera de las redes sociales?

 Copiar

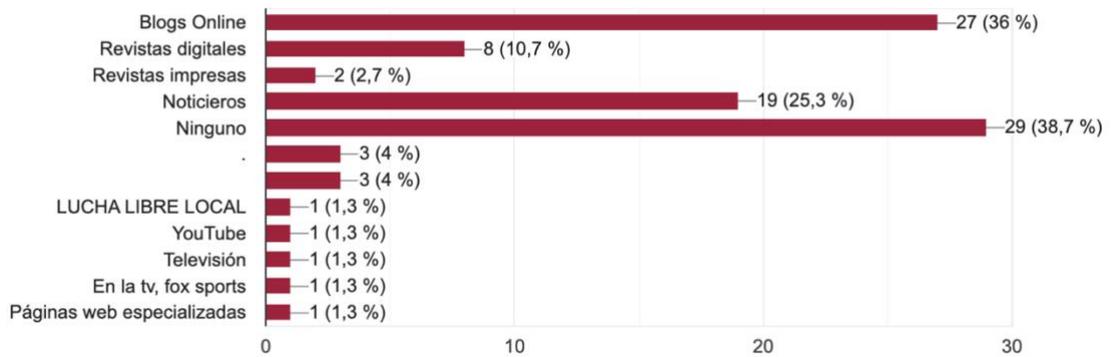
75 respuestas



9. Si tu respuesta fue sí, ¿en qué medios sigues contenido de lucha libre? (Puedes marcar más de uno)

[Copiar](#)

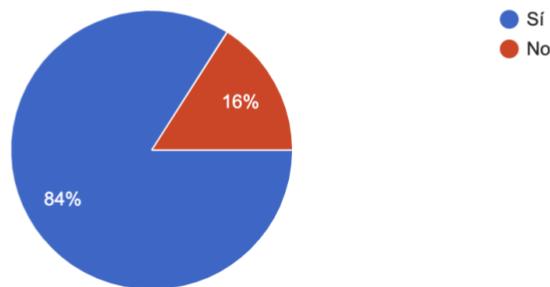
75 respuestas



10. ¿Te interesan leer noticias o publicaciones sobre la lucha libre aparte de los shows televisados?

[Copiar](#)

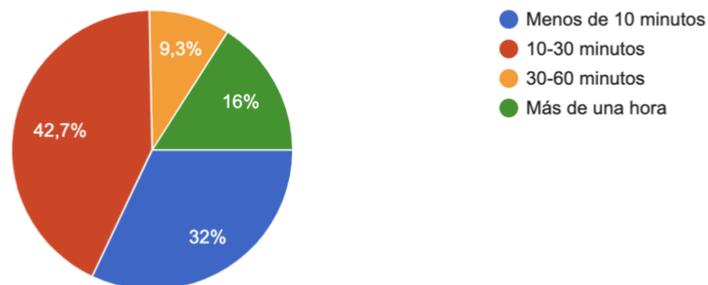
75 respuestas



11. ¿Cuánto dedicarías de tu tiempo para leer o consumir contenido relacionado a la lucha libre?

[Copiar](#)

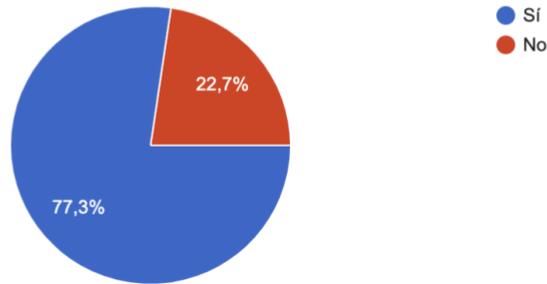
75 respuestas



12. ¿Te gusta investigar por tu propia cuenta acontecimientos que involucran a la WWE o sus luchadores fuera de los shows semanales?

 Copiar

75 respuestas

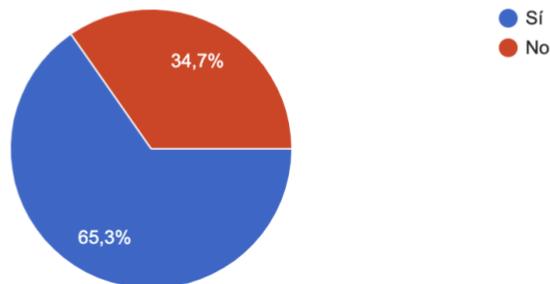


EL PODCAST Y LA LUCHA LIBRE

13. ¿Escuchas algún podcast de cualquier tipo?

 Copiar

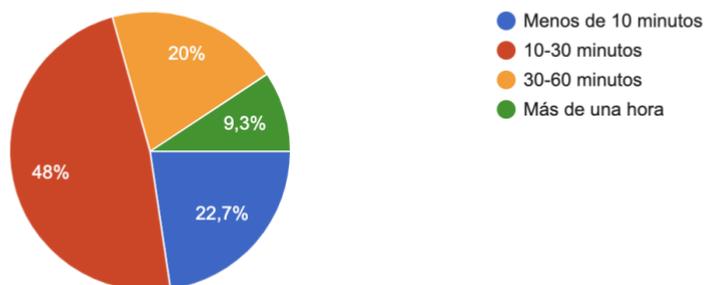
75 respuestas



14. ¿Cuánto tiempo estarías dispuesto a escuchar un podcast en general?

 Copiar

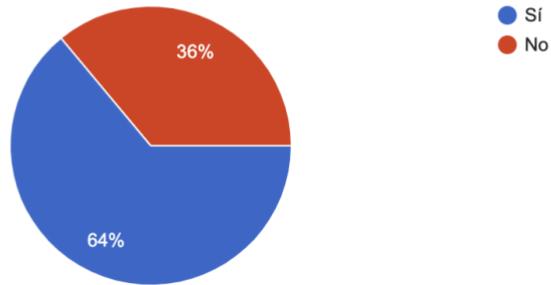
75 respuestas



15. Has escuchado alguna vez un podcast relacionado a la WWE o lucha libre en general?

[Copiar](#)

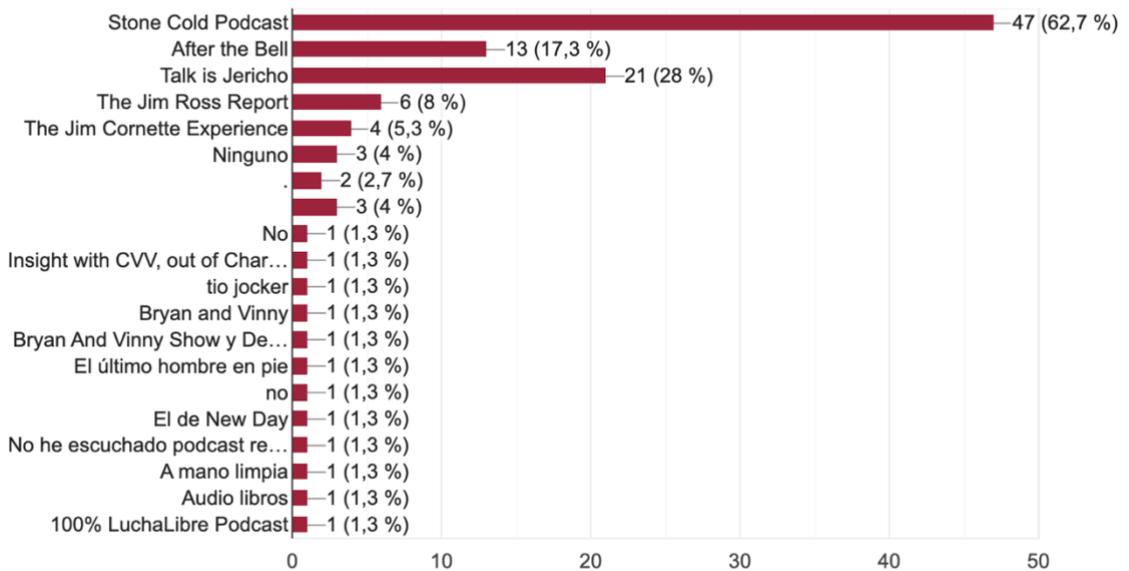
75 respuestas



16. Si tu respuesta fue sí, ¿qué podcasts sobre lucha libre has escuchado? (Puedes marcar más de uno)

[Copiar](#)

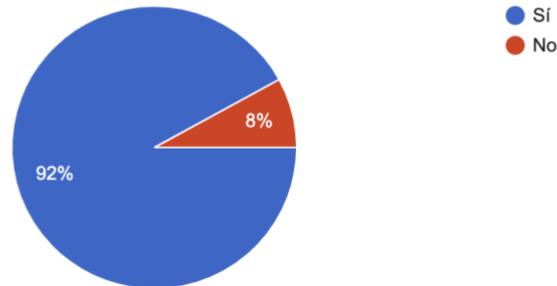
75 respuestas



17. ¿Estarías dispuesto a escuchar un podcast que hable sobre la lucha libre en español?

[Copiar](#)

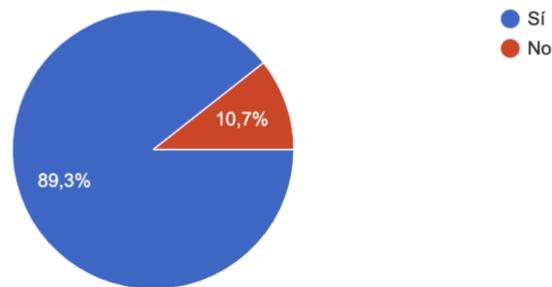
75 respuestas



18. ¿Estarías dispuesto a escuchar un podcast que trate sobre los acontecimientos/eventos que ocurrieron/ocurren fuera del "kayfabe"?

[Copiar](#)

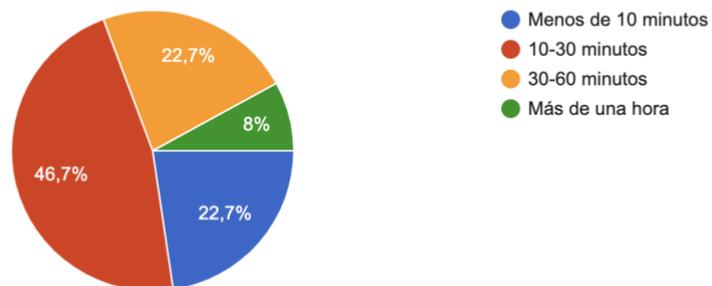
75 respuestas



19. ¿Por cuánto tiempo escucharías este podcast?

[Copiar](#)

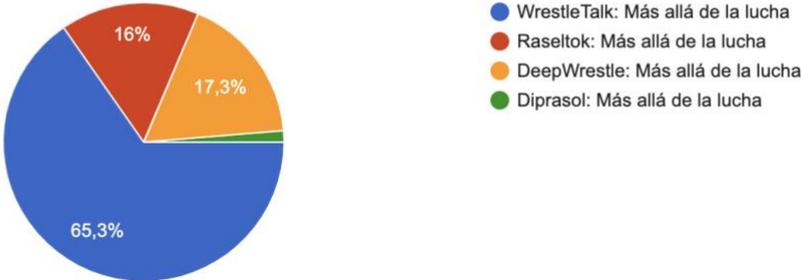
75 respuestas



20. ¿Qué nombre te parece más llamativo para esta propuesta de podcast?

 Copiar

75 respuestas



Anexo 2: Ejemplo de estructura – episodio piloto

1. Wrestletalk: Más allá de la lucha... : El vuelo del infierno

- **Cuña de entrada** (15 segundos):

- En el año 2002, el evento pago por ver Insurrextion fue llevado a cabo en Inglaterra. Los luchadores estaban listos para regresar a casa, sin embargo, una serie de sucesos desafortunados ocurrieron en el vuelo de retorno a casa. ¿Quieres saber qué ocurrió? Pues alista tus botas, espera a la música y prepárate, porque esto es...

- **Entrada sonora “Wrestletalk”: Más allá de la lucha** (15 segundos)

- Sonido conteo lucha libre + campana (05 segundos)
- https://www.youtube.com/watch?v=e2_xKSj99Hk

Canción intro (10 segundos):

<https://www.youtube.com/watch?v=nrIxa0jbhwE>

- Se escucha, “Wrestletalk: Más allá de la lucha”

- **Bienvenida:** (1 minuto 30 segundos)

- Se escucha en segundo término
<https://www.youtube.com/watch?v=nrIxa0jbhwE>
- ¡Hola, hola! ¿Cómo están? Espero que se encuentren muy bien mis queridos amigos oyentes. Bienvenidos sean todos ustedes a un nuevo episodio de “Wrestletalk: Más allá de la lucha”, Mi nombre es Mauricio Guzmán y estoy súper feliz de estar aquí brindándoles nuevo contenido sobre la lucha libre. Ahora mis amigos, para nuestro episodio del día de hoy, déjenme presentarles a nuestro invitado. Él es Felipe Suárez. Muchísimas gracias por estar acá en el programa.

... *Felipe responde...*

Y bueno Felipe, dime una pregunta, ¿tú usualmente has tenido una mala experiencia cuando viajaste en avión?

... *Felipe responde...*

Bueno, aun así, ninguna experiencia fue tan perturbadora como lo que ocurrió con el roster de la WWE en el 2002 cuando regresaban a casa. ¿Ya sabes de qué vamos a hablar no?

... *Felipe responde...*

Damas y caballeros, esto es, El Vuelo del Infierno.

- **Contexto (introducción del caso):** (3 minutos)

- Se escucha en segundo término

<https://www.youtube.com/watch?v=q7k7FhAGTBw>

- En el año 2002, la WWE estaba haciendo un tour internacional. Llevaron a cabo su evento Insurrextion, en el Reino Unido. Todo parecía una nueva gira más por el continente europeo. Una vez acabado todo, el 5 de mayo del ya mencionado año, los luchadores estaban listos para volver a casa. Les esperaba un largo vuelo de 9 horas por delante.

El avión despegó y todo estaba en orden. Además, dicha aeronave contaba con barra libre. Uno pensaría que sería un vuelo tranquilo por el mero hecho de estar en el aire, ¿no? La realidad es que este vuelo, es recordado hasta el día de hoy, 21 años después, por los interesantes, pero también, es justo decir, desafortunados sucesos que ocurrieron, en el vuelo conocido como “El Vuelo del Infierno”.

- **Análisis bloque 1:** 5 minutos

- Pelea entre Brock Lesnar y Mr. Perfect

- Hubo muchos acontecimientos en ese famoso Vuelo del Infierno. Literalmente todo era un caos. Empecemos con Brock Lesnar y Curt Hennig, más conocido como Mr. Perfect. Si te das cuenta su confrontación pudo haber terminado en consecuencias bastante graves no solo para ellos, si no para todo el avión. ¿Tú qué opinas?...

- INVITADO: (Comentarios)
 - *A partir del primer comentario del invitado, se establecerá la conversación de forma natural y genuina por 5 minutos.*

- **Análisis bloque 2: 5 minutos**
 - Ric Flair, el mañoso por excelencia.
 - Bueno, por otro lado, tenemos ahora a Ric Flair. Un hombre que es conocido por tener una vida llena de excesos fuera de las cámaras. Y en este caso en particular, se le hicieron acusaciones muy graves en su contra, ¿no es así?
 - INVITADO: (Comentarios)
 - *A partir del comentario del invitado, se establecerá la conversación por 5 minutos.*

- **Análisis bloque 3: 5 minutos**
 - Goldust, su personaje bizarro al mundo real
 - Y bueno si seguimos hablando de personajes raros, no puede faltar Goldust en este episodio. También estuvo fuertemente intoxicado y no estaba en las mejores condiciones con su esposa, Terri Runnels. ¿Recuerdas lo que hizo en ese avión?
 - INVITADO: (Comentarios)
 - *A partir del comentario del invitado, se establecerá la conversación por 5 minutos*

- **Análisis bloque 4: 5 minutos**
 - Jim Ross. El ángel de la guarda
 - Cabe mencionar ahora que no todos estaban fuertemente intoxicados por el alcohol ni haciendo tonterías. El mejor ejemplo de quién intentó llevar las cosas a control fue Jim Ross. ¿Qué tanto crees que llegó a ayudar en ese vuelo para que al final todos llegaran a comportarse, en su total o cierta medida?
 - INVITADO: (Comentarios)

- *A partir del primer comentario del invitado, se establecerá la conversación por 5 minutos.*

- **Conclusiones generales:** 3 minutos
- **Despedida:** (1 minuto 45 segundos)
 - Se escucha en segundo término
<https://www.youtube.com/watch?v=nrIxa0jbhwE>
 - Y bueno mis amigos hasta aquí hemos llegado en este primer episodio de “Wrestletalk”, espero que les haya gustado muchísimo. Si fue así, no se olviden de seguirnos en nuestras redes sociales como @wrestletalk_oficialpodcast en Instagram y Tik Tok, y denle like a nuestro programa en Spotify para que puedan recibir notificaciones de nosotros. No se pierdan el próximo viernes nuestro siguiente episodio. Felipe, muchísimas gracias por estar acá en el programa.

 - ... *Felipe responde...*

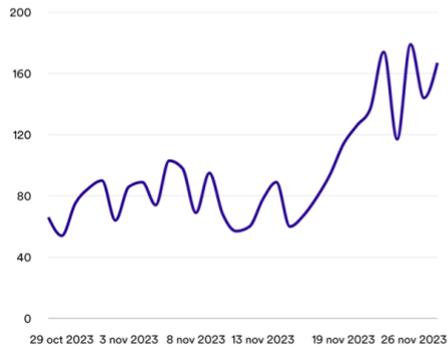
 - Y bueno mis amigos, esto fue “Wrestletalk: Más allá de la lucha”. Muchas gracias.

Anexo 3: Logros y resultados en Spotify

a. Impresiones

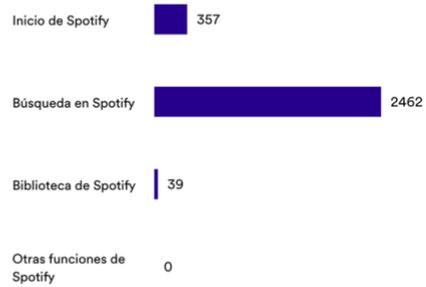
Impresiones ⓘ

Solo Spotify • Últimos 30 días



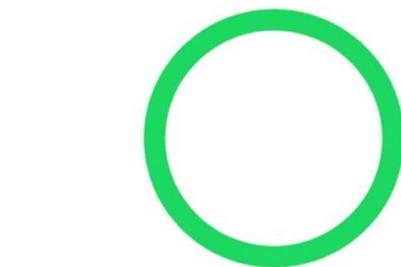
Fuentes principales de impresiones

Solo Spotify • Últimos 30 días



b. Plataformas

Plataformas



● Spotify

100 %

Plataformas

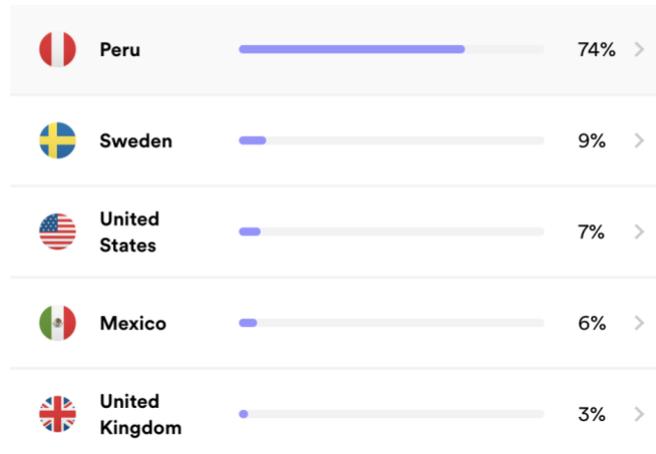
Aplicaciones Dispositivos



Dispositivo	Porcentaje
● iPhone	62,7 %
● Android	23,5 %
● Mac	7,8 %
● iPad	5,9 %

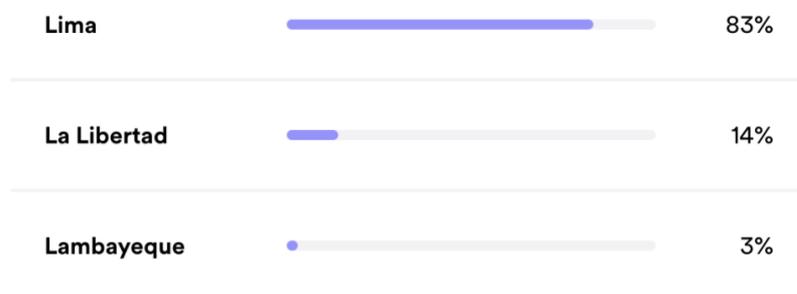
c. Ubicación Geográfica

Ubicación geográfica



Perú:

Ubicación geográfica



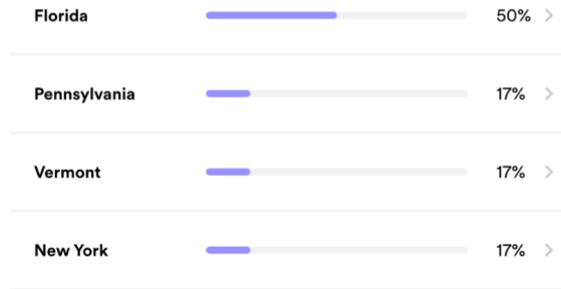
Suecia:

Ubicación geográfica



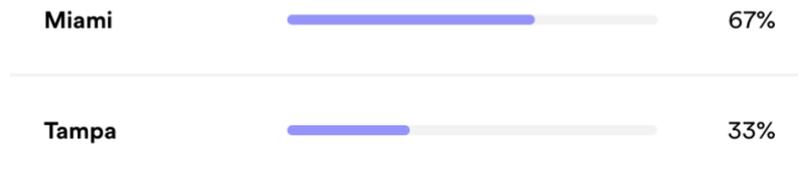
Estados Unidos:

Ubicación geográfica



Florida:

Ubicación geográfica



Pensilvania:

Ubicación geográfica



Vermont:

Ubicación geográfica



Nueva York:

Ubicación geográfica

Brentwood  100%

México:

Ubicación geográfica

Baja California  80%

Jalisco  20%

Inglaterra:

Ubicación geográfica

England  100%

Anexo 4: Cronograma de trabajo

CRONOGRAMA: "Wrestletalk: Más allá de la lucha"							
SEMANA	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
9		Creación redes sociales Creación de borrador sobre primeras publicaciones en redes sociales	Primera publicación en Instagram y Tik Tok Realización de guión quinto episodio	Publicación sobre curioso "El Vuelo del Infierno" en Instagram (imagen) y Tik Tok (video) Junta virtual con invitado para explicación de la estructura del programa	Lanzamiento del primer episodio a Spotify Grabación quinto episodio Publicación redes sociales sobre el lanzamiento del primer episodio	Edición tercer episodio	Realización guión sexto y último episodio
		Edición video "¿Sabías qué?" Segundo Episodio	Publicación sobre dato curioso "El triángulo amoroso" en Instagram (imagen) y Tik Tok (video)	Junta virtual con invitado para explicación de la estructura del programa	Lanzamiento del segundo episodio a Spotify Grabación sexto y último episodio Publicación redes sociales sobre el lanzamiento del segundo episodio	Edición cuarto episodio	
10	Publicación teaser segundo episodio						

11	Publicación teaser tercer episodio	Edición video "¿Sabías qué?" Tercer Episodio	Publicación sobre dato curioso "Los demonios de Jeff Hardy" en Instagram (imagen) y Tik Tok (video)		Lanzamiento del tercer episodio a Spotify Publicación en redes sociales sobre el lanzamiento del tercer episodio	Edición quinto episodio	
12	Publicación teaser cuarto episodio	Edición video "¿Sabías qué?" Cuarto Episodio	Publicación sobre dato curioso "La traición de Montreal" en Instagram (imagen) y Tik Tok (video)		Lanzamiento del cuarto episodio a Spotify Publicación en redes sociales sobre el lanzamiento del cuarto episodio	Edición sexto episodio	
13	Publicación teaser quinto episodio	Edición video "¿Sabías qué?" Quinto Episodio	Publicación sobre dato curioso "La muerte de Owen Hart" en Instagram (imagen) y Tik Tok (video)		Lanzamiento del quinto episodio a Spotify Publicación en redes sociales sobre el lanzamiento del quinto episodio		

14	Publicación teaser sexto episodio	Edición video "¿Sabías qué?" Sexto Episodio	Publicación sobre dato curioso "Chris Benoit" en Instagram (imagen) y Tik Tok (video)		Lanzamiento del sexto episodio a Spotify Publicación en redes sociales sobre el lanzamiento del sexto episodio		
----	-----------------------------------	---	---	--	---	--	--

MAURICIO ENRIQUE GUZMAN MARTOS

Informe Turnitin

-  C.F. julio
-  GyT2024
-  Universidad de Lima

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3049953556

Fecha de entrega

21 oct 2024, 2:24 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 oct 2024, 2:26 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

T018_71120064_T.pdf

Tamaño de archivo

2.5 MB

54 Páginas

9,081 Palabras

48,636 Caracteres

2% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
1 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 2% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
repositorio.ulima.edu.pe		1%
2	Internet	
repositorio.usm.cl		0%
3	Internet	
dspace.ups.edu.ec		0%
4	Internet	
hdl.handle.net		0%
5	Internet	
www.etd.ceu.edu		0%
6	Internet	
ddd.uab.cat		0%