



Драматургия образа персонажа дьявола-искусителя в кино

М.А. Батова

В статье рассматриваются драматургические приемы создания образа дьявола в кинопроизведениях. Основной характеристикой исследуемого персонажа является склонность к манипуляциям, которая формирует неоднозначность его образа, скрывающегося под маской, стремящегося получить власть над своей жертвой.

соблазн,
драматургия,
сюжет, игра,
манипуляция,
тайна

В современной европейской культурной традиции и, прежде всего, в кинематографе образ дьявола соотносится не столько с религиозным контекстом, сколько с воплощением зла как такового. Подобное суждение приводится в работе К.Э. Разлогова «Боги и дьяволы в зеркале экрана», где описывается трансформация образа дьявола в массовом сознании и утверждается, что «...дьявол как реальное существо уступал место мыслительной конструкции, проверяющей на прочность традиционные религиозные предрассудки. Интеллектуализация дьявола хорошо прослеживается в эволюции фаустовской тематики в мировой культуре — от народной легенды к Марло и Гёте и затем к многочисленным нынешним вариантам, в том числе и кинематографическим»¹. Однако несмотря на условную визуальную и семантическую трансформацию исследуемого мифологического образа, основные характеристики дьявола как концепции тотального зла, его цели и методы остаются схожими на протяжении многих веков. Например, в картине А. Сокурова «Фауст» (2011) Мефистофель представляет собой воплощение различных характеристик, свойственных образу дьявола в мировой культуре. Он постепенно разрушает жизнь Фауста, уводя его от изначальной цели героя, которая заключалась в познании человеческой души, в сторону низменных поступков, продиктованных плотскими желаниями. В сцене убийства Валентина, Мефистофель незаметно толкает юношу в спину, чтобы тот упал на вилку в руке Фауста, по причине чего Фауст становится убийцей Валентина.

¹ Разлогов К.Э. Боги и дьяволы в зеркале экрана. Кино в западной религиозной пропаганде. М.: Политиздат, 1982. С. 142.

Мефистофель также учит Фауста соблазнению Маргариты, рассказывая о том, что женщину можно соблазнить, если знать ее тайные мысли. Когда Маргарита приходит в церковь, Фауст выдает себя за священника и принимает исповедь Маргариты, скрывая свое лицо за перегородкой в исповедальне, чтобы воспользоваться полученной информацией. Персонаж Мефистофеля, персонифицированного дьявола, подразумевает такие драматургические приемы в создании психологического портрета героя, как ложь, стремление искушать человека на совершение низменных поступков, но в то же время оставаться в тени. Мефистофель напрямую не участвует в действиях Фауста, но мотивирует его к опрометчивым действиям. Подобное свидетельствует о том, что образ персонажа-дьявола в драматургии зачастую связан не столько с самостоятельным совершением злонамеренных поступков, сколько с подстрекательством человека к грехопадению².

Соблазнитель в человеческом облике, как правило, ассоциируется с демоническим началом благодаря набору определенных качеств и характеристик, которые позволяют создать объемный драматургический образ. В своей книге «Мастер класс» Ю.Н. Арабов обращается к работе «Доля дьявола» швейцарского теолога Дени де Ружмона, который выделяет более двадцати пунктов, описывающих основные свойства и проявления дьявола. Следует отметить, что персонаж-соблазнитель в художественном произведении не всегда предстает в типичном дьявольском обличье, с рогами и копытами, но может обладать рядом характерных качеств. Для анализа следует выделить наиболее распространенные его признаки: «... 6. Дьявол всегда стремится к власти. <...> 9. Дьявол лжец и отец лжи. <...> 12. Дьявол любит прятаться за самые лучшие человеческие чувства. 13. Дьявол по природе своей не может быть показан ясно и четко.<...> 17. Дьявол обещает золотые горы, а платит золотыми черепками»³. Очевидно, что персонажу-соблазнителю свойственна дуальная природа, которая заключается в раздвоении его основных целей и поступков. В итоге основополагающим инструментом действия этого персонажа является ложь, с помощью которой он, прибегая к подлым поступкам, пытается достичь своих целей. Таким образом, основной психологический портрет персонажа-соблазнителя представляет собой образ манипулятора, воздействующего на уязвимые психологические аспекты своей жертвы.

В стратегии психологического подавления своей жертвы манипулятор в первую очередь опирается на ее основные потреб-

² Абдусамедов А.И., Алейник Р.М., Алиева Б.А. и др.; под общ. ред. М.П. Новикова. Атеистический словарь. 2-е изд. М.: Политиздат, 1985. С. 393.

³ Арабов Ю.Н. Мастер класс-01. Кинодраматургия. М.: АРТкино, Мир искусства, 2009. С. 63.

ности, достижение которых на момент соблазна является для нее невозможным. Как отмечалось, герой-соблазнитель может оперировать базовыми, первичными потребностями, описанными в теории З. Фрейда, такими как инстинкт самосохранения и сексуальные потребности. Подобное восприятие ценностей в большей мере характерно для широкой аудитории, на которую оказывается воздействие. «...Чем уже предполагаемая аудитория, тем точнее должна быть подстройка под ее особенности. В случаях, когда такая подстройка по каким-либо причинам не производится, в ходу снова оказываются универсальные побудители: гордость, стремление к удовольствию, комфорту <...>»⁴. Желая соблазнить выбранную жертву, манипулятор осуществляет свою стратегию, воздействуя на личные потаенные желания искушаемого персонажа, которые могут быть индивидуальными или соответствовать более распространенным массовым потребностям.

⁴ Доценко Е.Л. Психология манипуляции: феномены, механизмы и защита. М.: ЧеРо, 1997. С. 114.

Игра в манипуляцию

Еще одним немаловажным фактором манипулятивного соблазна являются элементы игры. Игра как общекультурный и драматургический феномен включает признаки театрализованности, которые характеризуются условностью действий в рамках заданных правил и наличием ролевых моделей взаимодействия персонажей. Процесс соблазнения в драматургии зачастую подразумевает игровой аспект по причине того, что герой-соблазнитель, чтобы достичь своей цели, исполняет определенную «роль» и диктует правила, по которым должны развиваться события истории.

Следует, однако, охарактеризовать понятие игры как таковой вне кинематографического контекста. Основой любого игрового процесса является мимэсис (от греч. — «подражание»), что позволяет игре формировать модель условной реальности, в которой существуют определенные правила-ограничения и ролевые модели взаимодействия участников, преследующих конечную цель игры. Немаловажной особенностью, заложенной в основе игрового процесса, является определенная цель, для достижения которой участникам необходимо соблюдать правила и действовать по законам псевдореальности.

В своей книге «Человек Играющий» Йохан Хейзинга рассматривает игру как основополагающий элемент человеческой культуры, ее движущую силу и форму взаимодействия. Однако в ходе исследования автор не выявляет единой мотивационной стратегии игры, предлагая различные точки зрения на

⁵ Йохан Хейзинга.
Homo ludens. Человек
играющий. М.: Азбука
Аттикус, 2018. С. 5.

изучаемый вопрос. «Одни полагали, что источник и основа игры могут быть сведены к высвобождению избыточной жизненной силы. По мнению других, живое существо, играя, следует врожденному инстинкту подражания. <...> Другие опять-таки ищут это начало во врожденной потребности что-то мочь, чему-то служить причиной, в стремлении к главенству или к соперничеству. Некоторые видят в игре невинное избавление от опасных влечений, <...> или удовлетворение некоей фикции желаний, невыполнимых в действительности, и тем самым поддержание ощущения собственной индивидуальности»⁵.

Игровой процесс свойственен человеку как в период взросления, так и в зрелом возрасте. Игра в рамках детского сознания обладает когнитивной функцией, позволяющей открывать новые грани окружающего мира и человеческих взаимоотношений. Человек осознанного возраста погружается в процесс игры в большинстве случаев по двум причинам: когда испытывает потребность в эмоциональной разрядке и впадает в инфантильное психологическое состояние, которое позволяет ему ощутить себя в зоне комфорта, справиться со стрессом, и когда включается в игру-манипуляцию, с помощью которой осознанно или бессознательно примеряет на себя определенную роль, чтобы воздействовать на свою жертву, будь то один человек или группа лиц. Ключевым моментом в подобной игре становится именно роль-маска, формирующая лжеобраз, за которым скрываются истинные побуждения игрока. Маска эта может носить совершенно различный характер в зависимости от ситуации.

Соблазнитель-манипулятор безошибочно играет на чувствах своей жертвы, преследуя свои цели. При этом ролевая маска позволяет умело скрывать свои истинные побуждения и делает его неуязвимым. Данное суждение подтверждает ассоциативную связь соблазна с демоническим началом. Игра дьявола кроется в его многоликости. Дьявол-искуситель никогда не предстает перед объектом соблазна в истинном обличье, он всегда скрывается за маской. Ярким примером для анализа этого образа в кинематографе может послужить образ дьявола-искусителя в фильме Луиса Бунюэля «Симеон Столпник» (1965). Притча о монахе-отшельнике представляет собой вольную авторскую интерпретацию жития Симеона Столпника, который принял аскезу и прожил несколько лет вдали от мирской жизни, в пустыне на колонне. К монаху несколько раз является дьявол в различных обличьях: в первый раз он предста-

ет в облике невинной девочки, которая вскоре оборачивается соблазнительницей, однако после отказа превращается в старуху и убегает. Второй раз дьявол является в образе Бога, держащего на руках агнца и призывающего монаха отречься от аскезы в пользу земных удовольствий. Третий раз сатана приходит в облике полуобнаженной женщины, которая предлагает Симеону отправиться в будущее, чтобы убедиться, что его старания напрасны. Данные фрагменты в полной мере описывают многоликость образа соблазнителя, иллюстрируя дьявольскую природу исследуемого явления.

В картине Джузеппе Торнаторе «Лучшее предложение» (2013) соблазнения выступают в качестве основного фабульного элемента развития событийного ряда. Вергилий, директор аукционного дома и тайный коллекционер женских портретов, становится жертвой аферистов. Он работает по заказу загадочной особы, которая скрывается от посторонних глаз в родовом особняке и просит главного героя помочь ей продавать антикварные вещи, доставшиеся по наследству. Основная задача героини Клэр — завладеть вниманием Вергилия, и она выбирает нетривиальные способы: прячется от главного героя, в том числе и зрителя, и чтобы вызвать сочувствие у Вергилия, рассказывает ему о своих психических заболеваниях антисоциального характера, об истории из ее прошлого, где она фигурирует как жертва. Вергилий испытывает чувства к девушке, сближается с ней, но Клэр оказывается участницей банды аферистов, желающих заполучить коллекцию женских портретов Вергилия.

Образ манипулятора-соблазнителя обычно носит отрицательный характер. Он может предстать в качестве антагониста или антигероя, в редких случаях манипулятор обладает неоднозначной оценочной характеристикой. В картине Ким Ки Дука «Пьета» (2012) главный герой Кан До занимается вымогательством денег у должников страхового бизнеса и жестоко калечит тех, кто не в состоянии выплатить всю сумму в назначенный срок. Однажды к нему приходит женщина, которая называется его матерью и рассказывает в том, что она бросила его в младенчестве. Женщина намеренно терпит издевательства Кан До, пытаясь доказать ему свою преданность и любовь, которых он был лишен в детстве. Главный герой постепенно привязывается к ней, проникается родственными чувствами, не подозревая, что эта женщина — мать одного из покалеченных им должников, в результате сведшего счеты с жизнью. Установив эмоциональную связь с убийцей своего сына, женщина

совершает самоубийство на глазах у Кан До, чтобы тот смог ощутить всю боль утраты, которую испытывали другие его жертвы. В этом случае образ женщины-манипулятора, играющей роль матери главного героя, носит дуальный характер. С одной стороны, ее действия сводятся к обману с целью мести, с другой — в авторской интерпретации ее образ лишен осуждающего оттенка, и зрители сопереживают этому персонажу. Обман, тем не менее, приводит к полной моральной трансформации главного героя, его раскаянию за содеянные антигуманные действия.

Тайна. Запрет. Граница познания

Основополагающим элементом соблазнения дьяволом, его сакральной силой воздействия является тайна в силу ее неизведанности. Фактически тайна представляет собой лишь очертание объекта желания, его идеальный образ, который рисуется фантазией искушаемого. Драматургически образ дьявола реализуется по схожему принципу: он неоднозначен, неуловим, всегда прячется под маской. Наиболее яркое воплощение дьявола как метафизического зла, создающего ощущение тотального ужаса, воспроизводится в триллерах. В драматургической структуре жанра триллера зло, как правило, предстает перед зрителем лишь в его очертаниях, а сам дьявол никогда не показан полностью. В этом случае тайна зла проецируется на зрительскую фантазию, которая порождает эмоцию страха в связи с отсутствием какой-либо конкретики в образе дьявола, несущего потенциальную угрозу и разрушение. Цельный образ остается за кадром. «Зло — всегда загадка. <...> Поскольку человеческое сознание имеет телеологический характер, — хорошо ли это, или плохо, но это так, — зло представляется нарушением причинно-следственных рядов, выстраиваемых нами для объяснения мира и своего пребывания в нем»⁶.

В драматургии иных жанров образ дьявола как персонафицированного мифологического существа или же олицетворения тотального зла и жестокости может быть воплощен в конкретном персонаже, который показан отчетливо. В таком случае внешняя неуловимость дьявола, которая используется в триллерах, заменяется внутренней загадочностью и противоречивостью персонажа, делая его притягательным и таинственным для зрителя. «...Если носителем страха выступает человекообразное существо, то оно должно обладать качествами, гениально сформулированными Достоевским в его "Поэме о Великом Инквизиторе", а именно: чудом, тайной, авторитетом.

⁶ Рассел Дж. Б. Дьявол. Восприятие зла с древнейших времен до раннего христианства. СПб.: Евразия, 2001. С. 8.

⁷ Арабов Ю.Н.
 Мастер класс-01.
 Кинодраматургия.
 М.: АРТкно, Мир ис-
 кусства, 2009. С. 56.

Технологически точен в этом смысле людоед Лектор из «Молчания ягнят <...>: он владеет чудесным даром чтения мыслей, различением запахов и ароматов через толстое стекло, предвидением событий»⁷.

Еще один кинематографический образ ультранасилия воплощается в главном герое Алексе в фильме Стенли Кубрика «Заводной апельсин» (1971). Его агрессия проявляется спонтанно и хаотично. В качестве примера следует рассмотреть сцену, в которой Алекс со своими друзьями идет по набережной и думает о том, что теряет власть в коллективе, однако в тот же момент до него доносится музыка, звучащая из окна, и герой осознает, что это «думанье для глухих, другие же используют вдохновение, как Бог подсказывает». И он внезапно нападает на своих друзей, бьет их тростью, ранит руку ножом одному из них. Спонтанная агрессия позволяет Алексу повысить свой авторитет среди сообщников и вновь на время подчинить их себе, так как непредсказуемое поведение личности в коллективе наделяет его силой и властью над другими, но властью временной, не постоянной.

Данный пример наглядно иллюстрирует внутреннее противоречие главного героя в мыслях и поведении, что делает его образ неоднозначным. Следует также отметить, что в экранизации «Заводного апельсина» (1971) образ насилия в лице героев эстетизирован, так как художественное решение их внешнего вида выглядит театрализованным и лаконичным, что позволяет авторам создать на экране современный мифологический образ зла, который впоследствии находит своих подражателей. Иным примером может служить персонаж Гитлера в картине Александра Сокурова «Молох» (1999), где происходит десакрализация мифологизированного образа главной фигуры нацизма. Антиэстетизация зла достигается путем формирования приземленного и бытового отображения образа центрального персонажа с элементами телесности и физиологизма.

Драматургический образ дьявола в картине Тейлора Хэкфорда «Адвокат дьявола» (1997) также содержит в себе противоречивость, которая выражается в благих намерениях Милтона, подкупающего молодого адвоката Кевина Ломакса материальными благами. Его истинные намерения в результате полностью разрушают жизнь главного героя. В итоге, делая малое добро, дьявол платит большим злом, так как предлагаемое им благо всегда корыстно. Порок и ложная добродетель воплощаются и в образе соблазнителя Вальмонта из экранизации романа Стивена Фрирза «Опасные связи» (1988). С целью

исправить свою репутацию и продемонстрировать мадам де Турвель благие намерения, Вальмонт подговаривает слугу найти бедную деревенскую семью, которой он мог бы публично дать милостыню, чтобы возвыситься в глазах своей жертвы. Такой широкий жест — лишь продуманная уловка с целью соблазнения порядочной замужней женщины. Истинные же намерения Вальмонта кроются в желании выиграть игру и получить власть над мадам де Турвель, подчинив себе ее чувства.

Стремление к постижению тайны в момент соблазнения зачастую связано с нарушением запрета. Запрет, в свою очередь, подразумевает нарушение границ дозволенного и условной нормы, ограничивая тем самым возможность познания. Однако можно рассматривать стремление к познанию тайны с двух точек зрения. Стремление к неизведанному связано с попыткой познания нового, если тайна находится под запретом, и герой намеренно нарушает его, чтобы достичь желаемого. Ярким примером здесь служит искушение Евы в христианстве, вкушающей яблоко с Древа познания и нарушающей завет Бога. Однако факт грехопадения заключается не столько в нарушении запрета, сколько в том, что она предает любовь Всевышнего, подвергнув его волю сомнению. Рассматривая эту парадигму на примере кино, стоит обратиться к «Фаусту» (2011) Александра Сокурова. Ведь изначальной целью Фауста было стремление доказать наличие души у человека, о чем свидетельствуют его сомнения в Боге, вследствие которых он и попадает во власть дьявола. Иным примером стремления к постижению тайны и расширению границ познания может служить сюжетная линия в фильме Роберта Земекиса «Контакт» (1997). Главная героиня и ученый, желающий доказать существование инопланетной формы жизни, преодолевают на своем пути разного рода испытания, что приводит их к позитивному исходу. Таким образом, следует отметить, что существует два вида тайны: первая, находящаяся под запретом и порождающая сомнения, которая является губительной и предметом искушения, в то время как вторая служит источником вдохновения и прогресса.

Заключение

Образ дьявола-соблазнителя в кинематографе представляет собой сложную драматургическую конструкцию, которая позволяет не просто отображать мифологизированный образ на экране, но и создавать сложный характер, чье взаимодействие с остальными персонажами расширяет семантическое значение киноистории. Основное свойство исследуемого

персонажа заключается в его склонности к манипуляциям, представляющим собой условную форму игры, затеваемую дьяволом с одной целью — доказать свое превосходство и могущество. Для этого он прибегает к любым уловкам, воздействуя на слабости своей жертвы, но сохраняет свои истинные намерения под маской, которую с легкостью меняет в зависимости от характера воздействия на свою жертву. Образ дьявола не может быть однозначным, он окутан тайной и пороком. Будучи сам тайной, дьявол провоцирует свою жертву нарушить запрет, искушает и подавляет ее волю, чтобы Другой также мог познать тайну дьявола и тем самым ограничить свободу своей личности, разрушив устоявшуюся систему ценностей. Необходимо отметить важную роль драматургического взаимодействия дьявола-соблазнителя и его жертвы. Несмотря на полярность характеров этих двух персонажей, их отношения формируются на основе взаимного дополнения и отчасти зеркальности, ведь персонифицированный дьявол содержит в себе тот самый соблазн, к которому стремится искушаемый персонаж, что создает основу развития взаимоотношений героев. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Абдусамедов А.И., Алейник Р.М., Алиева Б.А. и др. под общ. ред. М.П. Новикова. Атеистический словарь. 2-е изд. М.: Политиздат, 1985. 512 с.
2. Арабов Ю.Н. Мастер класс -01. Кинодраматургия. М.: АРТкино, Мир искусства, 2009. 84 с.
3. Доценко Е.Л. Психология манипуляции: феномены, механизмы и защита. М.: ЧеРо, 1997. 344 с.
4. Фёдоров Ю.В. Образ дьявола в культуре и искусстве конца тысячелетия. Проблема этического отношения искусства к действительности // Культура народов Причерноморья, 2000, № 14. С. 54–58.
5. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2000. 336 с.
6. Рассел Дж.Б. Дьявол. Восприятие зла с древнейших времен до раннего христианства. СПб.: Евразия, 2001. 408 с.
7. Рассел Дж. Б. Князь тьмы. Добро и зло в истории человечества. СПб.: Евразия, 2001. 408 с.
8. Разлогов К.Э. Боги и дьяволы в зеркале экрана. Кино в западной религиозной пропаганде. М.: Политиздат, 1982. 224 с.
9. Сандулов Ю.А. Дьявол. Исторический и культурный феномен. СПб.: Лань, 1977. 192 с.
10. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. М.: Азбука Аттикус, 2018. 400 с.
11. Фрейд З. Психология бессознательного: сб. произведений. М.: Просвещение, 1990. 448 с.

REFERENCES

1. *Abdusamedov A.L., Aleynik R.M., Aleva B.A., i dr.; pod obshchey redakciey M.P. Novikova* (1985) *Ateisticheskiy slovar'* [Atheistic dictionary]. 2. Moscow: Politizdat, 1985. 512 p. (In Russ.).
2. *Arabov YU. N.* (2009) *Masterklass-01. Kinodramaturgiya* [Master class-01. Screenwriting]. Moscow: ARTkino, Miriskusstva, 2009. 84 p. (In Russ.)
3. *Docenko E.L.* (1997) *Psihologiya manipuliyacii: fenomeny, mekhanizmy i zashchita*. [The Philosophy of Manipulation: Phenomena, Mechanisms, and Defense]. Moscow: CHERo, 1997. 344 p. (In Russ.).
4. *Fyodorov YU. V.* (2000) *Obraz d'yavola v kul'ture i iskusstve konca tysyacheletiya. Problema eticheskogo otnosheniya iskusstva k dejstvitel'nosti* [The image of the devil in the culture and art of the end of the millennium. The problem of the ethical relationship of art to reality]. *Kul'tura narodov Prichernomor'ya*. 2000, № 14, pp. 54–58. (In Russ.).
5. *Propp V. YA.* (2000) *Istoricheskie korni volshebnoj skazki* [The historical roots of a fairy tale]. Moscow: Labirint, 2000. 336 p. (In Russ.).
6. *Rassel Dzh. B.* (2001) *D'yavol. Vospriyatie zla s drevnejshih vremen do rannego hristianstva* [The perception of evil from ancient times to early Christianity]. St. Petersburg: Evraziya, 2001. 408 p. (In Russ.).
7. *Rassel Dzh. B.* (2001) *Knyaz' t'my. Dobro izlo v istorii chelovechestva* [Prince of darkness. Good and evil in the history of mankind]. St. Petersburg: Evraziya, 2001. 408 p. (In Russ.).
8. *Razlogov K.E.* (1982) *Bogiid'yavoly v zerkale ekrana: Kino v zapadnoyreligioznoy propagande* [Gods and Devils in the Mirror of the Screen: Cinema in Western Religious Propaganda]. Moscow: Politizdat, 1982. 224 p. (In Russ.).
9. *Sandulov YU. A.* (1977) *D'yavol. Istoricheskiji kul'turnyj fenomen* [Devil. Historical and cultural phenomenon]. St. Petersburg: Lan', 1977. 192 p. (In Russ.).
10. *Hyojzinga J.* (2018) *Homo ludens. CHElovekigrayushchij* [Homo ludens. Man playing]. Moscow: Azbuka Attikus, 2018. 400 p. (In Russ.).
11. *Frejd Z.* (1990) *Psihologiya bessoznatel'nogo: Sb. proizvedenij* [Psychology of the Unconscious: Sat. works]. Moscow: Prosveshchenie, 1990. 448 p. (In Russ.).

Dramaturgy of the Character of the Tempter Devil in the Movie

Maria A. Batova

Post-Graduate student of the Department of Film Dramaturgy of the Russian State University of Cinematography

UDC 778.5.04.072:8.01-2

ABSTRACT: The article discusses dramatic techniques that contribute to the formation of the image of the seducer in the context of a film production. The seducer is usually a manipulator who provokes his victim and manipulates her personal needs and desire for forbidden pleasure. Such a character always plays on other people's weaknesses, as he has enough information to implement his manipulative strategies. To do this, the seducing manipulator uses a psychological or real mask, hiding his true face and intentions behind it. The image of the seducer in films is often correlated with the image of the devil, since the manipulator is the personification of evil, acting for his personal benefit with the help of lies and pretense. However, the visualization of the image in question is not always carried out in a classic mythological or religious manner, but can only be an intellectualized concept of evil. The external features of the seducing character become less significant than his behavioral characteristics. The game element in the image of the demonic seducer is the presence of a mask and the hidden intentions of the character who plays a manipulative game, pursuing his selfish goals. Such character types in most cases include scammers and swindlers, but the motive of seduction can be also realized through the anthropomorphic incarnation of the devil on the screen. An integral element of temptation is mystery. In fact, mystery is only the outline of the object of desire, its ideal image, which is drawn by the fantasy of the tempted person. A mystery can be an object of seduction, but it also lies in the image of a seducing protagonist. The image of the devil, in its turn, is portrayed in the dramatic structure of the film in a similar way, since such a character has a dual nature and hides his true face under a mask, which makes him shrouded in mystery.

KEY WORDS: temptation, dramaturgy, plot, game, manipulation, mystery