

УДК 972.8.01.067.2

## Серийность как принцип организации телетрансляций профессионального реслинга

САЛТАНОВ С. С.

### Аннотация

Профессиональный реслинг — разновидность спортивных развлечений на сценарной основе, в качестве самостоятельного явления сформировавшаяся в рамках цирковой культуры в середине XIX века. Столетие спустя, в 1948 году, состоялась премьера шоу реслинга на телевидении. Именно включение в телевизионный контекст позволило реслингу приобрести континуальное измерение, рассказывать связные истории в их динамическом развитии широкой аудитории. У реслинг-компаний появилась возможность проводить длительные сюжеты и развивать персонажей, не ограничиваясь визуально считываемыми паттернами в образе. В свою очередь, присутствие на экране сделало атлетов и отыгрываемых ими персонажей известными в том числе и за пределами сообщества ценителей реслинга. Таким образом, профессиональный реслинг и его составляющие стали частью и достоянием популярной культуры. Вместе с тем, влияние телевидения на реслинг не ограничилось расширением аудитории и повышенными требованиями к сценарной проработке. Одним из важнейших следствий прихода реслинга на телевидение стало существенное возрастание ответственности промоутеров и усиление цензуры, внутренней и внешней, а также выработка средств борьбы с этой цензурой. С другой стороны, необходимость всестороннего развития персонажей привела к увеличению числа небоевых сегментов: интервью, промо и т.п. В данной работе мы рассматриваем историческую перспективу развития профессионального реслинга в ее связи с экспансией на телеэкраны. Отдельным предметом нашего интереса становится то, как меняется производство и восприятие реслинг-шоу на границе телевизионной и интернет-эры — и то, насколько уместно говорить о переходе от одного подхода к другому либо о сосуществовании этих парадигм. Наконец, мы приводим актуальный пример полного сращивания таких феноменов как «профессиональный реслинг» и «телесериал» в подтверждение адекватности нашего сопоставления.

### Ключевые слова

серийность, телесериал, профессиональный реслинг, спортивные развлечения, гиперсубъективизм

UDC972.8.01.067.2

## Seriality as a principle of organizing TV broadcasts of professional wrestling

SALTANOV S. S.

### Abstract

Professional wrestling — script-based athletic show, kind of sports entertainment, descent from circus culture in mid-XIX century. About hundred years later, in 1948 it came to TV-screens. Broadcasting transformed the essence of wrestling performance from running discrete shows for the beholders on the spot to continual and coherent stories, telling world-wide. Wrestling companies gained an opportunity to drive long-time feuds and demonstrate personalities more complicated neither its easy-referenced visual representation. As a result, athletes and their gimmicks became recognized even out of the wrestling fan community. So after the invasion on television professional wrestling overgrew its subculture status and now stands as an important part of common mass culture. Not only raising popularity, extending auditory and extreme attention to plot development defines effect of TV-presence for professional wrestling. Alongside goes unprecedented level of responsibility for anyone involved — promoters, authors, athletes, even spectators. It leads to establishing censure, both inner and outer-based. But the same time it feeds the intention of finding ways to overcome that censure. Last but not least, as wrestling became a tv-show, not just a physical competition, importance and number of non-fighting segments — like interviews, promos, etc also increased. We're focused on historic perspective of professional wrestling' evolution, mostly concentrated on its cooperation with television. One of the most important points is discovering the borders between so called «television era» and «internet-era» of professional wrestling — changing the paradigm or coexistence and mutual influence. For the conclusion of discussion we present the unique case: project which brings organizing principles of tv-series directly to professional wrestling show to prove the actuality of our comparison.

### Key words

seriality principle tv-series, professional wrestling, sports entertainment, hypersubjectivism

Современный профессиональный реслинг представляет собой нечто большее, нежели просто атлетическое шоу, в котором физические возможности участников играют ключевую роль. Постепенная интервенция реслинг-компаний на телевидение привела к сращиванию собственно-реслинговой составляющей с телевизионными нормами, правилами и практиками. Естественным следствием данного процесса стало требование большей связности и континуальности сюжетов в профессиональном реслинге, а также необходимость выдавать продукт с определенной периодичностью. При этом диктат телеканала может становиться определяющим фактором формирования контента, а инвестиции медиа-магнатов — ключевым

инструментом подобного давления и, одновременно, залогом выживания (или, напротив, причиной отмирания) целых традиций. Все вышеописанное зримо роднит профессиональный реслинг в его текущем состоянии с таким явлением, как телесериал. В настоящей работе мы рассмотрим две перспективы сравнения телевизионных программ профессионального реслинга с телевизионными сериалами — аспект производства и парадигму потребления.

Для начала обратимся к истории. Сам по себе профессиональный реслинг (professional wrestling) выделился во второй половине XIX века из цирковой культуры показательной борьбы, популярной в Европе и Северной Америке. Следует различать две дихотомии: во-первых, профессиональный реслинг отличается от любительской борьбы (amateur wrestling) согласно олимпийским принципам. Иными словами, amateur wrestling — это именно то, что мы знаем в качестве борьбы как вида спорта. Характерно, что в испаноязычных странах термином для обозначения профессионального реслинга стало понятие *lucha libre* (то есть, дословно «вольная борьба»). В то же время, в дореволюционной России реслинг именовался калькированным англоязычным термином «кетч». С другой стороны, есть разделение уже реслинга как шоу на *pro* и *in-die*, то есть профессиональный и независимый. Границы между этими категориями не всегда можно определить со всей четкостью, мы в качестве одного из важнейших критериев различения предлагаем именно наличие телевизионного контракта, обязательного для профессиональной реслинг-компании.

Уже в рамках цирковых представлений сформировались основные понятия и принципы функционирования отрасли. К таковым можно отнести сценарную проработку боев, включая ключевые приемы (*spot*), разделение персонажей на положительных (*babyface*, позднее *face*) и отрицательных (*heel*), вкуче с понятием *gimmick* (включающим в себя все аспекты образа: приписываемую или подлинную национальность и профессию, фирменные приемы, фразы и жесты и т.п.) определяющее их поведение во время поединка и не только, а также представление о том, что взаимоотношения персонажей (включая пространство боя) являются подлинными (*kaufabe*). Для нашего сегодняшнего рассмотрения особенно важным будет понятие *feud*, которым обозначается противостояние двух или более атлетов, команд, группировок в его динамическом сценарном развитии. Изначально содержание ролей атлетов передавалось непосредственными способами: это могла быть подводка от ведущего шоу, знание аудитории (на уровне слухов или при повторяющихся мероприятиях в одном городе), но чаще всего были задействованы архетипические механизмы, в первую очередь, различение по принципу «свой/чужой». Именно телевидение, расширившее число реципиентов шоу от узкого круга публики, личных свидетелей представления до практически неограниченного количества телезрителей, предложило эффективный инструмент трансляции образов и сюжетов на максимально широкую аудиторию.

Динамика взаимоотношений профессионального реслинга и телевидения во многом отражала процессы, происходившие внутри самого реслинг-сообщества. Так, в 1948 году воплотилась в жизнь почти столетняя мечта об эффективной координации действий промоутеров и компаний на всем пространстве Соединенных Штатов Америки. Был создан National Wrestling Alliance, в котором региональные отделения обладали значительной долей самостоятельности в принятии решений, но при этом они были включены в общую систему, увенчанную единым и главным чемпионским поясом. Тем самым, в числе прочего, были установлены цивилизованные правила, согласно которым атлеты могли перемещаться между «территориями», а отдельные фьюды приобрели поистине национальное значение.

Буквально в те же сроки (если быть точным, 30 июля 1948 года) в телевизионной сети DuMont прошел первый эфир телевизионного реслинг-шоу, ознаменовав приход так называемой «телевизионной эры профессионального реслинга» [4]. Впрочем, на протяжении следующих четырех десятилетий реслинг оставался на периферии внимания телевидения, в то время как традиционный формат шоу продолжал развиваться. Переломный момент наступил в конце 1980-х годов, когда Альянс (NWA) пришел в упадок, раздираемый внутренними противоречиями и амбициями отдельных сильнейших промоутеров, жаждавших большей самостоятельности. В первую очередь нужно упомянуть Винсента Кеннеди МакМэна (Vince McMahon), промоутера в третьем поколении (названия компании семьи МакМэн в исторической последовательности: Capitol Wrestling Corporation — World Wide Wrestling Federation — World Wrestling Federation — World Wrestling Entertainment), в настоящее время являющегося фактическим монополистом на реслинг-рынке США и, в значительной степени, мировом.

Его деятельность привела к резкому повышению доходов индустрии и ее отдельных участников, поставило процесс формирования звезд национального калибра на поток. В интересующем нас аспекте его заслугой можно считать повышенное внимание к регулярности проводимых мероприятий, причем это актуально и для телеэфиров, и для так называемых *house shows* — традиционный формат для «живой» аудитории, чаще всего не предназначенных для записи и дальнейшей трансляции, и для крупных событий, распространяющихся по системе *pay-per-view*, которые в русскоязычном сегменте с легкой руки Н. Фоменко (бывшего комментатором реслинг-шоу на отечественном телевидении) принято весьма уместно называть «праздниками реслинга». Последние образуют годичный цикл ежемесячных воскресных (как правило) шоу с четырьмя главными событиями. Это *WrestleMania* (апрель) — главное шоу, подводящее итоги года, *SummerSlam* (август) — основное событие межсезонья, на котором часто проводятся знаковые бои, *Survivor Series* (ноябрь) с особыми командными матчами на выживание и *Royal Rumble* (январь), начало «дороги на РеслМанию», с заглавным матчем «королевская битва», победа в котором в последние годы гарантирует чемпионский бой в мейн-ивенте РеслМании, а сама победа является одним из самых престижных достижений в профессиональном реслинге. Подобное профильное определение позволяет проследить помимо линейного развития сюжетов также и циклические паттерны; таким образом, повторяющиеся год от года мероприятия, характерные для них сюжеты и детали также образуют своего рода мета-сериал с одной серией каждый год на протяжении десятилетий (упомянутые мероприятия перешагнули третий десяток лет собственной истории). Для иных PPV (в особенности тематических) сохраняется актуальность подобного подхода, хотя их статус несопоставимо ниже.

Но все же в фокусе нашего внимания будут именно еженедельные мероприятия. Ключевым событием в истории профессионального реслинга с этой точки зрения стал выход в эфир 11 января 1993 года шоу *Monday Night RAW* от все той же World Wrestling Federation. Это была далеко не первая телевизионная программа Федерации, но именно она задала стандарт для последующих передач. Руководство компании регулярно подчеркивает его статус «longest running weekly episodic tv show» — имеются в виду непрерывные еженедельные эфиры, в большинстве своем прямые, а в качестве конкурентов

указываются популярные сериалы, в том числе и анимационные. Даже в условиях карантина из-за пандемии шоу продолжает выходить в эфир; матчи и сегменты для них записываются в пустом тренировочном центре в присутствии минимального числа атлетов и необходимого персонала. Это же касается и других шоу WWE, не только еженедельных — даже главное шоу года, *WrestleMania* записано заранее без зрителей. Аналогичную политику проводит AEW (только для еженедельных шоу, PPV отменены), TNA и MLW используют записи более раннего периода с заполненными зрительскими залами, ряд других компаний приостановили вещание. Есть информация [9], что определенные «каникулы» планирует и WWE, но, во-первых, на момент подготовки статьи официального подтверждения не последовало, а, во-вторых, если перерыв случится, он будет продиктован скорее солидарностью, нежели отсутствием материала для показа или невозможностью продолжать записи.

Таким образом, только дважды за все время существования сами шоу RAW были отменены (25 июня 2007 года в связи с трагедией в семье Бенуа [2] и 26 января 2015 года в связи с тяжелыми погодными условиями [7]), но телевизионные эфиры, тем не менее, проводились. В настоящее время число выпусков перевалило за 1400; тысячную отметку преодолело также и второе по значению шоу Федерации — *SmackDown* (с момента дебюта 26 августа 1999 года оно неоднократно меняло день эфира). Права на показ *SmackDown* недавно были проданы каналу Fox за сумму, превышающую миллиард долларов [5], что демонстрирует неослабевающую актуальность еженедельных телевизионных эфиров для профессионального реслинга, несмотря на ряд тенденций последних лет, которые будут рассмотрены ниже.

Тем не менее, для устойчивого развития необходима конкурентная среда, поэтому ключевым фактором формирования паттернов серийного телевизионного продукта профессионального реслинга, кристаллизации его формата послужил период второй половины 1990-х годов, известный под названием *Monday Night Wars* (4 сентября 1995 года — 26 марта 2001 года). Во второй половине 1980-х годов WWF боролась, в основном, с последними выжившими компаниями из числа участников *National Wrestling Alliance*, постепенно утверждаясь в статусе монополиста. Угрозой этому положению стала покупка медиа-магнатом Тед Тернер одной из наиболее авторитетных компаний в тогдашнем профессиональном реслинге, фактически остававшейся основой существования NWA на тот момент — *Jim Crockett Promotions* (шоу которой выходили на принадлежащих Тернеру каналах), позднее переименованной в *World Championship Wrestling*. И, если компания МакМэна была ориентирована на создание продукта, который затем нужно было частично адаптировать к требованиям телеэфира, то на примере подхода Тернера мы видим обратную картину — когда телевидение как институт диктует свои нормы и правила. Забегая вперед, можно сказать, что именно потеря интереса со стороны телевизионного руководства (в связи со сменой лиц в оперативном управлении), предопределило крах проекта WCW даже в большей степени, нежели непродуманная финансовая и кадровая политика вкупе с неоднозначными сюжетными ходами. В результате *World Championship Wrestling* была продана структурам Винса МакМэна за символическую сумму — включая медиатеку и чемпионский титул, начавший через некоторое время новую жизнь уже в стенах Федерации.

Соперничество двух крупнейших компаний было заочным до тех пор, пока к руководству WCW не пришел Эрик Бишофф, предложивший начать открытое противостояние. Соответственно, 4 сентября 1995 года в том же временном слоте, что и *Monday Night*, RAW было запущено шоу *Monday Nitro* — как нетрудно заметить, названия омофоничны. Войну телевизионных рейтингов на протяжении большей части эпохи понедельничных войн выигрывала WCW, набиравшая имиджевый капитал за счет приглашения состоявшихся звезд (в том числе переманивая их из WWF), в то время как более молодые исполнители, не дождавшиеся внимания, нередко следовали в обратном направлении. Ответом на агрессию WCW в Федерации стала так называемая *Attitude Era* (признаваемая многими фанатами лучшим периодом в истории профессионального реслинга). Она характеризовалась неоднозначными, провокационными сюжетами, повышенным вниманием к развитию персонажей, инновационными типами матчей. Не все эти эксперименты (так или иначе дублированные WCW) были удачными, но продуманный кадровый менеджмент и внимание к ключевым исполнителям определило победу Федерации. Нужно заметить, что компании боролись за внимание аудитории не только опосредованно. Так, одна из ключевых группировок Федерации — *D-Generation X* — устроила «вторжение» [3] на территорию *Monday Nitro* 27 апреля 1998 года (два шоу проводились по соседству). В качестве асимметричного ответа можно вспомнить раскрытие комментатором Нитро Тони Скиавони 4 января 1999 года результата матча за чемпионство Федерации [6]. Впрочем, вместо того чтобы снизить градус интереса аудитории, эта реплика возымела обратный эффект: значительное число зрителей переключилось на RAW чтобы увидеть историческое событие собственными глазами. Тем не менее, следует подчеркнуть, что главной причиной краха WCW стало именно прекращение субсидирования со стороны телеимперии Тернера (впрочем, наличие субсидирования провоцировало проблемы с контентной стороной).

Занимательно, что несколько лет спустя (8 марта 2010 года) тот же Бишофф при поддержке некоторых бывших сотрудников WCW и активных участников *Monday Night Wars* попытался повторить успех на базе компании *Total Nonstop Action Wrestling*, сдвинув их ключевое (и единственное прямоэфирное) шоу *Impact* во временной слот RAW. Затея предсказуемо провалилась (уход *Impact* с понедельников состоялся 13 мая того же 2010 года) — TNA хотя и была в тот момент второй по статусу реслинг-компанией в США, но ее возможности и влияние были критически несопоставимы ни с WWE, ни с WCW. Тем не менее, идея противостояния в прямом эфире остается актуальной. В наши дни основанная недавно компания *All Elite Wrestling*, во многом повторяющая путь WCW (ряд статусных атлетов и бывших сотрудников из WWE, WCW, TNA, иностранных компаний и ведущих инди-звезд при поддержке миллиардеров из семьи Khan), поставила свое основное шоу *Dynamite* на среду (начиная со 2 октября 2019 года), где она соревнуется с третьестепенным с формальной точки зрения шоу WWE под названием *NXT*. Справедливости ради, корректировка временного слота *NXT* и перевод его на телевидение были осуществлены руководством Федерации именно в целях противодействия AEW. А сам реслинг-продукт *NXT*, основанный на использовании привлеченных WWE относительно недавно звезд инди-сцены как нельзя лучше подходит для адекватного сопоставления с *Dynamite*. На момент подготовки работы прошло 26 эпизодов противостояния, формальный счет 22:3 в пользу AEW при одной ничьей (совпадение аудиторий при округлении до тысяч). При этом нужно отметить, что период с 6 по 12 неделю включил в себя все 3 победы *NXT* при одной ничьей и 3 очень близких результатах (практически ничьи при незначительном перевесе AEW), в остальное же время (и до, и после) победа шоу AEW *Dynamite* над WWE *NXT* была

безоговорочной. Актуальную информацию о рейтинговой войне между NXT и Dynamite на русском языке можно почерпнуть из источника [1]. Мы же можем только отметить, что рейтинги «карантинных» шоу, на удивление, сократились — очевидно, такой рафинированный продукт вызывает сниженный интерес. Однако этот тезис слабо коррелирует с представлением о возросшей потребности людей, оказавшихся в изоляции, в развлечениях, что отражается на росте популярности стриминговых сервисов и игровой индустрии.

Разобравшись, насколько это возможно, с организацией телеэфиров в профессиональном реслинге, необходимо взглянуть на ситуацию с обратной стороны — глазами фанатов. В целом, ситуация в значительной степени повторяет парадигмы потребления сериалов, которые мы обозначили в нашей работе относительно конкуренции религии и сериалов в качестве актуальных трансгрессивных практик [8]. Классическая концепция подразумевает жесткое место передачи (реслинг-шоу или сериала) в тайм-слоте телеканала в ежедневном (по будням, сериалы) или еженедельном (профессиональный реслинг) режиме. Эта практика сохраняется (как мы говорили выше) и поныне, но теперь у нее существует зримая альтернатива. Развитие новых технологий, в первую очередь интернета (а до того — видеомагнитофонов), привело к тому, что просмотр реслинга перестал быть с необходимостью увязан с нахождением перед телеэкраном в заданное время. Изначально эта альтернатива находилась исключительно в поле видеопиратства, но затем реслинг-компании подготовили адекватный и симметричный ответ. Так, WWE внимательно следит за появлением принадлежащего ей контента в социальных сетях и, в особенности, на YouTube и требует блокировать подобные публикации. Другие компании, напротив, выкладывают свои шоу в свободный доступ — и это не только игроки регионального значения (как Major League Wrestling, имеющая, между прочим, собственный тв-слот), но и, скажем, одна из крупнейших мексиканских федераций Asistencia Asesoría y Administración. Таким образом, некорректно говорить о том, что «интернет-эра» пришла на смену «телевизионной эре», две эти парадигмы продолжают динамически сосуществовать.

Но наиболее актуальным и современным форматом организации трансляций реслинга в настоящее время следует признать так называемые networks — особые сервисы, доступные по подписке, в которых можно смотреть как эфирные программы, так и архивные материалы, таким образом, в полной мере реализуется и принцип «on demand». Разумеется, ключевым продуктом здесь является WWE Network, запущенная 24 февраля 2014 года. Подписчикам предлагается доступ не только к текущим шоу и развлекательным передачам о различных аспектах реслинга и жизни звезд спортивных развлечений, но и к богатейшему архиву, содержащему материалы самой WWE, а также купленных ею федераций (в том числе таких знаменитых, как упоминавшаяся WCW или Extreme Championship Wrestling) и компаний-партнеров (например, Evolve). Характерно, что подписка на WWE Network позволяет смотреть PPV компании, не доплачивая за них отдельно, что, естественным образом, сказалось на падении доходов от этого сегмента (цена покупки PPV — \$60, в то время как цена подписки на сервис — \$9.99 в месяц, а новым клиентам предоставляется бесплатный пробный период). Определенные попытки двигаться в этом направлении предпринимают и другие компании, наиболее успешным следует признать проект New Japan Pro-Wrestling World от лидера современного японского реслинга NJPW. Впрочем, он в большей степени ориентирован на домашний рынок, поскольку значительная часть контента доступна только на японском языке. Но нам представляется очевидным перспективность данного пути развития независимо от масштаба реслинг-компании. Широкий выбор и высокая доступность разнообразных шоу из любой точки Земли при наличии интернет-соединения и высокая конкуренция за время и внимания зрителя (со стороны телесериалов — едва ли не в первую очередь) делают практику просмотра on demand ключевой в наши дни.

Наконец, упомянем наиболее яркий пример сочетания таких феноменов как «телесериал» и «профессиональный реслинг». Мы говорим о проекте Lucha Underground, запущенном продюсерской компанией известного кинорежиссера Роберт Родригес на принадлежащем ему канале El Rey Network, адресованном испаноязычной (мексиканской и не только) аудитории. В результате получился продукт, в наибольшей степени ориентированный на кинематографические приемы (в том числе за счет повышенного внимания к пост-продакшн и эффектам, в первую очередь визуальным, создание атмосферы мистики и присутствия сверхъестественных сил). Кроме того, на ключевую роль сюжетного руководителя компании был приглашен профессиональный актер Луис Фернандес-Хиль, блестяще исполнивший роль Дарио Куэто, а затем и его отца Антонио. Персонаж (или персонажи) отличались самобытностью, при этом и внешне, и по некоторым паттернам поведения явно отсылали к личности Винса МакМэна.

При этом главной отличительной особенностью LU от иных реслинг-проектов следует признать принцип сезонности. Многие компании (в первую очередь из экономических соображений) прибегают к записи шоу впрок, а не демонстрируют их в прямом эфире. В случае же Lucha Underground сессии записей намеренно охватывали целые сезоны, с законченным разветвленным сюжетом и кульминацией на итоговом шоу, тем самым подчеркивая связь с сериальной продукцией. На данный момент отснято и показано 4 полных сезона, вероятность появления пятого следует оценить как невысокую — шоу покинули ключевые исполнители, зрительский интерес также находится на спаде. Тем не менее, для любителей потреблять телевизионную продукцию в формате «1 сезон за 1 раз» именно Lucha Underground предоставляет лучшую возможность. Мы же в свою очередь планируем продолжать исследование сложных и комплексных взаимоотношений профессионального реслинга со сферой кино и телевидения в самом широком понимании.

## Литература

1. «#рейтинги» [ресурс Сайт VSplanet.net] <http://news.vsplanet.net/tag/ratings/>
2. Chris Benoit — The Murder Suicide of a Champion Wrestler — URL: <https://www.historicmysteries.com/chris-benoit/>
3. DX Invades WCW [FULL GOOD QUALITY] — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=bRzCCuA1DZI>
4. Monday Memories — Wrestling on TV — URL: <https://thecasualgeekery.com/2018/07/30/monday-memories-wrestling-on-tv/>
5. Guthrie M. Fox and WWE Close to Massive Five-Year, \$1 Billion Deal for ‘SmackDown’. 5. 21. 2018. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/news/fox-wwe-close-massive-five-year-1-billion-deal-smackdown-1113701>
6. WCW “Monday Nitro”: Commentator Tony Schiavone reveals Mankind’s WWE Title Victory — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=O8nbJikFTv8>

7. *Dyce M.* WWE cancels Raw on Monday because of snow storm. — URL: <https://fansided.com/2015/01/26/wwe-cancels-raw-monday-snow-storm/>
8. *Салтанов С. С.* Сериалы и религия: компаративный структурный анализ и проблемы транзитивности // Телекинет 2018. № 2 (3). С. 16–21. — URL: <https://telecinet.com/wp-content/uploads/2018/10/18-23.pdf>
9. «Слух: WWE уходит в отпуск после WrestleMania 36» — URL: <http://news.vspanet.net/31742-wwe-time-off/>

## References

1. «#reitingi» [#ratings] [VSplanet.net] <http://news.vspanet.net/tag/ratings/>
2. Chris Benoit — The Murder Suicide of a Champion Wrestler <https://www.historicmysteries.com/chris-benoit/>
3. DX Invades WCW [FULL GOOD QUALITY] <https://www.youtube.com/watch?v=bRzCCuA1DZI>
4. Monday Memories — Wrestling on TV <https://thecasualgeekery.com/2018/07/30/monday-memories-wrestling-on-tv/>
5. *Guthrie M.* Fox and WWE Close to Massive Five-Year, \$1 Billion Deal for ‘SmackDown’. 5. 21. 2018. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/news/fox-wwe-close-massive-five-year-1-billion-deal-smackdown-1113701>
6. WCW “Monday Nitro”: Commentator Tony Schiavone reveals Mankind’s WWE Title Victory <https://www.youtube.com/watch?v=O8nbJikFTv8>
7. *Dyce M.* WWE cancels Raw on Monday because of snow storm. URL: <https://fansided.com/2015/01/26/wwe-cancels-raw-monday-snow-storm/>
8. *Saltanov S. S.* Serialy i religiya: komparativnyj struktornyj analiz i problemy tranzitivnosti [Series and religion: comparative structural analysis and the problem of transitivity] // Telekinet 2018. № 2 (3), М. С. 16–21. URL: <https://telecinet.com/wp-content/uploads/2018/10/18-23.pdf>
9. «Slukh: WWE ukhodit v otpusck posle WrestleMania 36» [Gossip: WWE will take a break after WrestleMania 36] <http://news.vspanet.net/31742-wwe-time-off/>