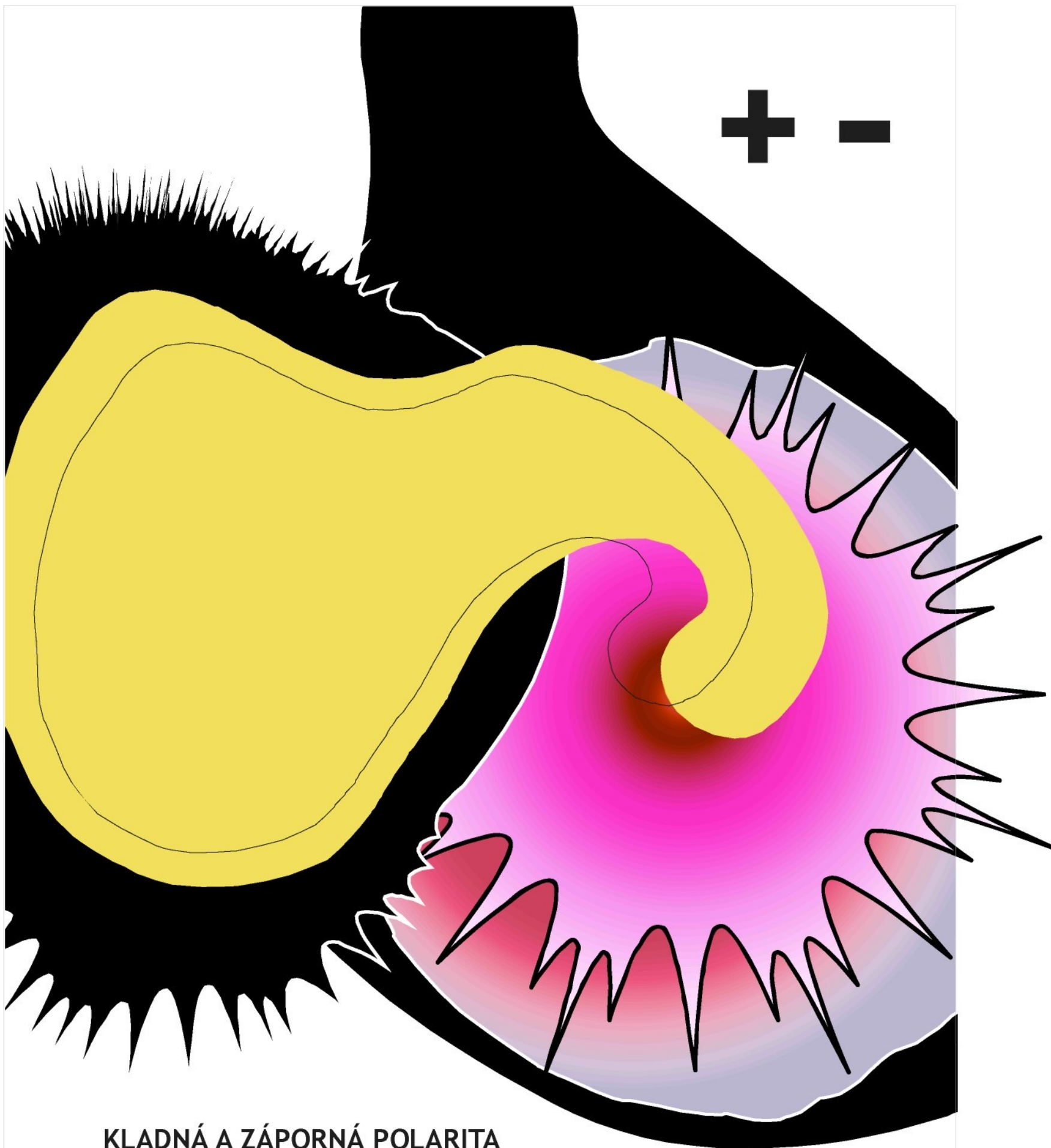




KLADNÁ A ZÁPORNÁ POLARITA

Jana Trávníčková

Fakulta umění a architektury

2010



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vytvořila samostatně a text byl napsán s použitím citovaných pramenů. Souhlasím se zapůjčováním a zveřejňováním práce.

Děkuji vedení ateliéru za odbornou pomoc a směřování správným směrem.

Téma bakalářské práce : Kladná a záporná polarita

Autor: Jana Trávníčková

Fakulta: Fakulta umění a architektury

Vedoucí bakalářské práce: doc. Stanislav Zippe

Theme of bachelor work: Positive and negative polarity

Autor: Jana Trávníčková

Faculty: Faculty of Art and Architecture

Supervisor: doc. Stanislav Zippe

Obsah

Resumé	4
Úvod	5
Myšlenka	6
Zmínka o emocích	6
Celková scéna a vizuální stránka	7
Vývoj a závěr	11
Milostné náměty v umění	13
Hon na vzdychače	16
Technické řešení a instalace	19
Kód	22
Slovníček pojmů	39
Použitá literatura	40
Seznam zkratk a symbolů	40

Resumé:

Na černém pozadí se náhodně objevují a náhodně zase opět mizí různé objekty. Pohybují se pomalým plovoucím pohybem. Každý z těchto objektů má svůj specifický tvar, zbarvení, pohyb a zvuk. Animace objektu společně se zvukem, se spouští v náhodném čase, vždy však s objevením nového objektu na scéně. Při dotyku dvou objektů, se náhodně vygeneruje jejich polarita. Pokud tato dvojice dohromady vytváří dvě záporné nebo dvě kladné polarity, objekty od sebe prudce odstředí. Sejdou-li se spolu kladný a záporný náboj, vytvoří se na jejich místě nový objekt a původní dva tímto zaniknou. Nový objekt je mutací dvou předešlých.

Résumé:

Objects randomly appear and disappear on a black screen. They are moving slowly, as if they were floating on water. Each of these objects has it's own specific shape, coloring, movement, and sound. Each object and it's sound are activated at random times. This occurs every time a new object appears on the screen. When two of these objects collide, the program randomly generates a polarity. If this couple of objects create two positive or two negative polarities, then they will move away from each other. When they meet as a positive and a negative, a new object is created and the original pair of objects will be extinguished. This new object is a mutation of the two previous objects.

Úvod

Řekne-li se kladná a záporná polarita, zřejmě si mnozí, tento pojem spojí s fyzikou, a možná také geografií. Zadáte-li toto heslo do vyhledávače Google, možnosti se najednou rozšíří na spousta dalších oblastí. Většinou, jde o druh vazby, která je vytvořena působením síly mezi kladným a záporným pólem daných objektů.

V mé bakalářské práci na téma „Kladná a záporná polarita“, toto slovní spojení představuje pohled do světa lidského, intimního. Moje práce si pohrává s řečí těla, sváděním a flirtem, který se odehrává mezi mužem a ženou. A celé to všechno zavání lehkou erotikou. A proč právě tohle?

V poslední době, se na výstavách, festivalech a jiných přehlídkách umění, setkávám v umění se velmi často objevují samá negativní témata. Terorismus, hrozba třetí války, nemoci, drogy a šílené psychické stavy. Nikdo neví, co je z toho všeho mediálního tlaku pravda. Já jsem tímto dokumentarismem, který se do umění dostává znuděná. Copak po tom všichni tolik ptoužíme? Proto volím něhu a erotiku, téma, které je nám všem blízké a příjemné. Umění je svobodné, a tak by to mělo i zůstat. Nechceme se přece, na televizní zprávy dívat ještě v galeriích...

Myšlenka

Když jsem se letos v srpnu zamýšlela nad tím, jaké téma zvolím na bakalářskou práci, nebylo to vůbec jasné. Nejdříve jsem se zabývala sociálními sítěmi a komunikací lidstva na internetu. Podle sociologa Zygmunda Baumana, souvisí proměny sociálních struktur se změnami forem komunikace. V souvislosti s tímto a rozvojem technologie dochází k odcizení a dezorientaci až frustraci člověka.

Do svého projektu jsem chtěla dostat emoce a lidskost. Původní myšlenkou byla sociální síť založená na sprostém šmírování s možností „ošahávat“ si prstem jednotlivé části postav na fotografiích a u toho slyšet erotické zvuky. Chtěla jsem vytvořit něco, kde bude chlípnost či lehké náznaky erotiky, ale zároveň také něha. A to vše nebude zároveň působit „okaté“ a napřímo. A to v tomto případě můj záměr nesplňovalo.

Zajímaly mne pojmy jako dotek, kontakt, sbližování a přitažlivost. Při doteku dochází ke kontaktu jednoho objektu s druhým. Následuje reakce na povrch, konzistenci či cokoli jiného a tato reakce je často doprovázena zvukem. Jak navázat kontakt a to, co se jeho následkem přihodí je v mé bakalářské práci hlavním tématem.

Zmínka o emocích

Jak bylo kdysi řečeno, protipóly se přitahují. Nejznámějším předmětem s kladným a záporným pólem je magnet. Magnet je objekt, který v prostoru ve svém okolí vytváří magnetické pole. Zdrojem magnetického pole, je pohybující se elektrický náboj, tedy elektrický proud. Existují dva druhy elektrických nábojů, pro které používáme znaménka + a - . Náboje opačných znamének se přitahují, náboje stejných znamének se odpuzují.

I většina emocí je polárních (protilehlých). Lásky a nenávisti, radosti a smutku. Dělíme je, stejně jako elektrické náboje, na kladné a záporné. Kladnými jsou ty, které nám přinášejí libé a příjemné pocity. Mezi záporné řadíme ty, které náš život ovlivňují negativně. Obecně je v životě člověka více záporných emocí než těch kladných. To je způsobeno minulostí a potřebou chránit se před nebezpečím. Touha, ač by se zdálo, že je to emoce kladná, je ve své podstatě také negativní. Skýtá v sobě tísnivé napětí, bojíme se toho, že to co si tolik přejeme nebude naplněno. Je to smíšená emoce.

Svět emocí je nám jedním z nejbližších. Emoce jsou vázány na lidské vědomí, bez něj by

neexistovaly. Jsou pozoruhodným odrazem vztahu. Nemůžeme je vidět, ani na ně ukázat. Nemají svoji hmotnou podobu. Ač by se mohlo zdát, že sídlem emocí je srdce, k jejich vzniku dochází v mozku.

Například díky strukturám mozkového kmene jsme schopni rozlišit emoční signály (podle významu). Obsah emočního signálu zase dává limbický systém, který je zodpovědný také za naši reakci, řízení a kontrolu emočního průběhu. Nejvíce se limbický systém významným způsobem podílí na emoční paměti (umožňuje nám interpretovat naše vzpomínky) a hodnocení emocí (příjemná či nepříjemná, ohrožující atd.), vyvolává v nás (navozuje nám) pocity strachu, zlosti či pohody. [1]

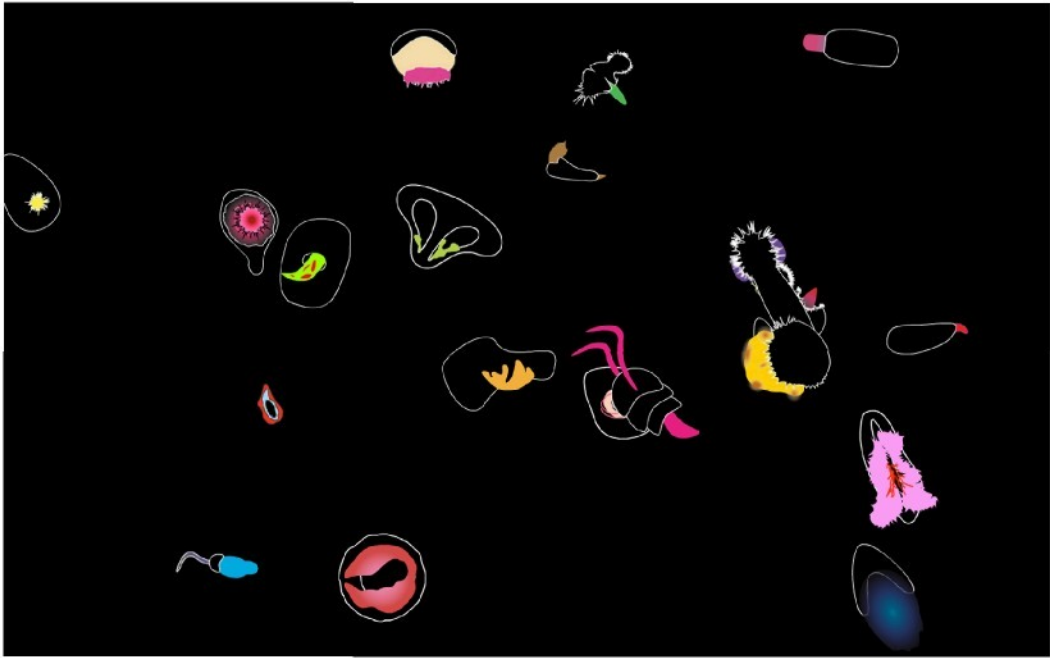
Všechno co děláme, je ovlivněno emocemi. Kdyby emoce zanikly, bylo by nám všechno „ukradené“. Žili bychom ve stavu melancholie. Emoce jsou subjektivní a nejsme je schopni naplno ovlivnit. Jsou doprovázeny fysiologickými stavy jako je například zblednutí či zčervenání kůže, útrobní pocity a jiné.

V mé bakalářské práci reaguji na zcela běžné životní situace. Seznámení, svádění a milostná komunikace mezi mužem a ženou. Emoce, ke kterým při těchto okamžicích dochází jsou zde vyjádřeny použitím zvuků něžného vzdychání ženského a mužského pohlaví, které se ozývá z roztomilých tvarů. Celý tento „svět milostných setkání“ je naprogramován kódem jazyku ActionScript. Vše je zahaleno rouškou nevinnosti a nevyřčeno přímo. Je jen na divákovi, co vše si pod těmito tvary, zvuky a pohyby představí.

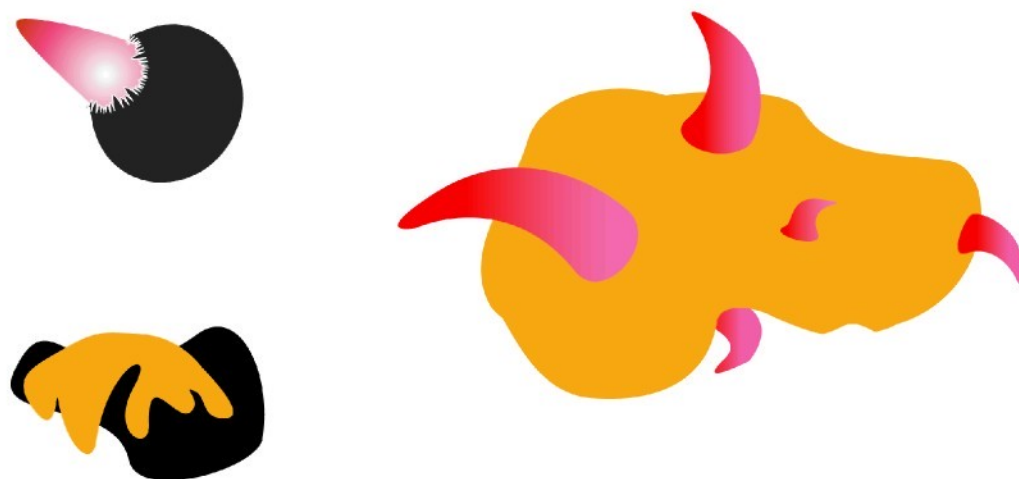
Celková scéna a vizuální stránka

Na černém pozadí se náhodně pohybují objekty - můžeme je nazývat také členy. Jsou chaoticky uspořádány, stejně jako je tomu dáno u jakékoli látky předtím, než ji ovlivníte magnetem. Na scéně se objevují a zase mizí náhodně, tak jak je generuje příkaz random z kódu v programu. Takto si volně plují, ve společnosti desítky dalších členů této podivné komunity. Setkávají se a jakoby jeden druhého navzájem dotýkají.

Při doteku dvou členů, se jim náhodně vygeneruje polarita. To je zajištěno opět příkazem random. Pokud se vygenerují dvě kladné nebo dvě záporné polarity, členy od sebe prudce odrazí. Pokud se dvojici vygeneruje kladná a záporná polarita, platí tu známé rčení, že protiklady se přitahují. Stane se to, že na jejich místě vznikne zcela nový objekt, který je jejich mutací. Předešlé dva objekty zmizí a tento „mutant“, jak ho nazývám, přebírá část jejich vlastností. Těmi jsou barva, tvar a zvuk.

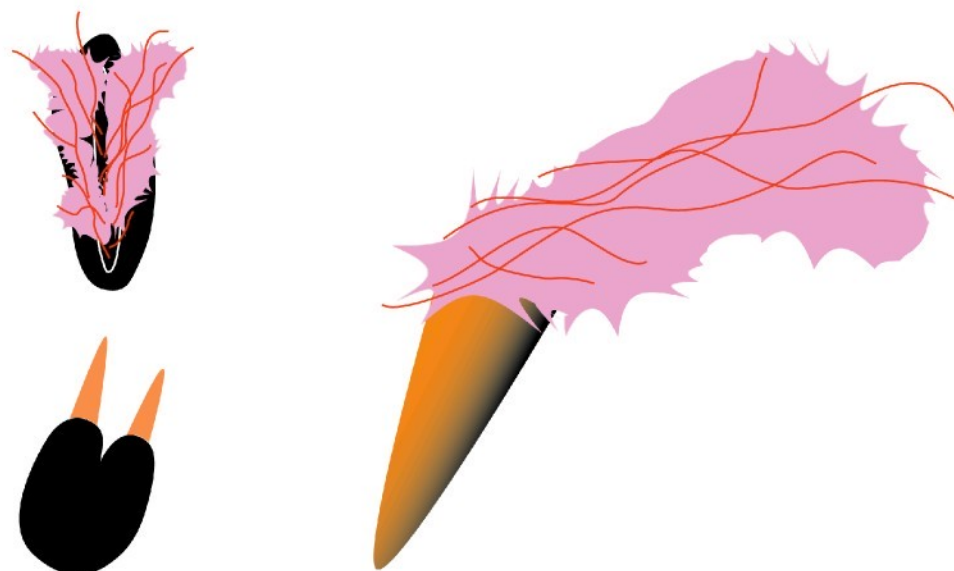


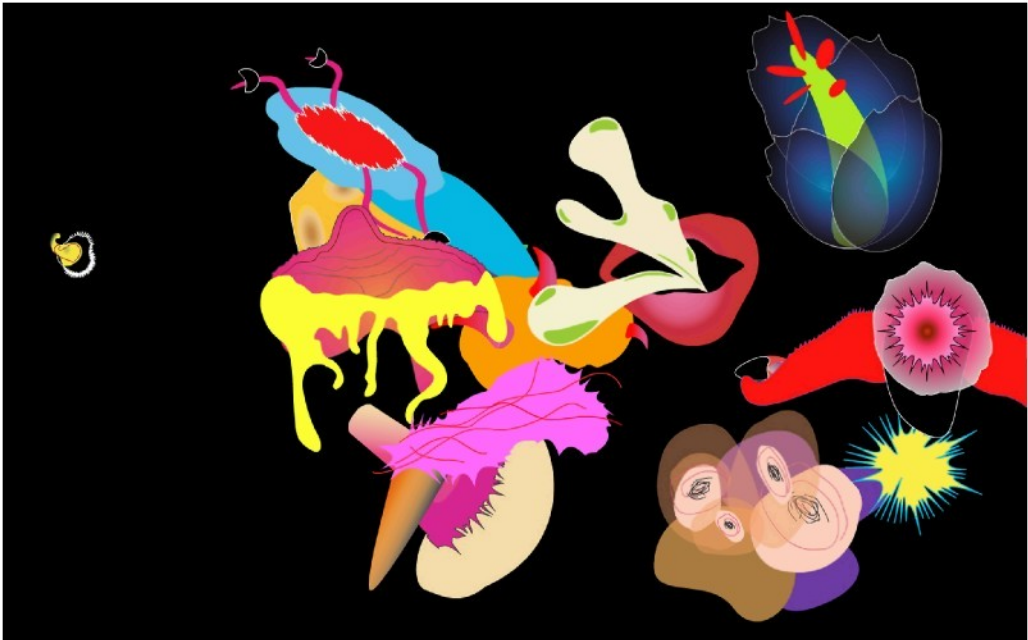
Každý z členů má své zbarvení a tvarem nenápadně připomíná nějakou, většinou intimní část lidského těla. Má přidělen zvuk - lidské hlasy jemného a toužebného vzdychání, požitkářského vrčení, ale i kňučení, chichotání se, smutnění, naříkání a jiné emocionální zvukové projevy v mužském a ženském podání. Při tomto sténání a vzdechu provádí svůj nekalý pohyb. Nekalý proto, že nám připomíná momenty strávené při milostném aktu. Tyto pohyby - jednotlivé animace členů se spouští náhodně, vždy však s vynořením nějakého členu na scéně. Jednotliví členové komunity mají svá jména a vlastnosti podle toho, jak se chovají a jak vypadají.



Jak už jsem se zmínila, objekty jsou různých negeometrických tvarů, inspirovány převážně intimními partiemi lidského těla, které u nich můžeme v jemných náznacích rozpoznat. Ale i tvary zcela neznámé, všechny ale mají podobnou stavbu.

Základní tvar je nejdříve volně nakreslen rukou a pak postupně modelován. Vždy má černou výplň s tenkou bílou linkou okolo. Linka je často zvrásněná a zubatá.





Zohýbaná s hladkými záhyby. Jen zřídka se objevují žádné ostré hrany nebo jasné geometrické tvary.

Z tohoto černého „patvaru“ jakoby něco vyčuhuje. Toto podivné „něco“ je barevné, má nějakou texturu či barevný přechod. Při animaci, se pohybují převážně barevné části objektů a základ zůstává nezměněn. Mutanti už pod tato pravidla nespádají. Dědí barevné vlastnosti tvarů a jsou jejich kombinací.

Pro jasné pochopení toho, jak tvary vypadají, je zde uvádím, včetně se svými mutacemi (úplný přehled objektů je zobrazen v knize).

Druhou vizuální částí jsou velkoformátové grafiky. Tyto grafiky vyplynuly přirozeně z práce na jednotlivých tvarech a pohráváním si s jejich významy. Jsou to barevné, kompozičně laděné obrazy, složené z členů, které se pohybují ve scéně.

Vývoj a závěr

Od původního návrhu došlo k mnoha změnám. Na začátku, bylo vše myšleno jako interaktivní hra na dotykovou obrazovku. Měla jsem v plánu, že si uživatel s těmito tvary bude hrát, a on sám se je bude pokoušet dávat dohromady a vytvářet nová „monstra“. Plán pohořel se zjištěním, že dotyková obrazovka, pokud chceme na plochu displeje položit více prstů najednou, musí být typu multi-touch. S tímto nastaly komplikace. Tak se o technickém řešení přemýšlelo dál.

Jedním z problémových prvků v animaci byl kurzor myši, který mi pořád nedával smysl. Pokud by si s ním měl uživatel hrát a nahánět jím ty jednotlivé členy v houfu, jak by měl vlastně vypadat? Přemýšlela jsem, a napadlo mě, že tento kurzor by mohl mít podobu naanimovaného kolečka symbolizujícího dech. Myšlenka tedy byla, že by nějaký žádostivý a slídící muž, byl právě tímto kurzorem. To on, by vzdychal a toužil po oněch ženách, které se před ním hemží.

Role chlípíka, by pak vlastně padla úplně na každého, kdo by s myší a jejím kurzorem pohyboval. A to najednou nějak nesedělo. Žena by byla mužem lovcím ženy, vzdechy by se začaly podivně míchat a celá věc by vlastně nedávala vůbec smysl. Proto jsme nakonec rozhodli kurzor naprosto vyřadit ze scény.

Celý tento svět lidských emocí si tak žije sám svým životem. Tvary si volně plují a setkávají se. Vábí na sebe prováděním svůdných pohybů a upozorňují jemným voláním. Narážejí do sebe navzájem, a přitom vytvářejí nové jedince tohoto systému. Nikdo do tohoto světa již nezasahuje, a nikdo jim tuto jejich rozkoš už nezkazí.



Palma il Giovane, Venuše a Mars, asi 1585-1590

Milostné náměty v umění

Moje bakalářská práce je o lidském kontaktu, milostném sbližování. Není tomu ani jinak v běžném životě. Člověk v něm prochází jednotlivými fázemi, které se s věkem mění. Emocionální a erotické prožitky nás provázejí po celou jeho dobu. Milostný cit a erotická zkušenost jsou hodnoty samy o sobě nesdělitelné a intimní, hluboce skryté uvnitř každého z nás. Jsou to pocity nám nejbližší.

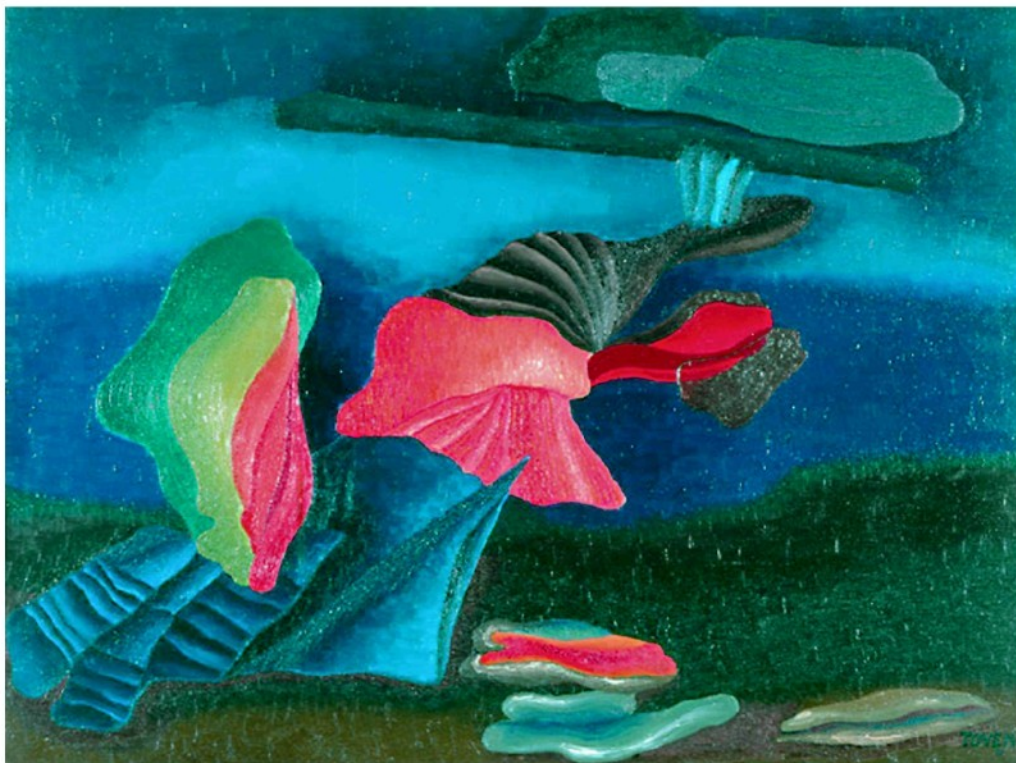
Milostné náměty se v umění objevují již od dob antiky a zůstávají dodnes. Umělci do svých děl vkládali morální podtexty a skryté významy. Jedním z mnoha takových děl je triptych „Zahrada pozemských rozkoší“ od vlámského renesančního malíře Hieronymuse Bosche. Na tomto obraze s náboženskou tematikou je zobrazen hřích. Jsou na něm nahé postavy lidí a fantaskně spojená podivná stvoření, co se oddávají sexuálním a smyslným choutkám v krajině Nebe, Pekla a Ráje.

V této době se také velmi často setkáváme s náměty zrození života. Sandro Botticelli a „Zrození Venuše“. Pouto mezi mužem a ženou v zastoupení svých ideálů. Byli to Adam a Eva u stromu poznání nebo také zpodobnění lásky Marsu a Venuše.

Oslava převážně ženského těla a krásy jeho křivek je v umění nesmrtelným námětem. Ingresova „Turecká lázeň“ nebo Manetova „Olympie“ jsou toho jasným důkazem. Postupně se téma erotiky otevírá a objevují se nové scény. Gustav Courbet a jeho „Původ světa“. Expresivní kresby provokativně pózujících žen Egona Schiele.

Velký důraz na sex v životě člověka kladl surrealismus, který usiloval o osvobození mysli, a zdůrazňoval úlohu podvědomí. Pro tento cíl jim poskytl teoretický a filosofický základ především Sigmund Freud. Vyvinul světově proslulou psychoanalýzu, jejíž základní myšlenkou je nalezení nevědomých pudových, často sexuálních příčin psychických obtíží, které mohou mít vliv na fyzický stav pacienta. Svými objevy o vlastnostech tehdy spíše neznámého a záhadného nevědomí naprosto změnil téměř všechny oblasti lidského života.

Ráda bych se zmínila o malířce a grafičce českého původu Toyen, která se k vnímání sexuality stavěla velmi otevřeně a neobvykle. Ovlivněná erotismem, mužským a ženským pohlavím, začala své erotické kresby a obrazy malovat v druhé polovině 20. let. V této době česká společnost považovala takové umění za dekadentní pornografii. Toyen přispívala do všech vydání Erotické revue a její kresby také zdobily neobvyklou knihu Jedenadvacet (1938). Hlavní hrdinkou ilustrací této knihy byla pro žena. Muž byl zredukován na penis, který se měnil v jakýsi fetiš - byl chován v kleci, bylo možné na něm tančit a nebo vedle něj třeba ležet. Ženy nad ním měly moc, přivlastňovaly si jej pohledem a dotekem.



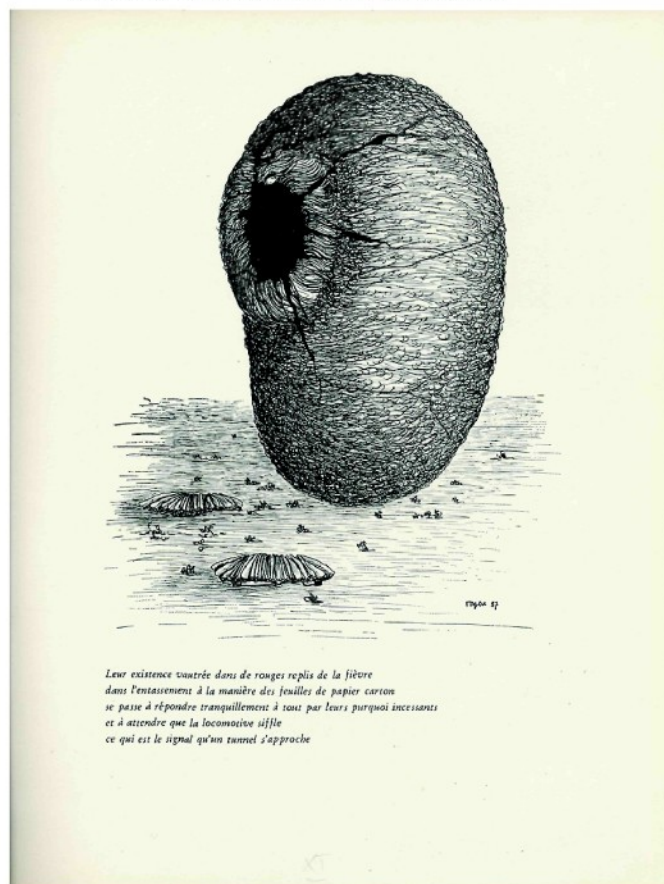
Toyen, Noc v Oceánii, 1931



Toyen - Z jižních moří, 1931



Toyen, ilustrace z knihy Jedenadvacet, 1938



Toyen, Spectres of the Desert

Přesto, že já ve své práci používám zcela jiné nástroje než je štětec a olejové barvy, malířku Toyen zmiňuji kvůli „tvarosloví“, jaké se v jejích malbách objevuje.

Další tvarovou inspiraci vnímám u jiné ženy. Je jí umělkyně Louise Bourgeois. Bourgeois s hravostí transformuje pocity hněvu, zrady a žárlivosti. Ve svých sochách a instalacích pracuje s mnoha různými materiály, zahrnující například gumu, dřevo, kov a nebo hrubé tkaniny. Některé z jejích prací sestávají z erotických a sexuálních obrázků s motivy „kumulů“.

Pozn. Pojmenovala tak oblé figury, protože jí připomínají kupovitý oblak - kumulus.

V jejích sochách můžeme mnoho vyčíst o emocích a vidět zobrazování intimních částí lidského těla.

Hon na vzdychače

Emoční odraz skutečností je doprovázen zvukem. Většinou nejde o srozumitelná slova ani věty. Jsou to spíše výkřiky, vzdechy a různé zvukové projevy těla, vydávané s citovým zabarvením. K vyjádření jednotlivých milostných pocitů, které jsou v mé práci přiřazeny jednotlivým objektům, má svůj podíl i mužská stránka. Jednotlivé „potvůrky“ vydávají mužské vzdychání.

A tak začal „hon na vzdychače“. S údivem zjišťuji, že i ve 21. století se mladí muži stále obávají a ostýchají projevovat své emoce nahlas. Když jsem kráčela po školních chodbách a tázala se chlapců - spolužáků, zda-li by mi nenavzdychali nějaké zvuky do mikrofónu, nikdo nechtěl spolupracovat. Řekla jsem si tedy, že to zkusím jinak. Uspořádám konkurz a on se snad někdo přihlásí.

Napsala jsem svůj požadavek na vzdychače na Facebook - v poslední době prostor, co se komunikace týká nejrychlejší a nejúčinnější. Reakce byly, ale kupodivu ne zrovna uspokojující. Dostala jsem pár „palců nahoru“, jakože je to vtipně napsaný status, a to ještě většinou od děvčat. A pak se přihlásili dva. Z toho jeden s cizým původem a samozřejmě také přízvukem, což mi bohužel moc nevyhovovalo. A druhý, jehož hlas jsem z části ve svém projektu použila.

S tímto chlapcem - dobrovolným vzdychačem, jsme spolu strávili „hodiny vzdychání“. Zkoušeli jsme jak vzdychat, jak projevovat chlápny smích, jak se zlobit a také jsme se snažili dosáhnout hlubšího, více mužného hlasu. U toho všeho, jsme ale museli zároveň dodržovat velké ticho - kvůli omezení šumů v pozadí, při nahrávání do mikrofónu.



Louise Bourgeois, Fragile Goddess, 2002



Louise Bourgeois, Germinal, 1967



Louise Bourgeois, Janus Fleuri, 1968



Louise Bourgeois, The Destruction of the Father, 1974

Ženská část zvuků je namluvena - navzdychána mnou. Ono se řekne vzdychej, ale i to na první pohled obyčejné vzdychání má velké rozdíly. Bylo proto potřeba napsat „písmenkový“ scénář jednotlivých emocí. Jako například pro slastné „ach“ to bylo „áááááách!“ s šípkou dolů na začátku slova, pro výjádření klesání intenzity hlasu. Nebo údivné „och“ s šípkou nahoru na konci.

Technické řešení a instalace

Pro technické řešení své práce jsem si vybrala grafický program Adobe Illustrator CS, program pro tvorbu animace pomocí jazyka ActionScript Adobe Flash CS3 a program Magix video deLuxe 2.0 pro editování videa a zvukových souborů.

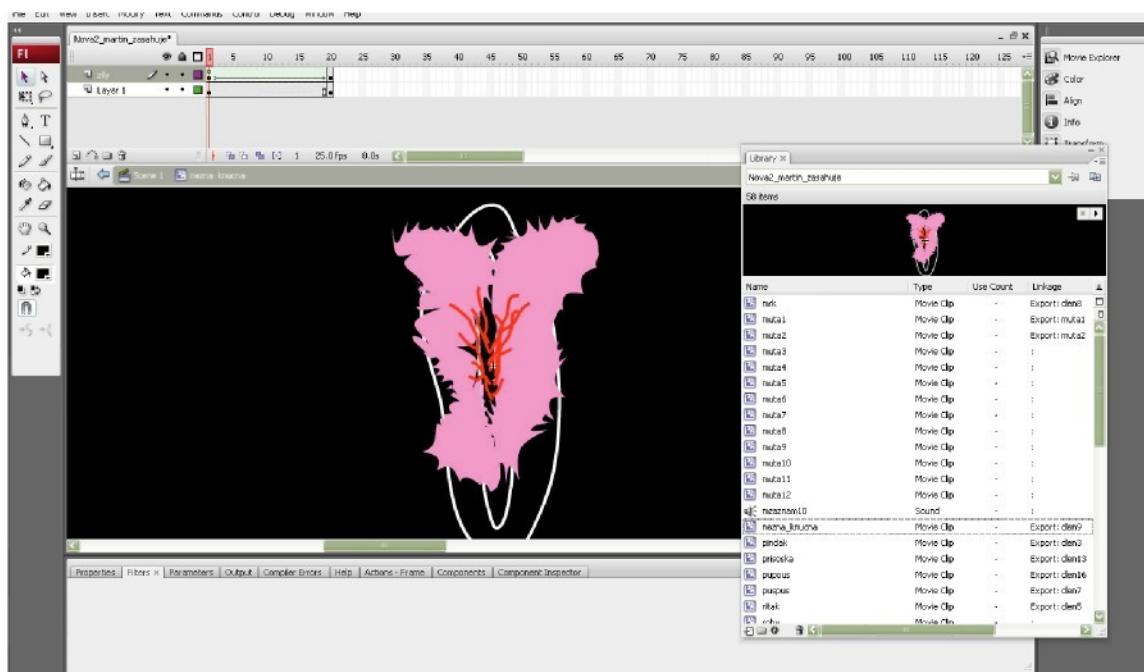
Prostředí Illustrator(u) je mi dobře známé, a proto jsem si ho pro realizaci vybrala. Je to program pro vektorovou grafiku. Jsou jím nakresleny všechny tvary, které se na scéně zobrazují. Na některých tvarech můžeme rozpoznat speciální efekty. Po této stránce je „ilustrátor“ šikovným programem s možností vytvářet spousta takových efektů. Ty, které jsem si vybrala já se jmenují „wrinkle tool“ a „crystallize tool“. Nástroje pro vrásnění a krystalizaci. Tyto efekty jsem použila proto, že mi připomínaly to, jak se chovají železné piliny při přiblížení k magnetu. A to má s pojmem kladná a záporná polarita svou symboliku.

Po nakreslení všech těchto tvarů následoval transport do „Flashu“. Protože Illustrator a Flash spolu dobře spolupracují, nebylo třeba tvary jednotlivě ukládat do jiného formátu. Stačilo je tam jen zkopírovat a takzvaně „naházet“. Jediný problém byl s barvou, která po importu ztratila svoji intenzitu. Musela jsem proto všechny tvary znovu obarvit.

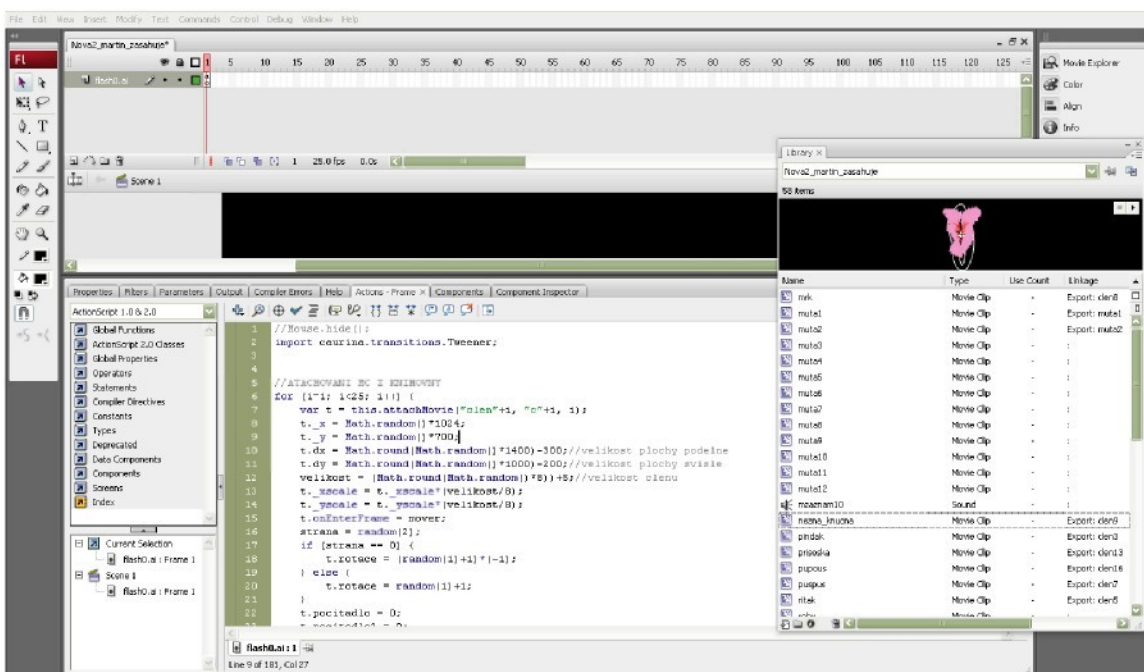
Nástává proces celého rozpořádávání scény. Tvary byly jeden po druhém převedeny na jednotlivé „Movie clipy“ a umístěny do „Knihovny“. Nejdříve je nutné vytvořit vazbu mezi objekty z knihovny a kódem, pomocí kterého se budou objekty řídit. Poté, byly každému členu zvlášť vytvořeny animace. Animace bylo docíleno pomocí „shape tween“, funkce pro vytvoření animace tvarům.

Ted' něco ke kódu, díky kterému se vše spouští a pohybuje jak má. Kód je součástí programu Adobe Flash a je to programovací jazyk s názvem ActionScript. Já jsem použila verzi ActionScript 2.0. Výstupním materiálem je animace řízená kódem ve formátu typu Flash Movie, běžně spustitelná na každém počítači, který podporuje přehrávač Adobe Flash Player.

Zvuky jsem nahrávala pomocí dynamického mikrofону, připojeného přímo k počítači. Pak upravovala a čistila od nechtěného šumu v programu Magix video deLuxe. Zvuky jsou ve formátu



vytváření animace objektům

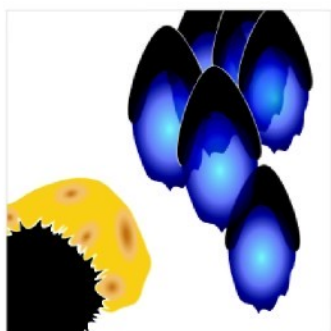
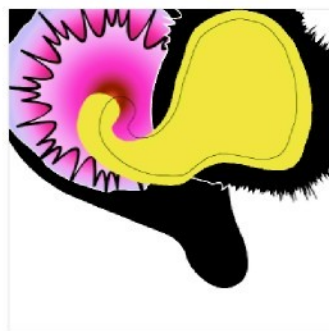


zápis kódu (ActionScript)

wav. Spouští se ve smyčce nebo s předem nastaveným počtem opakování onoho záznamu.

Instalace vypadá následovně. Na plátno (bílou stěnu) je dataprojektorem promítána výsledná animace. Animace je doplněna velkoformátovými grafikami, které jsou volně zavěšeny jako doprovod projektu. Grafiky jsou čtvercového formátu 90x90cm.

Poslední částí je knížka. Obsahuje všechny tvary; členy spolu s mutanty, které byly v mé práci použity. Knížka je vlastně takovým bestiářem. Najdeme v něm pojmenování, vlastnosti a krátké smyšlené příběhy všech potvůrek, ale také všechny moje návrhy, které vznikly během práce.



Kód

```
//MOUSE.HIDE();
import caurina.transitions.Tweener;

//ATACHOVANI MC Z KNIHOVNY
for (i=1; i<27; i++) {
    var t = this.attachMovie("c1en"+i, "c"+i, i);
    t._x = Math.random()*1024;
    t._y = Math.random()*700;
    t.dx = Math.round(Math.random()*1400)-300; //VELIKOST PLOCHY PODELNE
    t.dy = Math.round(Math.random()*1000)-200; //VELIKOST PLOCHY SVISLE
    velikost = (Math.round(Math.random()*4))+3; //VELIKOST CLENU
    t._xscale = t._xscale*(velikost/6);
    t._yscale = t._yscale*(velikost/6);
    t.onEnterFrame = mover;
    strana = random(2);
    if (strana == 0) {
        t.rotace = (random(1)+1)*(-1);
    } else {
        t.rotace = random(1)+1;
    }
    t.pocitadlo = 0;
    t.pocitadlo2 = 0;
    t.prepinac = true;
    t.nahoda = random(1000);
    t.NahodnaAnimace = random(100);
    t.Polarita = random(2); // NASTAVENI POLARITY GENERUJE BUD 0 NEBO 1
                           // 1 = PLUSOVA POLARITA 0 = MINUSOVA POLARITA
    t._hitTest = false;
}

function mover() {
    this._x += (this.dx-this._x)/400;
    this._y += (this.dy-this._y)/400;
    if (random(100) == 90) { //CIM VETSI CISLO TIM TEKAVEJSI POHYB
        this.dx = Math.round(Math.random()*1400)-300; //VELIKOST PLOCHY PODELNE
        this.dy = Math.round(Math.random()*900)-200; //VELIKOST PLOCHY SVISLE
    }
}
```

```

        //this._rotation +=2;
        this._rotation += this.rotace;

        if (this.pocitadlo>this.nahoda) {
            this._visible = 0;
            this.pocitadlo = 0;
            this.nahoda = random(800);// TENTO RANDOM UDAVA JAK DLOUHO MA ZUSTAT
OBJEKT NEVIDITELNY
            this.prepinac = false;

        }
        if (this.pocitadlo2>this.nahoda) {
            this._visible = 1;
            this.pocitadlo2 = 0;
            this.nahoda = random(500);// TENTO RANDOM UDAVA JAK DLOUHO ZUSTANE
OBJEKT VIDITELNY
            this.prepinac = true;
            this.gotoAndPlay(2);// PRI OBJEVENI SE SPUSTI ANIMACE
        }

        if (this.prepinac){
            this.pocitadlo++;
        }

        if (this.prepinac == false){
            this.pocitadlo2++;
        }

    }

    this.onEnterFrame = function(){

        ///// C24 ++++++ C2 //////////////////////////////////ZACATEK/////////////////////////////////

        if(c24._visible && c2._visible){
            if(c24.hitTest(c2)){
                if(c24._hitTest == false){
                    c24.Polarita = random(2);

```

```

        c2.Polarita = random(2);
        c24._hitTest = true;
    }
    if (c24.Polarita == c2.Polarita){
        trace('Nespojiti');
        Tweener.addTween(c24, {_x:random(800), time:0.5});
        Tweener.addTween(c24, {_x:random(600), time:0.5});
        Tweener.addTween(c2, {_x:random(800), time:0.5});
        Tweener.addTween(c2, {_x:random(600), time:0.5});

    }
    else{
        trace('Spojiti');
        this.attachMovie("muta1","muta1" this.getNextHighestDepth());
        muta1._x = c24._x;
        muta1._y = c24._y;
        removeMovieClip(_root.c24);
        removeMovieClip(_root.c2);
        //muta1._x = Math.random()*100;
        //muta1._y = Math.random()*500;
        muta1.dx = Math.round(Math.random()*900);
        muta1.dy = Math.round(Math.random()*200);

        muta1.onEnterFrame = mover;

    }

}

}

else (c24._hitTest = false);
///// C24 ++++++ C2 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C9 ++++++ C14 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c9._visible && c14._visible){

```

```

        if(c9.hitTest(c14)){
            if(c9._hitTest == false){
                c9.Polarita = random(2);
                c14.Polarita = random(2);
                c9._hitTest = true;
            }
            if (c9.Polarita == c14.Polarita){
                trace('Nespojit');
                Tweener.addTween(c9, {_x:random(800), time:0.5});
                Tweener.addTween(c9, {_x:random(600), time:0.5});
                Tweener.addTween(c14, {_x:random(800), time:0.5});
                Tweener.addTween(c14, {_x:random(600), time:0.5});

            }
            else{
                trace('Spojit');

                this.attachMovie("muta2","muta2",this.getNextHighestDepth());
                muta2._x = c9._x;
                muta2._y = c9._y;
                removeMovieClip(_root.c9);
                removeMovieClip(_root.c14);
                //muta1._x = Math.random()*100;
                //muta1._y = Math.random()*500;
                muta2.dx = Math.round(Math.random()*900);
                muta2.dy = Math.round(Math.random()*200);

                muta2.onEnterFrame = mover;

            }

        }

    }

}

else (c9._hitTest = false);
///// C9 ++++++ C14 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

```

```

///// C6 ++++++ C4 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c6._visible && c4._visible){
    if(c6.hitTest(c4)){
        if(c6._hitTest == false){
            c6.Polarita = random(2);
            c4.Polarita = random(2);
            c6._hitTest = true;
        }
        if (c6.Polarita == c4.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c6, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c6, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c4, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c4, {_x:random(600), time:0.5});

        }
        else{
            trace('Spojit');
            this.attachMovie("muta3","muta3",
this.getNextHighestDepth());
            muta3._x = c6._x;
            muta3._y = c6._y;
            removeMovieClip(_root.c6);
            removeMovieClip(_root.c4);
            //muta1._x = Math.random()*100;
            //muta1._y = Math.random()*500;
            muta3.dx = Math.round(Math.random()*900);
            muta3.dy = Math.round(Math.random()*200);

            muta3.onEnterFrame = mover;

        }

    }

}

}

```

```

else (c6._hitTest = false);
///// C6 ++++++ C4 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C8 ++++++ C1 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c8._visible && c1._visible){
    if(c8.hitTest(c1)){
        if(c8._hitTest == false){
            c8.Polarita = random(2);
            c1.Polarita = random(2);
            c8._hitTest = true;
        }
        if (c8.Polarita == c1.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c8, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c8, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c1, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c1, {_x:random(600), time:0.5});

        }
        else{
            trace('Spojit');
            this.attachMovie("muta4","muta4",
this.getNextHighestDepth());
            muta4._x = c8._x;
            muta4._y = c8._y;
            removeMovieClip(_root.c8);
            removeMovieClip(_root.c1);
            //muta1._x = Math.random()*100;
            //muta1._y = Math.random()*500;
            muta4.dx = Math.round(Math.random()*900);
            muta4.dy = Math.round(Math.random()*200);

            muta4.onEnterFrame = mover;

        }
    }
}

```

```

    }

}

else (c8._hitTest = false);
///// C8 ++++++ C1 ///////////KONEC//////////

///// C7 ++++++ C18 ///////////ZACATEK//////////
if(c7._visible && c18._visible){
    if(c7.hitTest(c18)){
        if(c7._hitTest == false){
            c7.Polarita = random(2);
            c18.Polarita = random(2);
            c7._hitTest = true;
        }
        if (c7.Polarita == c18.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c7, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c7, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c18, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c18, {_x:random(600), time:0.5});

        }
        else{
            trace('Spojit');
            this.attachMovie("muta5","muta5",
this.getNextHighestDepth());
            muta5._x = c7._x;
            muta5._y = c7._y;
            removeMovieClip(_root.c7);
            removeMovieClip(_root.c18);
            //muta1._x = Math.random()*100;
            //muta1._y = Math.random()*500;
            muta5.dx = Math.round(Math.random()*900);
            muta5.dy = Math.round(Math.random()*200);

            muta5.onEnterFrame = mover;

```

```

    }

}

}

else (c7._hitTest = false);
///// C7 ++++++ C18 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C19 ++++++ C5 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c19._visible && c5._visible){
    if(c19.hitTest(c5)){
        if(c19._hitTest == false){
            c19.Polarita = random(2);
            c5.Polarita = random(2);
            c19._hitTest = true;
        }
        if (c19.Polarita == c5.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c19, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c19, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c5, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c5, {_x:random(600), time:0.5});
        }
    }
    else{
        trace('Spojit');
        this.attachMovie("muta6","muta6",
this.getNextHighestDepth());
        muta6._x = c19._x;
        muta6._y = c19._y;
        removeMovieClip(_root.c19);
        removeMovieClip(_root.c5);
        //muta1._x = Math.random()*100;
        //muta1._y = Math.random()*500;
        muta6.dx = Math.round(Math.random()*900);
    }
}

```

```

        muta6.dy = Math.round(Math.random()*200);

        muta6.onEnterFrame = mover;

    }

}

}

else (c19._hitTest = false);
///// C19 ++++++ C5 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C25 ++++++ C17 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c25._visible && c17._visible){
    if(c25.hitTest(c17)){
        if(c25._hitTest == false){
            c25.Polarita = random(2);
            c17.Polarita = random(2);
            c25._hitTest = true;
        }
        if (c25.Polarita == c17.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c25, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c25, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c17, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c17, {_x:random(600), time:0.5});

        }
    }
    else{
        trace('Spojit');
        this.attachMovie("muta7","muta7",
this.getNextHighestDepth());
        muta7._x = c25._x;
        muta7._y = c25._y;
        removeMovieClip(_root.c25);
    }
}

```

```

        removeMovieClip(_root.c17);
        //muta1._x = Math.random()*100;
        //muta1._y = Math.random()*500;
        muta7.dx = Math.round(Math.random()*900);
        muta7.dy = Math.round(Math.random()*200);

        muta7.onEnterFrame = mover;

    }

}

}

else (c25._hitTest = false);
///// C25 ++++++ C17 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C20 ++++++ C13 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////

if(c20._visible && c13._visible){
    if(c20.hitTest(c13)){
        if(c20._hitTest == false){
            c20.Polarita = random(2);
            c13.Polarita = random(2);
            c20._hitTest = true;
        }
        if (c20.Polarita == c13.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c20, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c20, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c13, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c13, {_x:random(600), time:0.5});
        }
    }
    else{
        trace('Spojit');
        this.attachMovie("muta8","muta8",
this.getNextHighestDepth());

```

```

        muta8._x = c20._x;
        muta8._y = c20._y;
        removeMovieClip(_root.c20);
        removeMovieClip(_root.c13);
        //muta1._x = Math.random()*100;
        //muta1._y = Math.random()*500;
        muta8.dx = Math.round(Math.random()*900);
        muta8.dy = Math.round(Math.random()*200);

        muta8.onEnterFrame = mover;

    }

}

}

else (c20._hitTest = false);
///// C20 ++++++ C13 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C3 ++++++ C23 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c3._visible && c23._visible){
    if(c3.hitTest(c23)){
        if(c3._hitTest == false){
            c3.Polarita = random(2);
            c23.Polarita = random(2);
            c3._hitTest = true;
        }
        if (c3.Polarita == c23.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c3, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c3, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c23, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c23, {_x:random(600), time:0.5});
        }
    }
}

```

```

    }
    else{
        trace('Spojit');
        this.attachMovie("muta9","muta9",
this.getNextHighestDepth());
        muta9._x = c3._x;
        muta9._y = c3._y;
        removeMovieClip(_root.c3);
        removeMovieClip(_root.c23);
        //muta1._x = Math.random()*100;
        //muta1._y = Math.random()*500;
        muta9.dx = Math.round(Math.random()*900);
        muta9.dy = Math.round(Math.random()*200);

        muta9.onEnterFrame = mover;

    }

}

}

}

else (c3._hitTest = false);
///// C3 ++++++ C23 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C16 ++++++ C10 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c16._visible && c10._visible){
    if(c16.hitTest(c10)){
        if(c16._hitTest == false){
            c16.Polarita = random(2);
            c10.Polarita = random(2);
            c16._hitTest = true;
        }
        if (c16.Polarita == c10.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c16, {_x:random(800), time:0.5});

```

```

        Tweener.addTween(c16, {_x:random(600), time:0.5});
        Tweener.addTween(c10, {_x:random(800), time:0.5});
        Tweener.addTween(c10, {_x:random(600), time:0.5});

    }
    else{
        trace('Spojit');
        this.attachMovie("muta10","muta10",
this.getNextHighestDepth());
        muta10._x = c16._x;
        muta10._y = c16._y;
        removeMovieClip(_root.c16);
        removeMovieClip(_root.c10);
        //muta1._x = Math.random()*100;
        //muta1._y = Math.random()*500;
        muta10.dx = Math.round(Math.random()*900);
        muta10.dy = Math.round(Math.random()*200);

        muta10.onEnterFrame = mover;

    }

}

}

else (c16._hitTest = false);
///// C16 ++++++ C10 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C15 ++++++ C21 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c15._visible && c21._visible){
    if(c15.hitTest(c21)){
        if(c15._hitTest == false){

```

```

        c15.Polarita = random(2);
        c21.Polarita = random(2);
        c15._hitTest = true;
    }
    if (c15.Polarita == c21.Polarita){
        trace('Nespojit');
        Tweener.addTween(c15, {_x:random(800), time:0.5});
        Tweener.addTween(c15, {_x:random(600), time:0.5});
        Tweener.addTween(c21, {_x:random(800), time:0.5});
        Tweener.addTween(c21, {_x:random(600), time:0.5});

    }
    else{
        trace('Spojit');
        this.attachMovie("muta11","muta11",
this.getNextHighestDepth());
        muta11._x = c15._x;
        muta11._y = c15._y;
        removeMovieClip(_root.c15);
        removeMovieClip(_root.c21);
        //muta1._x = Math.random()*100;
        //muta1._y = Math.random()*500;

        muta11.dx = Math.round(Math.random()*900);
        muta11.dy = Math.round(Math.random()*200);

        muta11.onEnterFrame = mover;

    }

}

}

```

```

else (c15._hitTest = false);
///// C15 ++++++ C21 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C11 ++++++ C22 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c11._visible && c22._visible){
    if(c11.hitTest(c22)){
        if(c11._hitTest == false){
            c11.Polarita = random(2);
            c22.Polarita = random(2);
            c11._hitTest = true;
        }
        if (c11.Polarita == c22.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c11, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c11, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c22, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c22, {_x:random(600), time:0.5});

        }
        else{
            trace('Spojit');
            this.attachMovie("muta12","muta12",
this.getNextHighestDepth());

            muta12._x = c11._x;
            muta12._y = c11._y;
            removeMovieClip(_root.c11);
            removeMovieClip(_root.c22);
            //muta1._x = Math.random()*100;
            //muta1._y = Math.random()*500;
            muta12.dx = Math.round(Math.random()*900);

            muta12.dy = Math.round(Math.random()*200);

            muta12.onEnterFrame = mover;

```

```

    }

}

}

else (c11._hitTest = false);
///// C11 ++++++ C22 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

///// C12 ++++++ C26 //////////////////////////////////ZACATEK////////////////////////////////
if(c12._visible && c26._visible){
    if(c12.hitTest(c26)){
        if(c12._hitTest == false){
            c12.Polarita = random(2);
            c26.Polarita = random(2);
            c12._hitTest = true;
        }
        if (c12.Polarita == c26.Polarita){
            trace('Nespojit');
            Tweener.addTween(c12, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c12, {_x:random(600), time:0.5});
            Tweener.addTween(c26, {_x:random(800), time:0.5});
            Tweener.addTween(c26, {_x:random(600), time:0.5});

        }
        else{
            trace('Spojit');
            this.attachMovie("muta13","muta13",
this.getNextHighestDepth());
            muta13._x = c12._x;
            muta13._y = c12._y;
            removeMovieClip(_root.c12);

            removeMovieClip(_root.c26);
        }
    }
}

```

```

        //muta1._x = Math.random()*100;
        //muta1._y = Math.random()*500;
        muta13.dx = Math.round(Math.random()*900);
        muta13.dy = Math.round(Math.random()*200);

        muta13.onEnterFrame = mover;

    }

}

}
else (c12._hitTest = false);
///// C12  ++++++ C26 //////////////////////////////////KONEC////////////////////////////////

} //////////////////////////////////KONEEEEEEEEEEEEEEEEC!!!!!!!!!!!!!! //////////////////////////////////

```

Slovníček pojmů

ActionScript (zkratka AS) je objektově orientovaný programovací jazyk pro aplikace vyvíjené pomocí Macromedia Flash, případně dalších vývojářských nástrojů, využívajících stejného datového formátu. Pomocí ActionScriptu se dají vytvářet komplexní internetové aplikace nebo i animace. ActionScript vychází ze standardizované verze jazyka JavaScript, nazvané ECMAScript.

Shape tween - Shape tweening je v podstatě druh animace, která umožňuje měnit objekty jak se nám zlíbí, a přesto bude změna mezi nimi plynulá.

Surrealismus (výslovnost syrealismus) je evropský umělecký směr, který usiluje o osvobození mysli, zdůrazňuje podvědomí. Surrealismus znamená nejen umělecký směr, ale i životní styl. První impulsy surrealismus dostal od André Bretona, jeho prudký rozvoj umožnil Salvador Dalí. Termín surrealismus poprvé použil Guillaume Apollinaire ve spojení se svou divadelní hrou - Prsy Thirésiovy, jednalo se o jakousi absolutní realitu - surreality (francouzská předpona sur - nad).

Movieclip(ové) symboly jsou opakovaně použitelné kusy flashové animace, skládající se obvykle z jednoho nebo více symbolů typu grafického nebo tlačítka. Takto jsou jako samostatnými flashovými videi v rámci vašeho flashového videa. Mají svou vlastní vyhrazenou časovou osu (libovolný počet vrstev a rámců - stejně jako hlavní časová osa), která funguje nezávisle na hlavní filmové na časové ose.

Psychoanalýza je teorie osobnosti založená Sigmundem Freudem (1856-1939). Spolu s analytickou psychologií (Jung), individuální psychologií (Adler), kulturní psychoanalýzou (Horneyová, Fromm, Sullivan) a dalšími spadá do oblasti psychodynamické psychologie, která za základ lidské psychiky a motivace lidského chování považuje neuvědomované procesy skrytě probíhající v podvědomí, předvědomí či nevědomí. Freudova psychoanalýza přisuzuje hlavní roli pudům, především sexuálnímu pudu, který nazývá libido.

Wav (nebo také wave) je zkratka a běžně používaná přípona pro Waveform audio format. Tento zvukový formát vytvořily firmy IBM a Microsoft pro ukládání zvuku na PC.

Inspirace a použitá literatura

[1] <http://www.lidske-emoce.com>

Genetika - Steve Jones, Boris va Loon (z anglického originálu přeložil Martin Kalous, Portál, Praha 2003, ISBN 80-7178-708-6

Hra o lidské štěstí - Miroslav Plzák, Altis Group, Bratislava 2000, ISBN 80-968373-8-9

1000 geniálních erotických děl -mVictoria Charles, Hans-Jürgen Döpp, Joe A. Thomas, z anglického originálu 1000 Erotic Works of Genius přeložili Leona Maříková a Johana Gallupová, Mladá fronta, Praha 2009, ISBN 978-80-204-2013-8

Creative Code - John Maeda, Thames & Hudson, London, 2004, ISBN: 0500 285179

Láska - touha - vášeň, milostné náměty 15. - 19. století, Katalog k výstavě, Scriptorium, Praha 2008, ISBN 978-80-86197-94-4

O svádění - Jean Baudrillard, Votobia, Olomouc 1996, ISBN 80-71-98-078-1

Erotismus - Georges Bataille, Herrmann & synové, Praha 2001

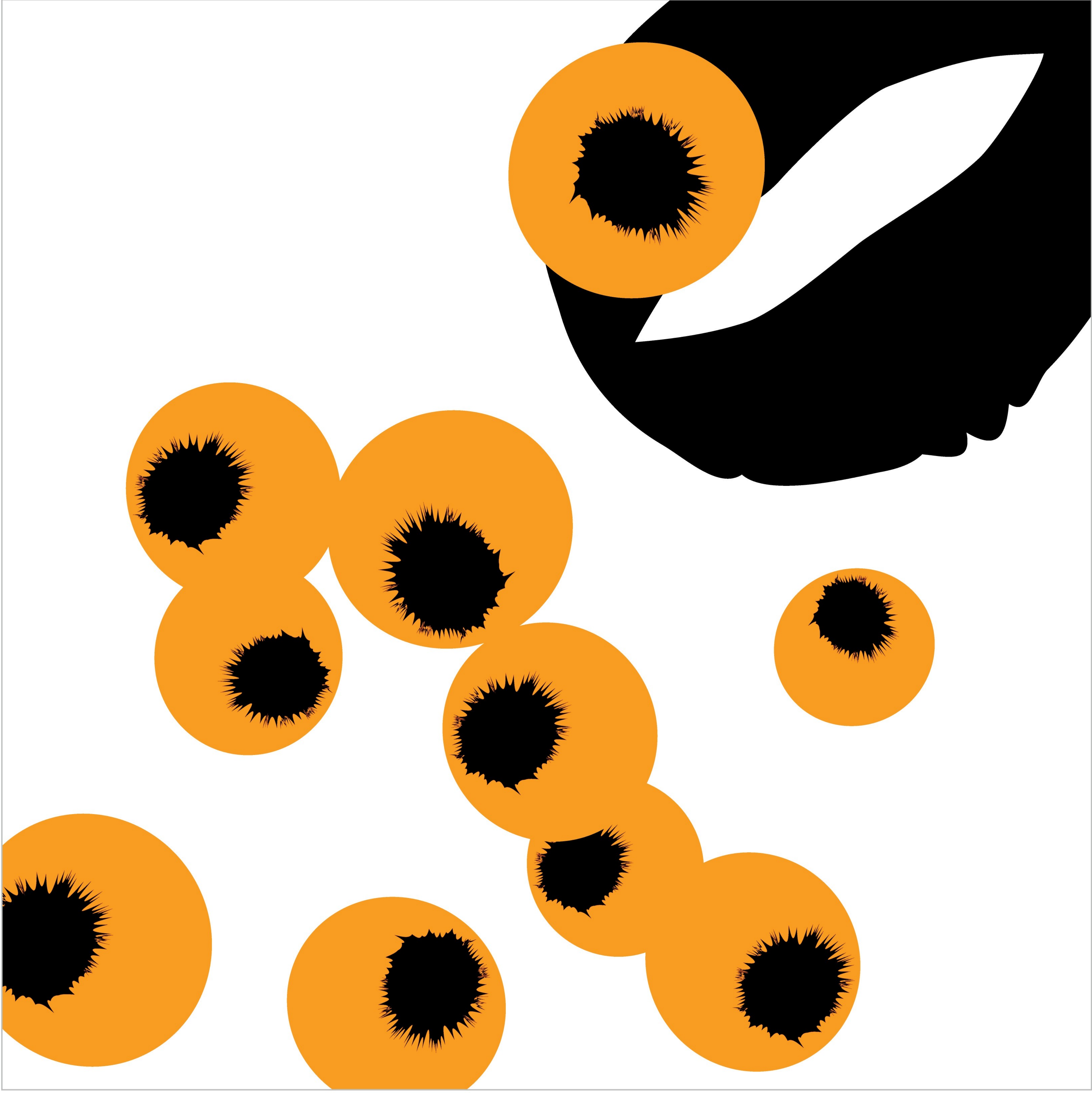
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Magnet>

počítačová hra o evoluci SPORE

Seznam zkratk a symbolů

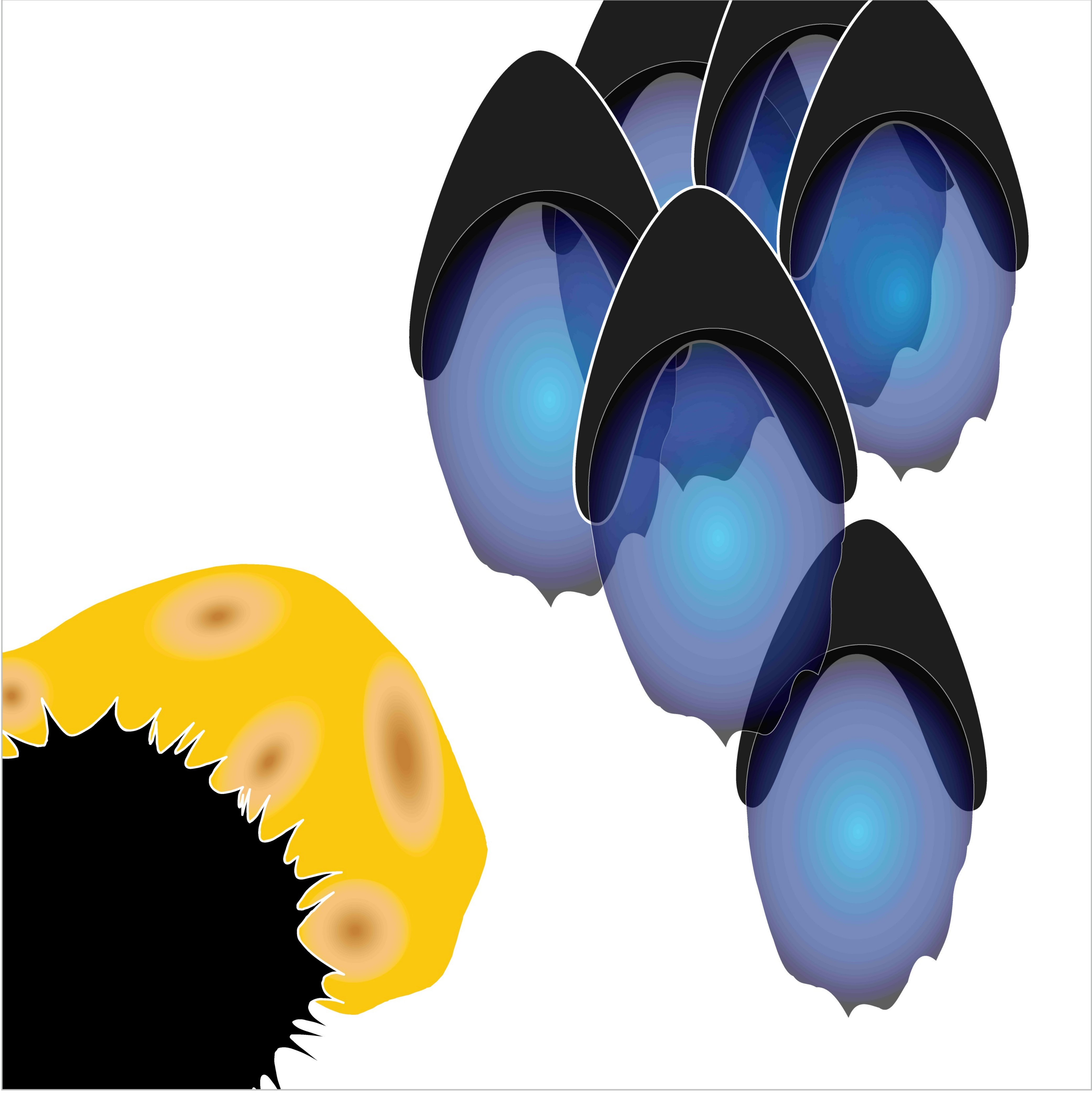
[1] značí citaci, která vychází se známých skutečností, které jsou popsány v literatuře; na příslušném místě je uvedeno v hranaté závorce [] číselné označení, které odpovídá dílu, ze kterého byla tato citace použita. *Citovaný text je napsán kurzívou.*

Pozn. poznámka v textu.

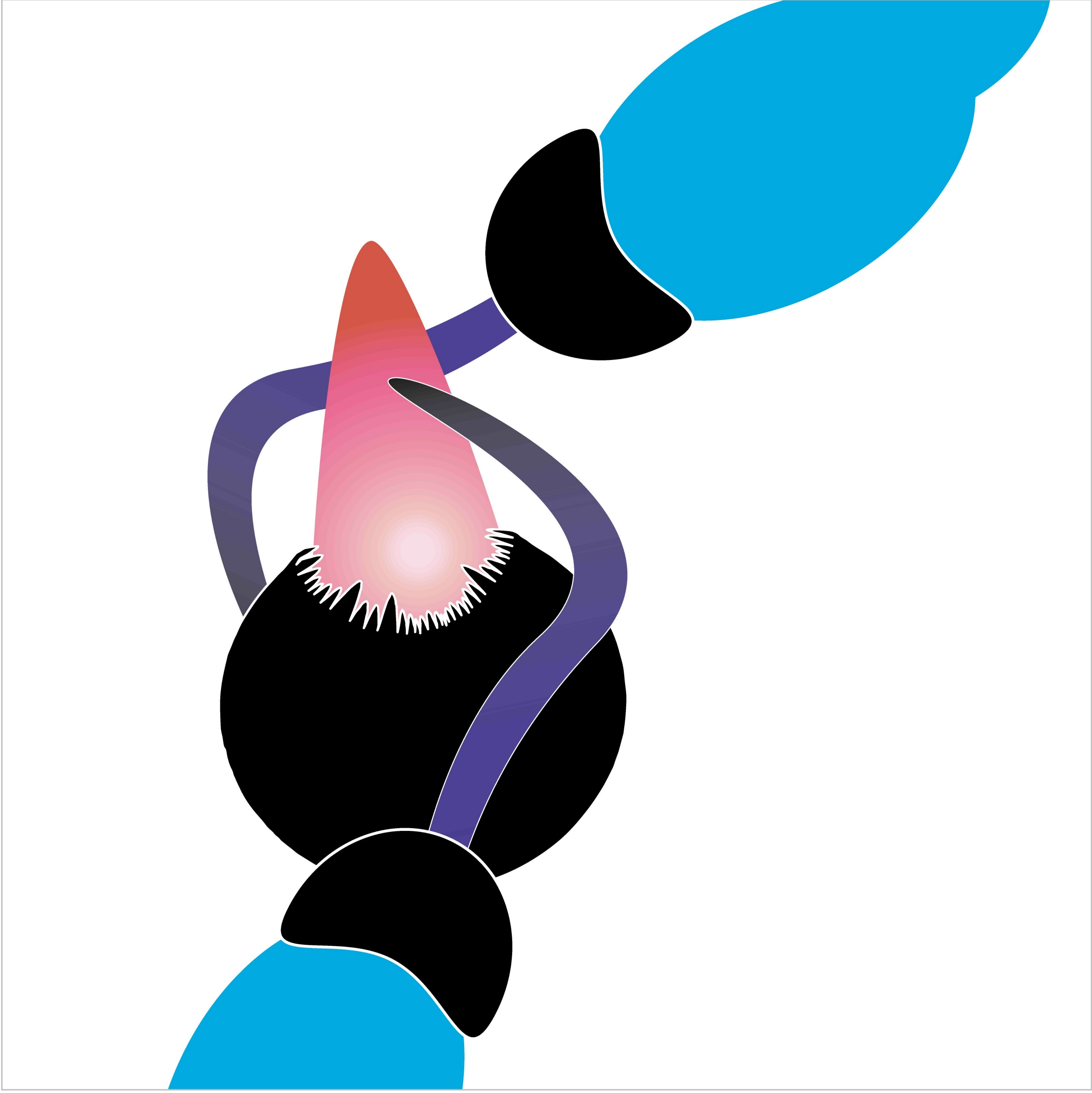




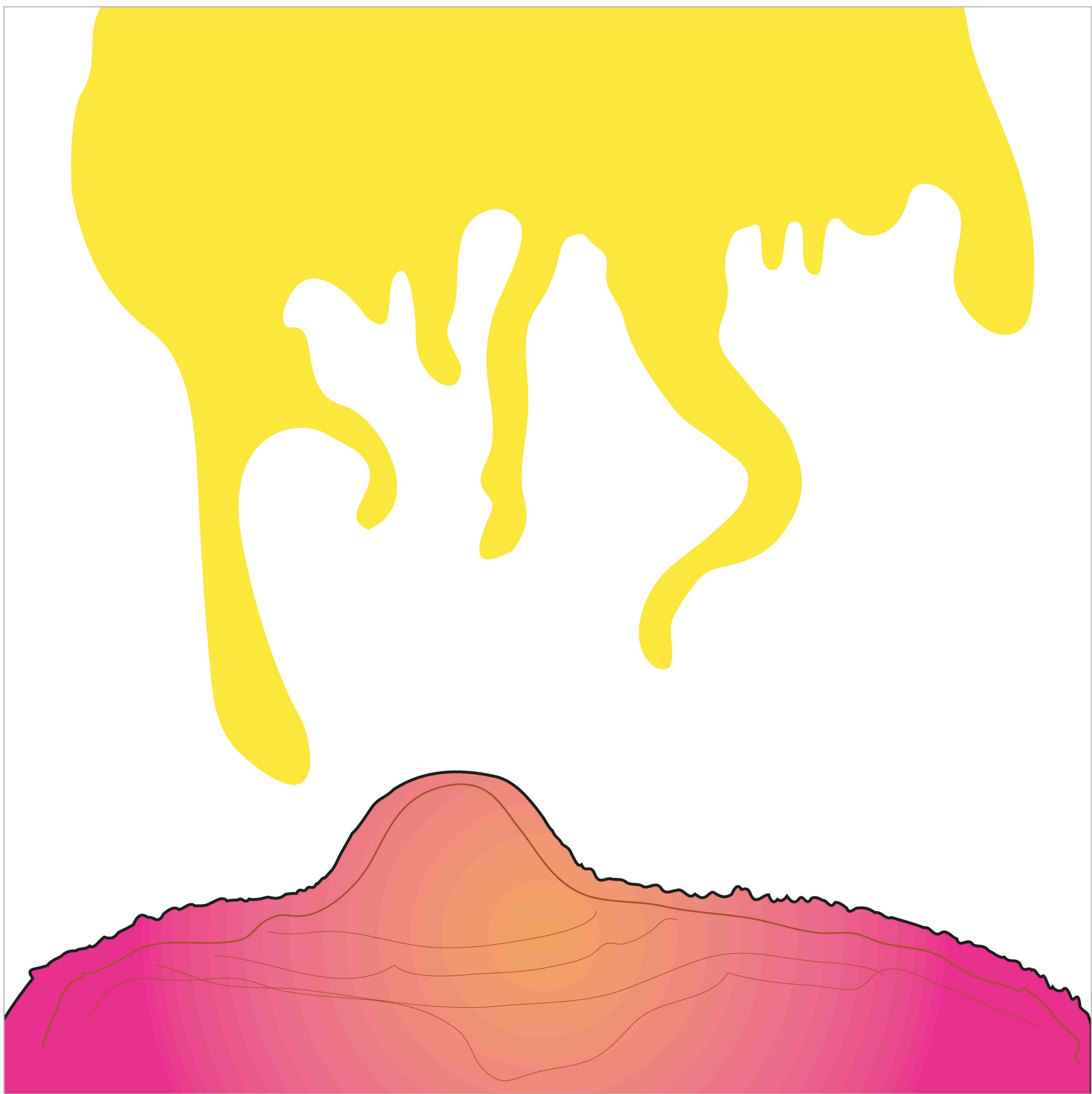














Jana Trávníčková

2010

Kladná a záporná polarita

Svůdné a hluboké pohledy z očí do očí,
mrkání dlouhých sexy řas...

Všechny ty jemné a zpočátku stydlivé doteky.

Přibližování chvějících se těl, vzrušený, teplý dech
a zrychlený tep. A tohle všechno je jenom začátek.

Po chvíli, se již těla o sebe třou a nedočkavě plazí.

Touží po rozehrání vášnivé bitvy mezi těmi dvěma...

Tak například takový „Chlípňák“. Vypadá velmi nevinně, ale je chlípňý až až. Je černý a vypadá jako nakousnutá šišatá koule – nevíme čeho. Z tohoto nakousnutého otvoru, rychlým pohybem vyjíždí a zajíždí spíchatý růžový tvar s načervenalou špičkou, připomínající trochu jazyk nebo také reprodukční část mužského těla. Je spíše rodu mužského. Zvuk Chlípňáka odpovídá mlaskání a slintání dohromady.

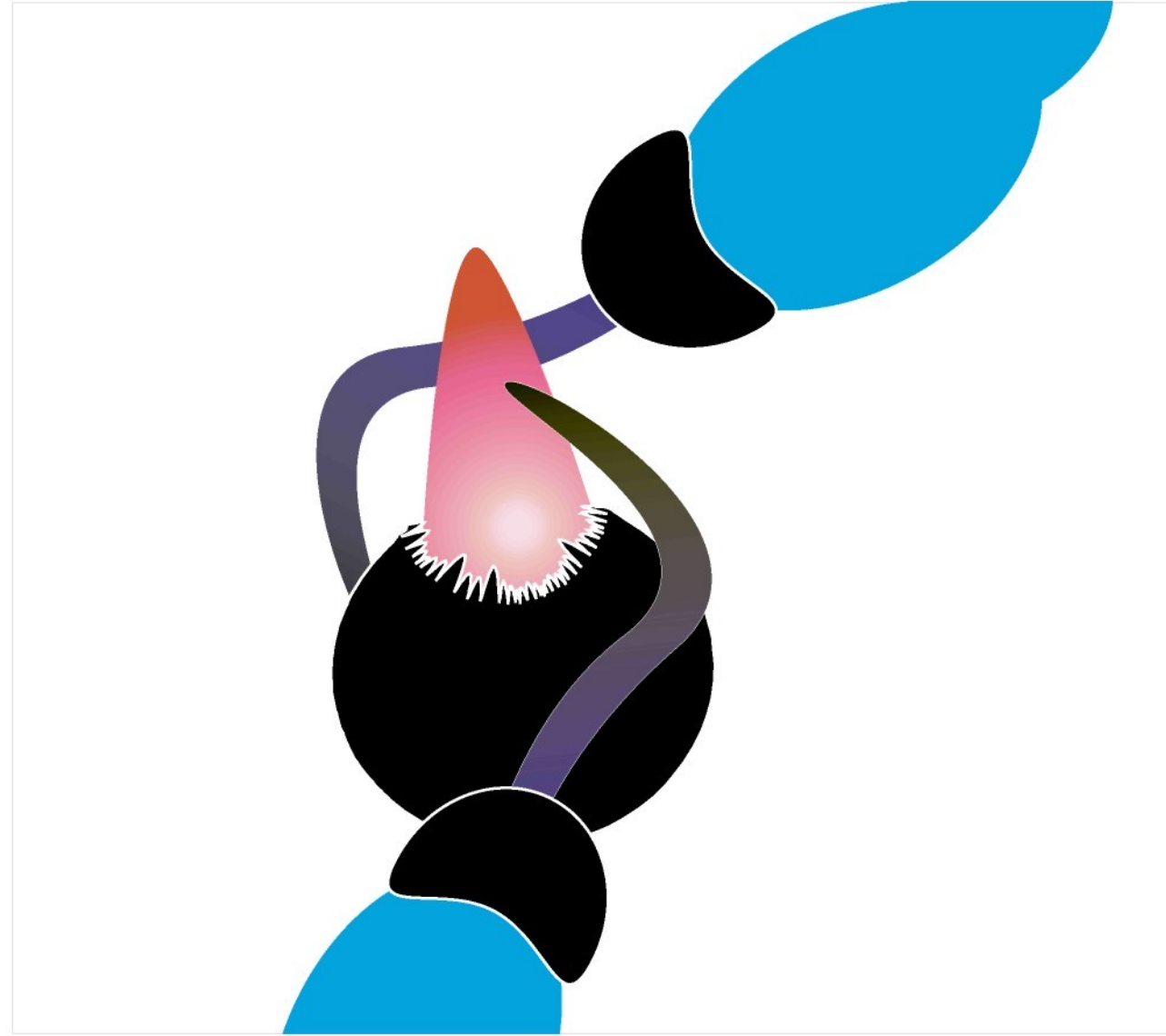
Opačným pohlavím se může pyšnit „Něžná kňučna“.
Svým podlouhým tvarem se podobá ženské vagíně,
a při svém plutí roztouženě rozevívá své růžově zbarvené pysky,
ze kterých vyrůstají jemné červené větvičky a kňučí a kňučí.

Pak je tu „Drsný bodáč“. Silný, jednoduchého tvaru
s dvěma oblými kopečky, ze kterých čouhají dva oranžové
bodáky s neuvěřitelnou touhou neustále bodat.

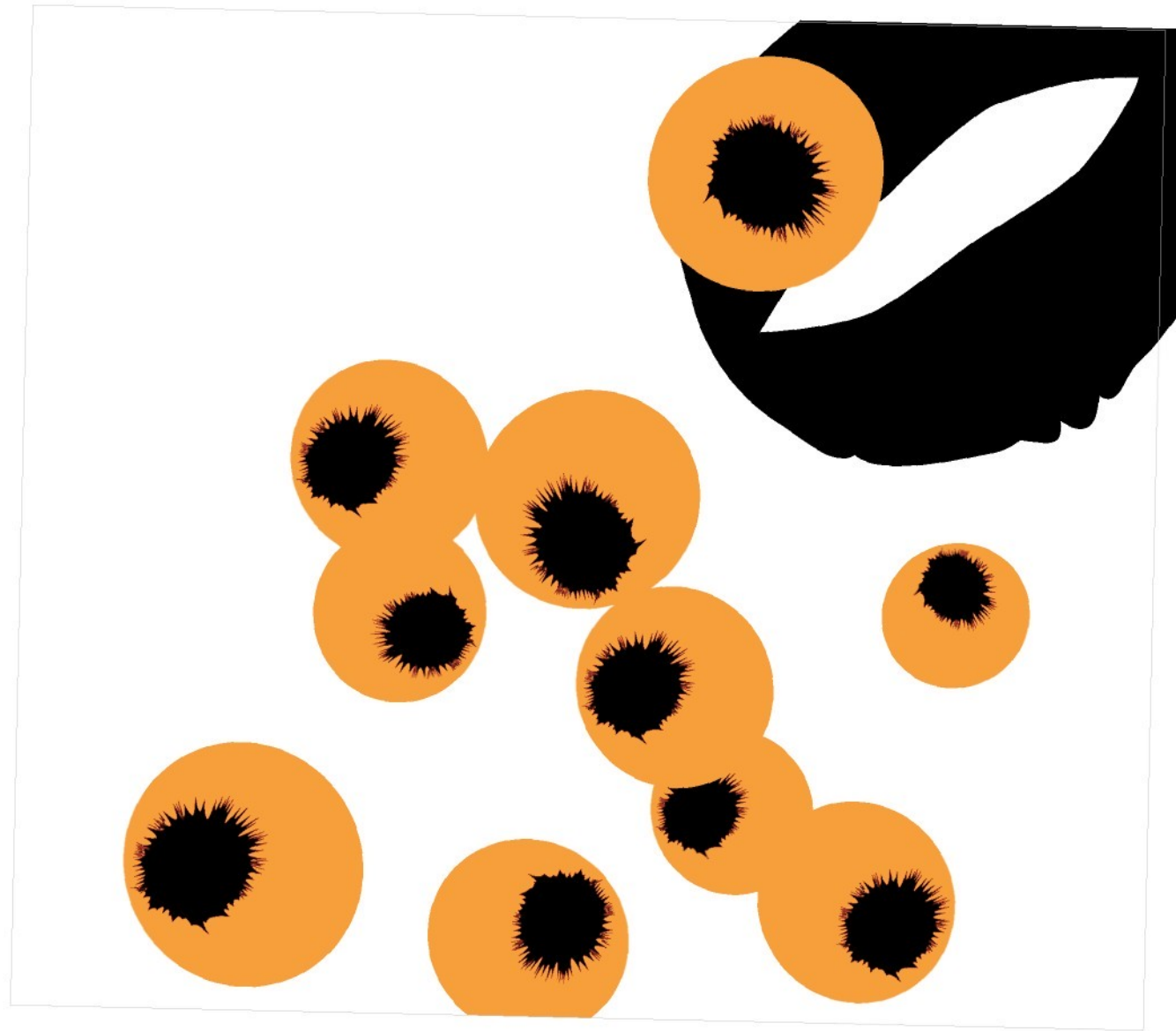
A co se stane, když Drsný bodač potká Něžnou křůčku?
Možná už tušíte. Je to přesně jako v životě. Buď to totiž vyjde
a nebo taky ne.

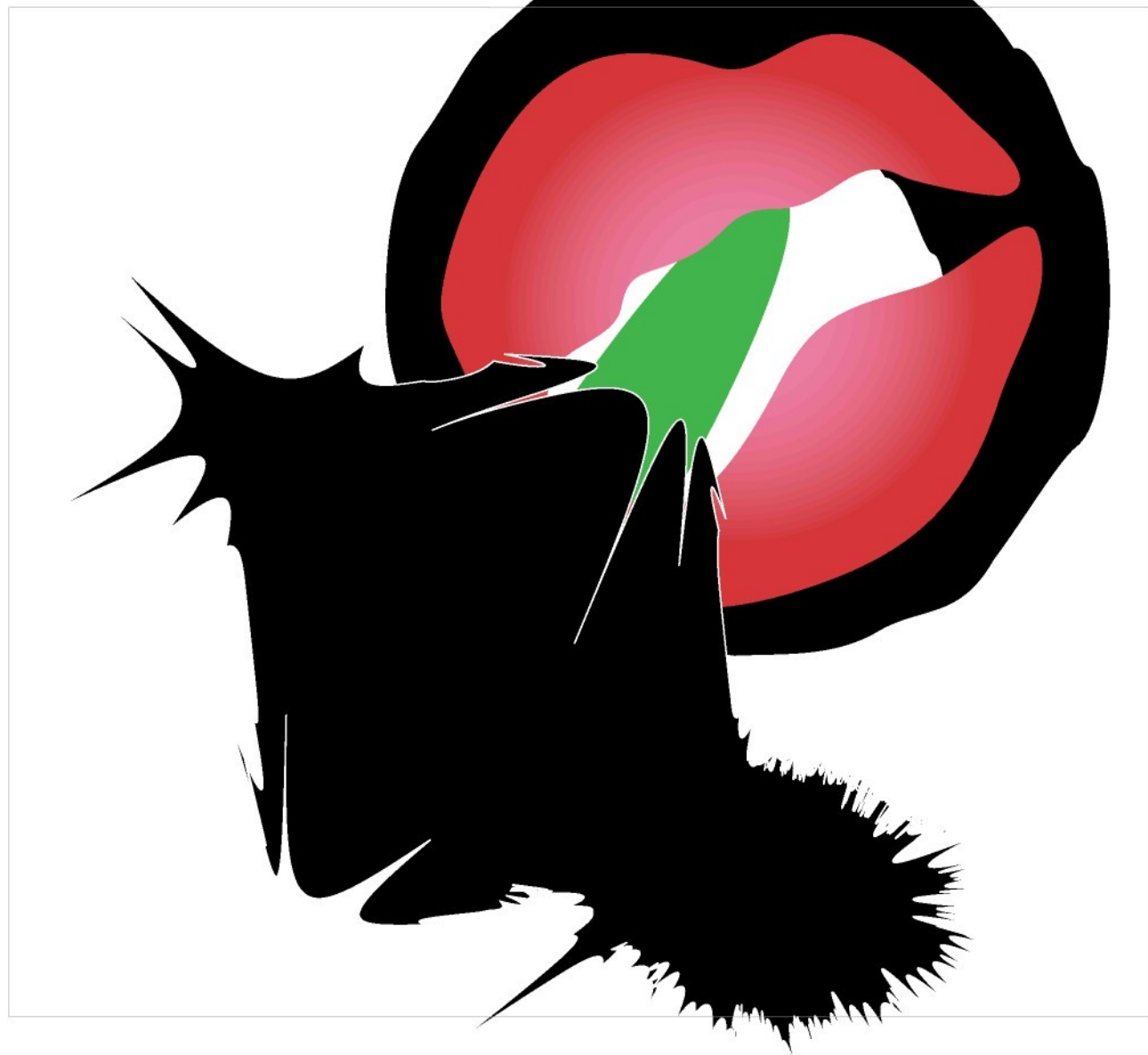
Pokud dojde k souznění, spojí se a vznikne místo nich
tvar nový - mutant, který zdědí části jejich vlastností.

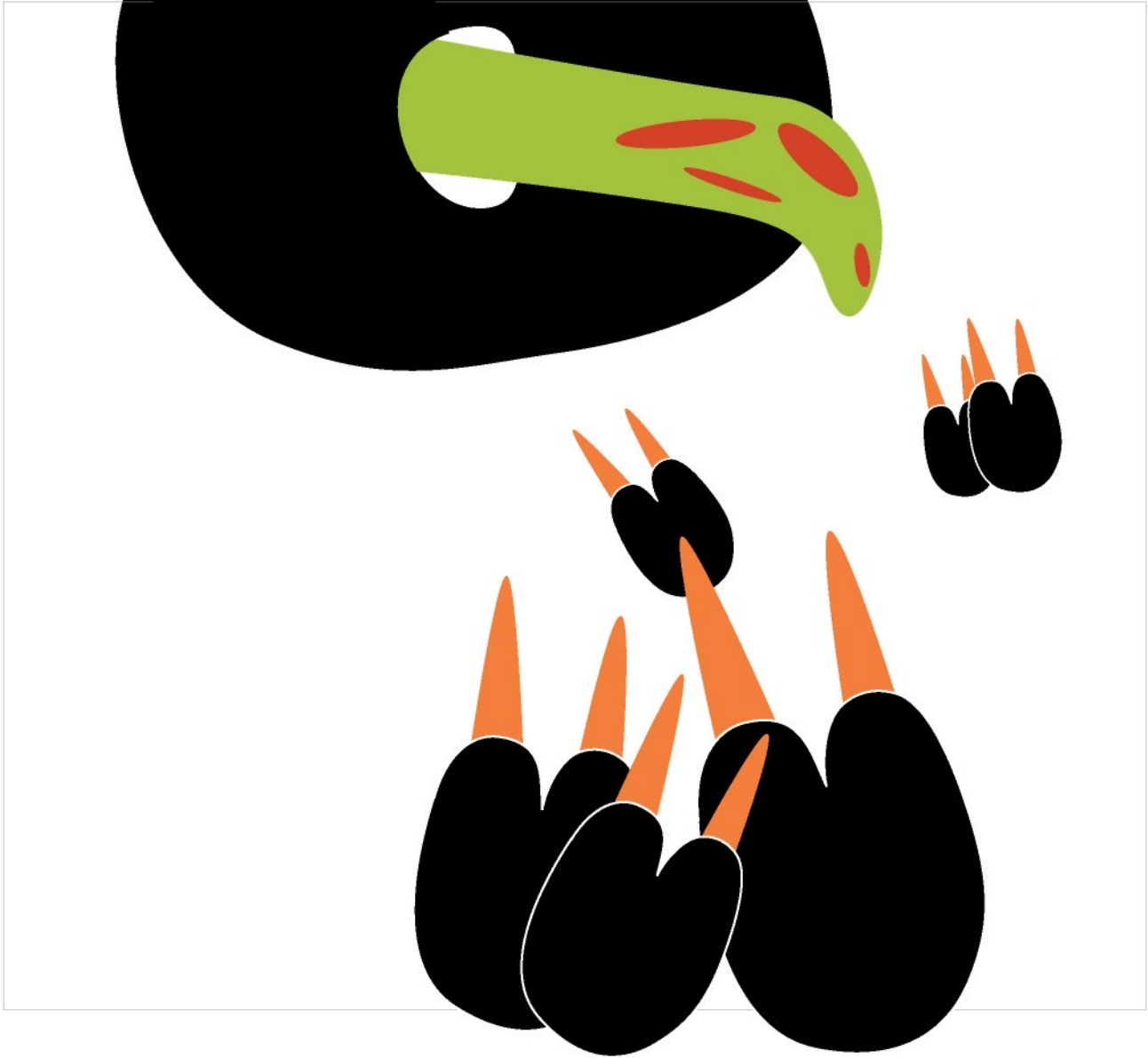


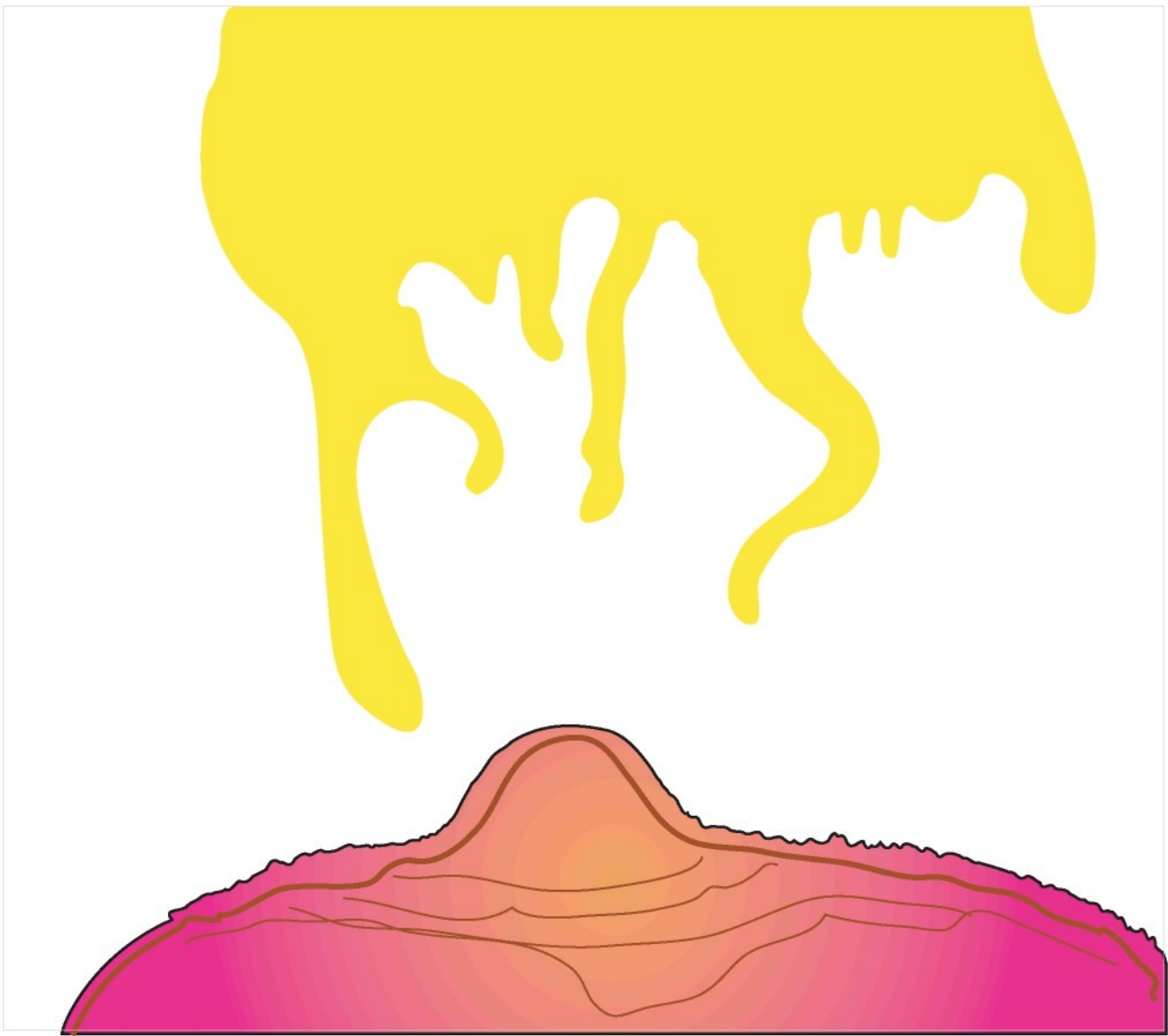






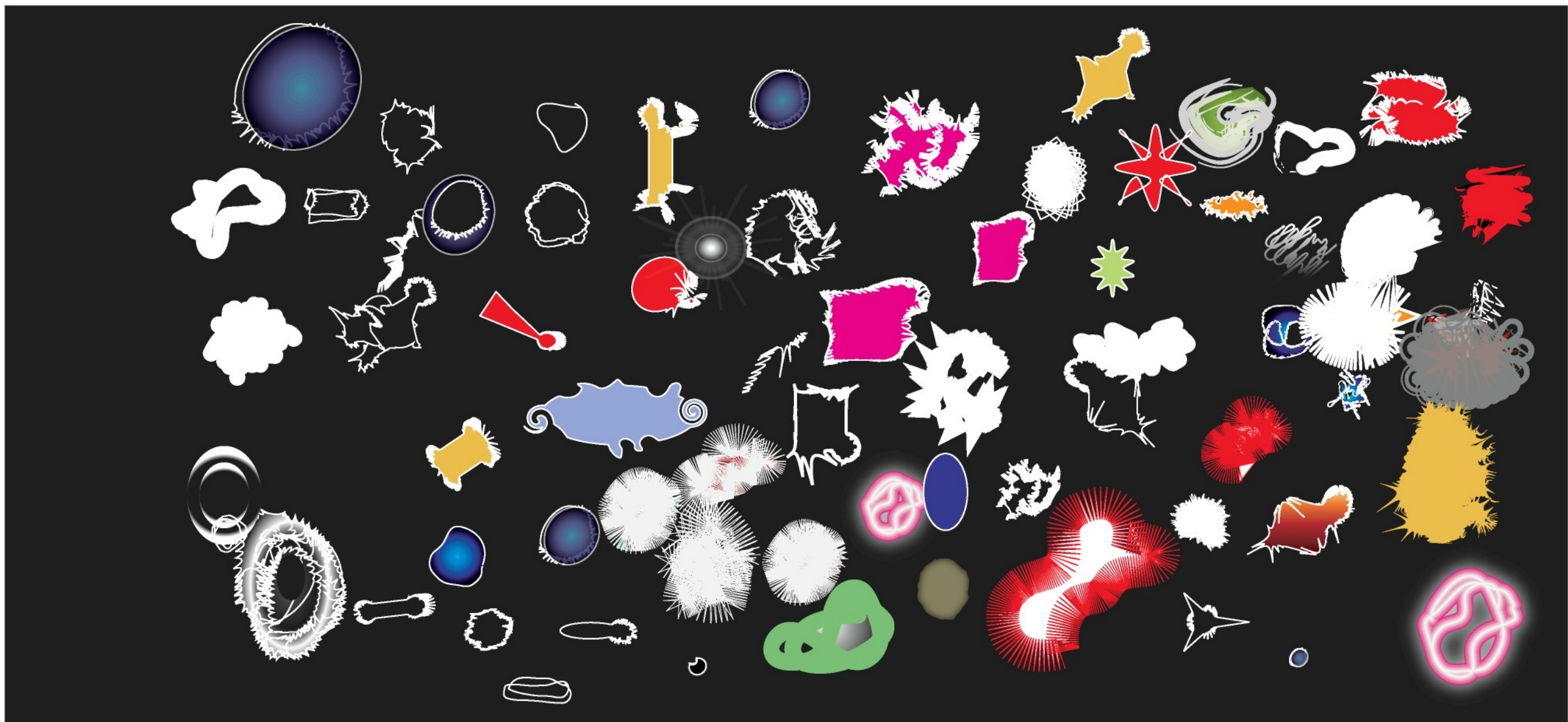




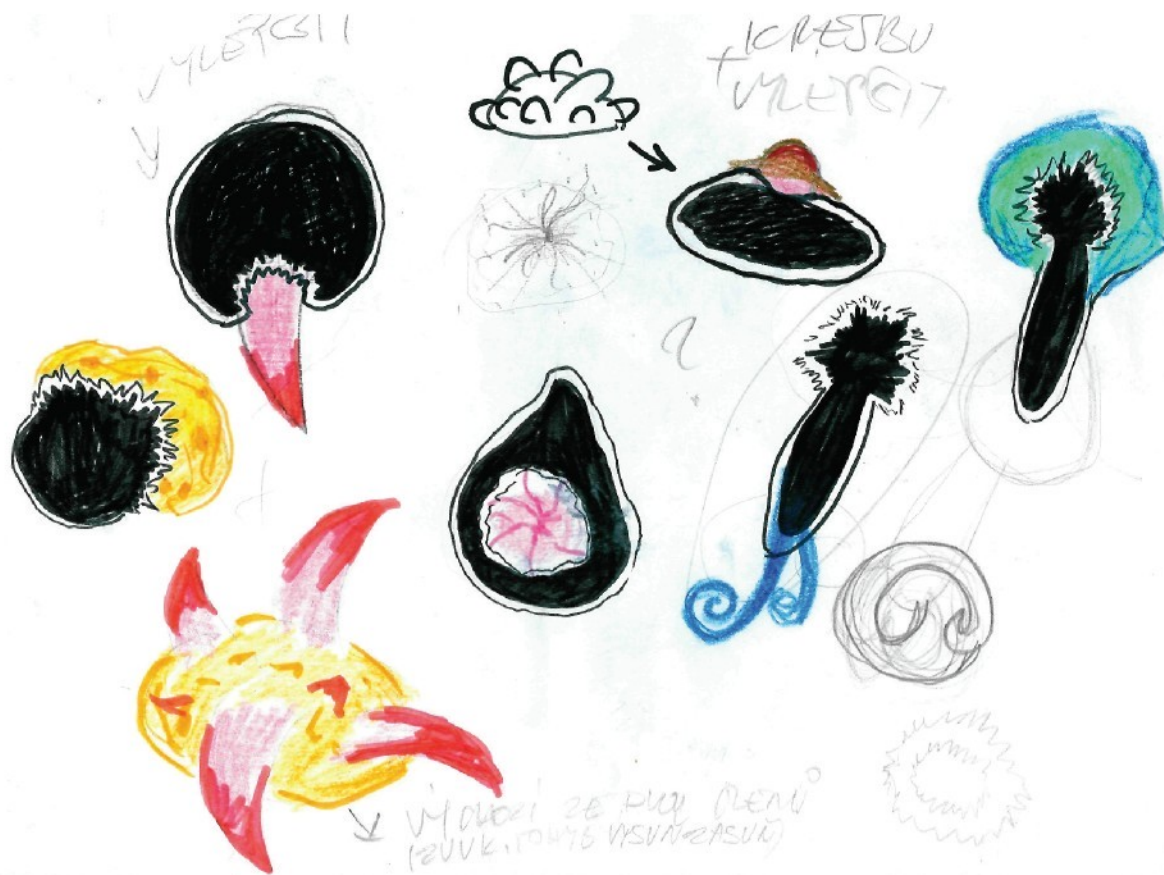


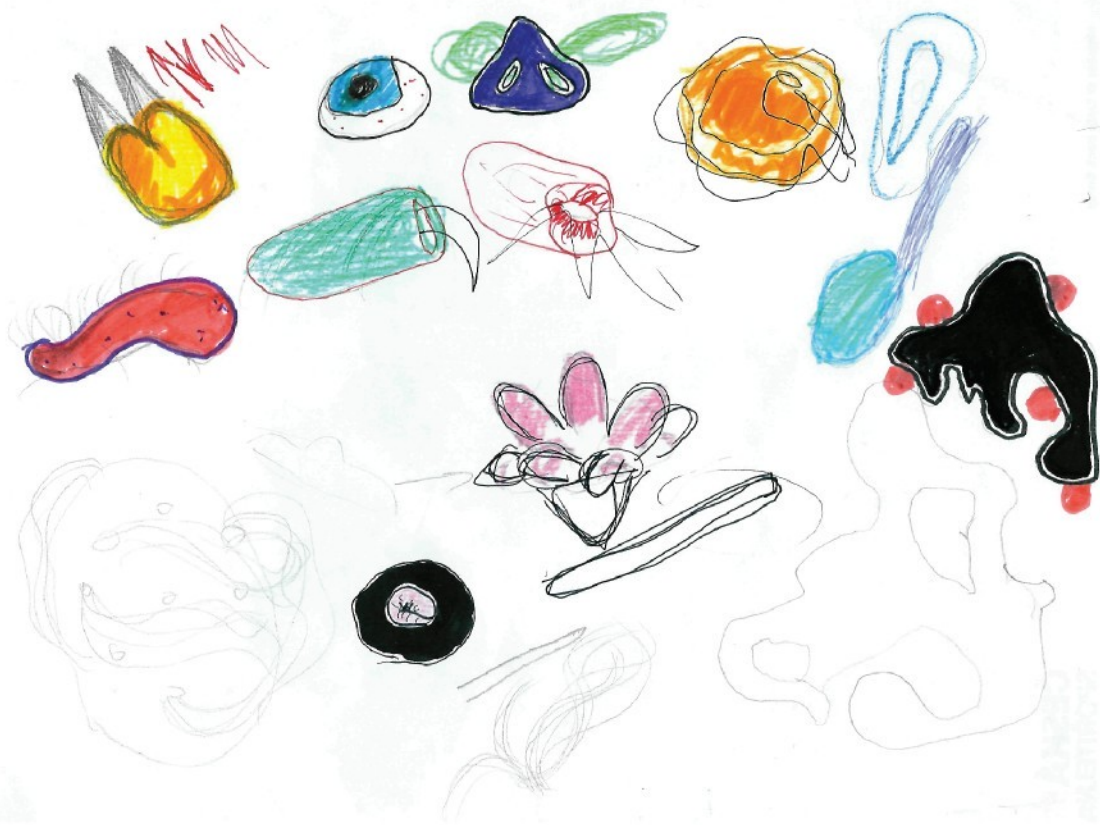


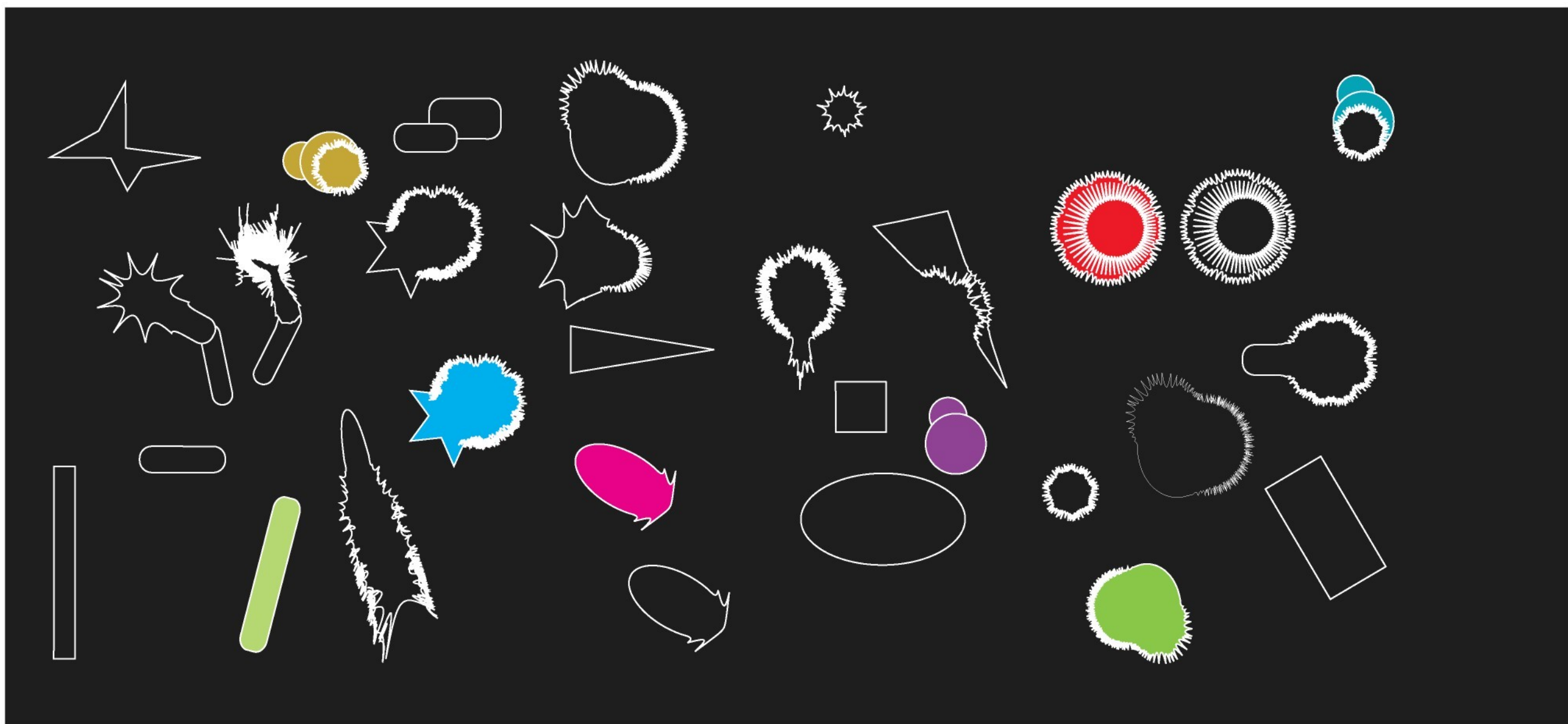




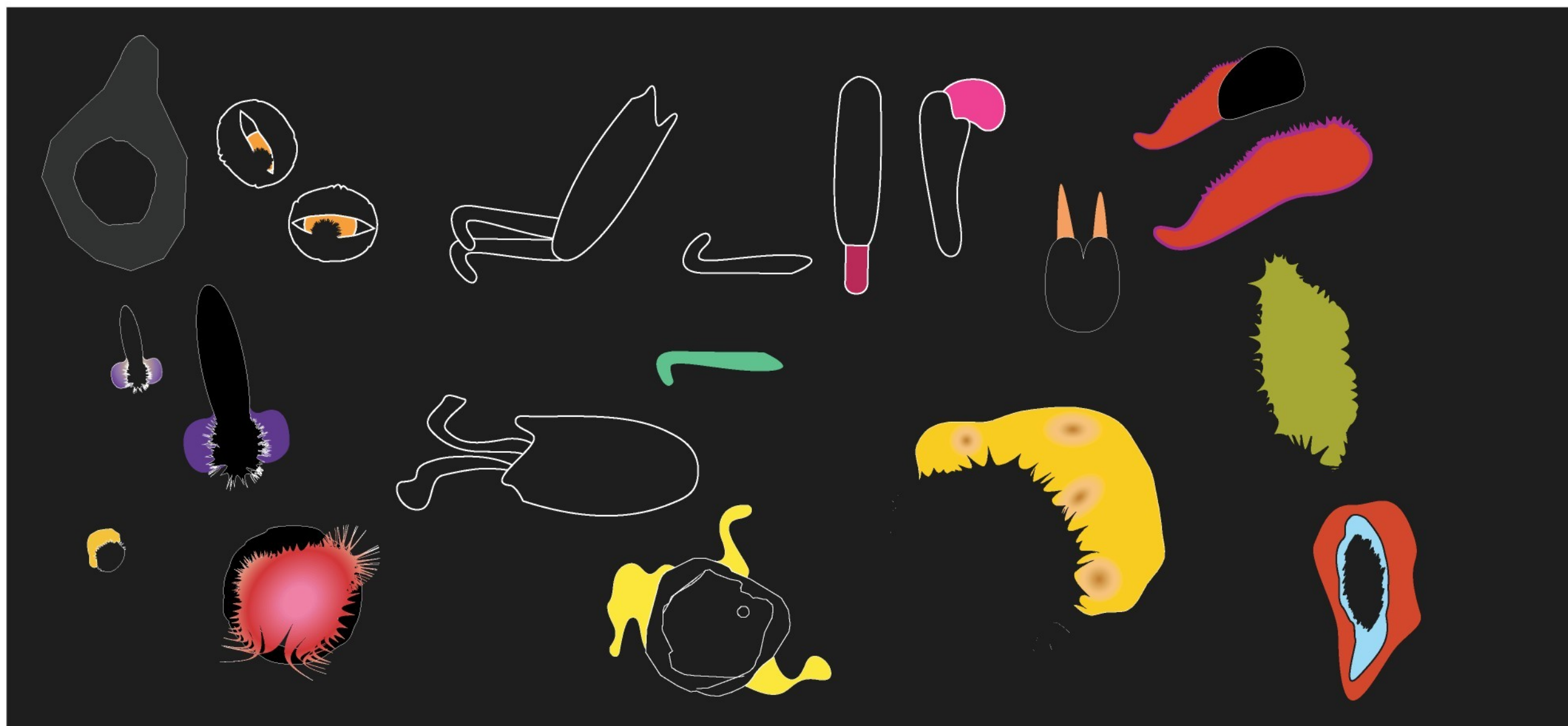


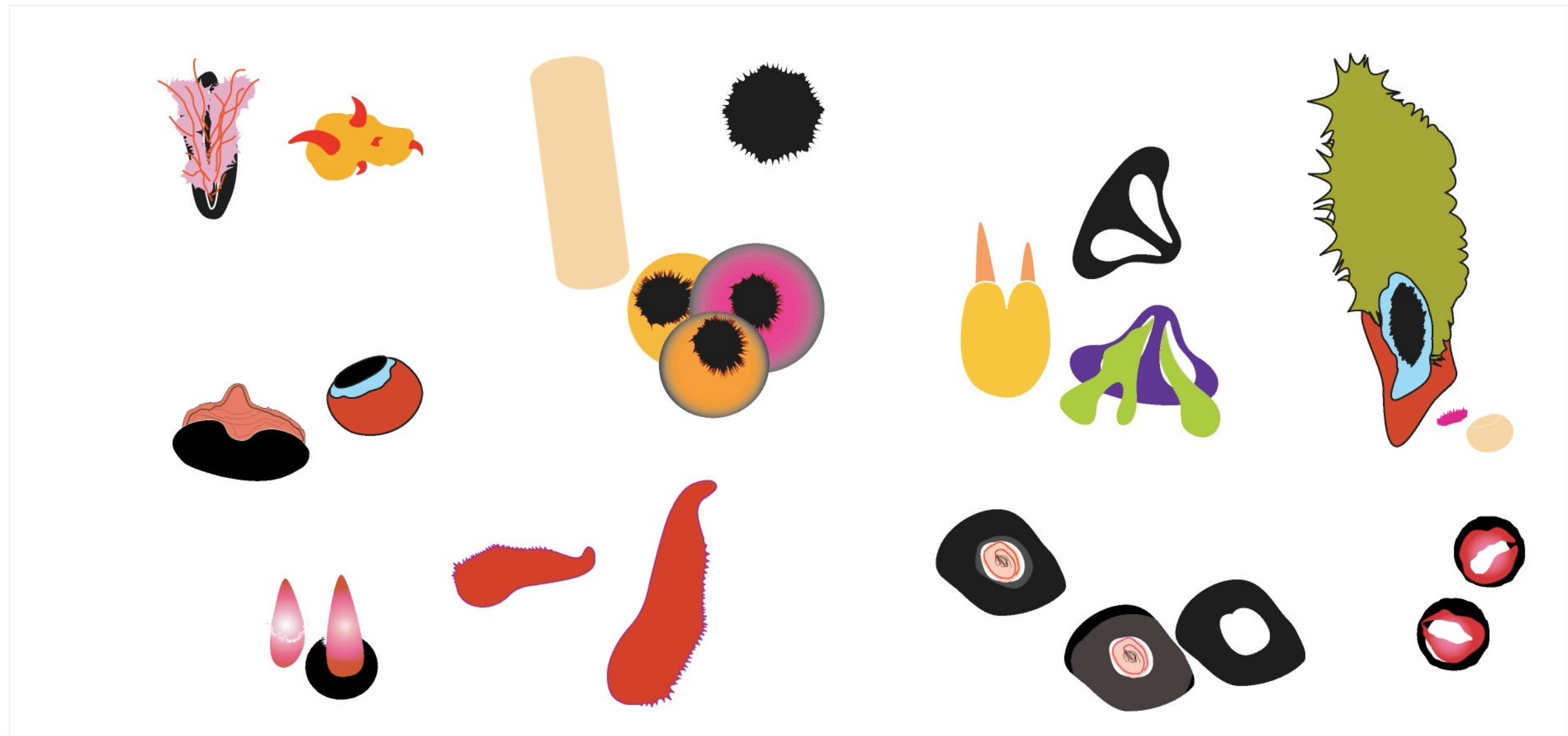




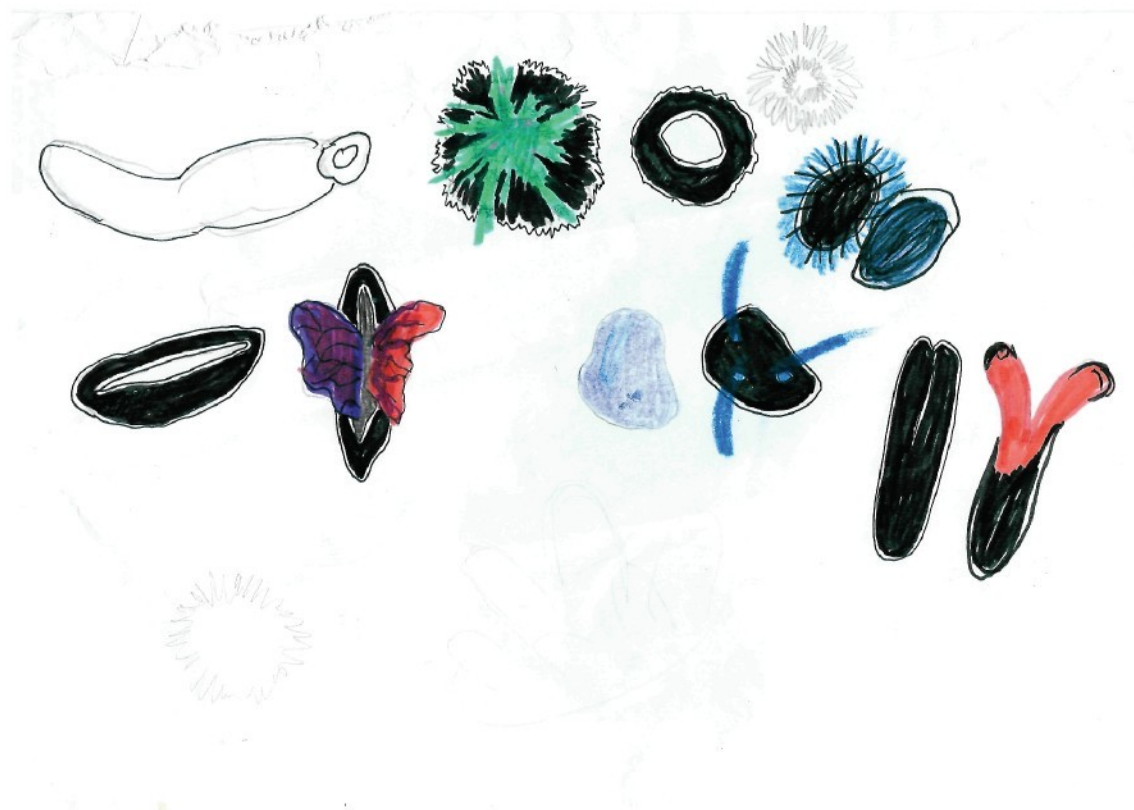




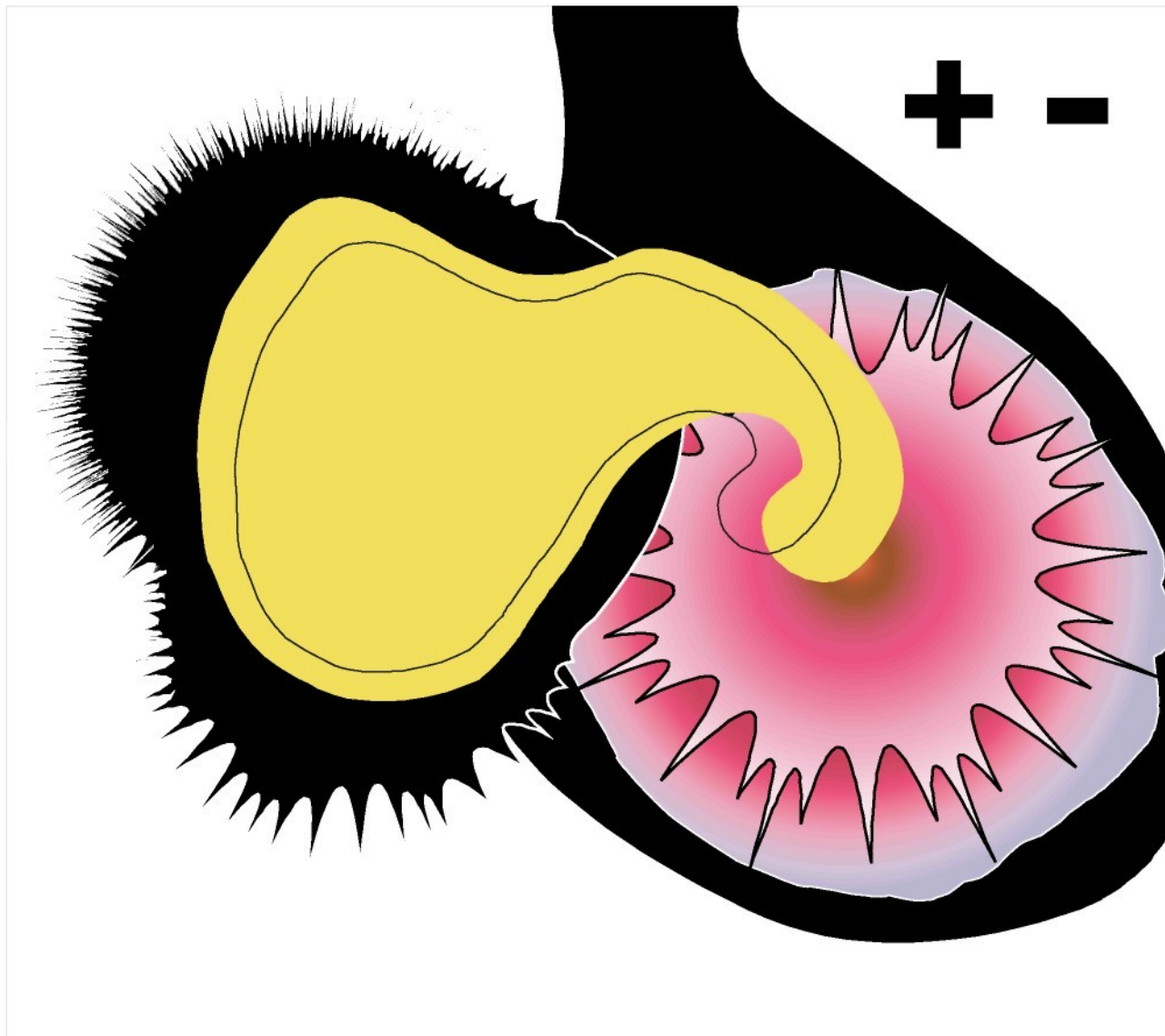


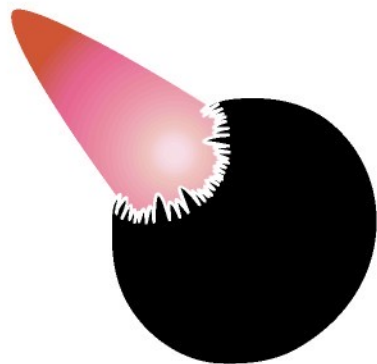








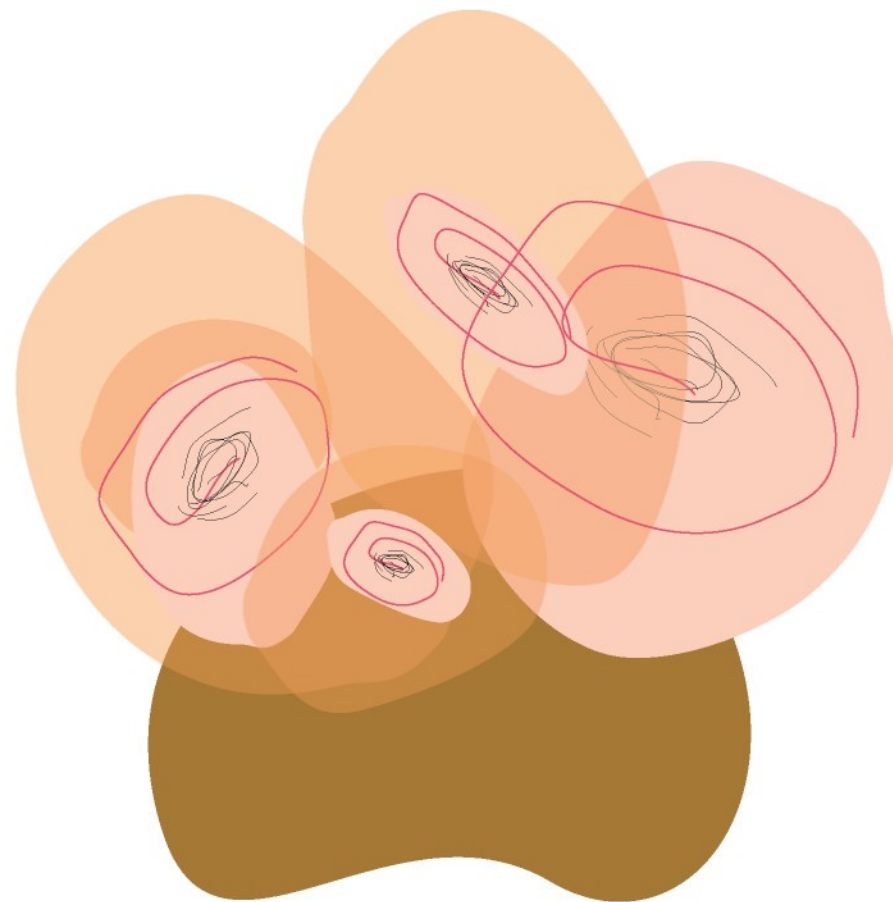




+



-



Mutant 10

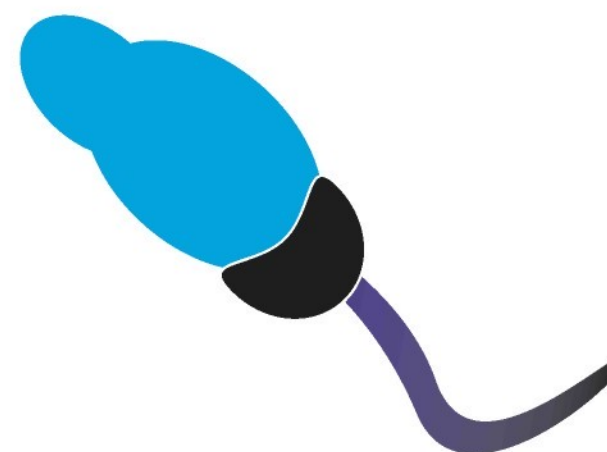
Pupouš

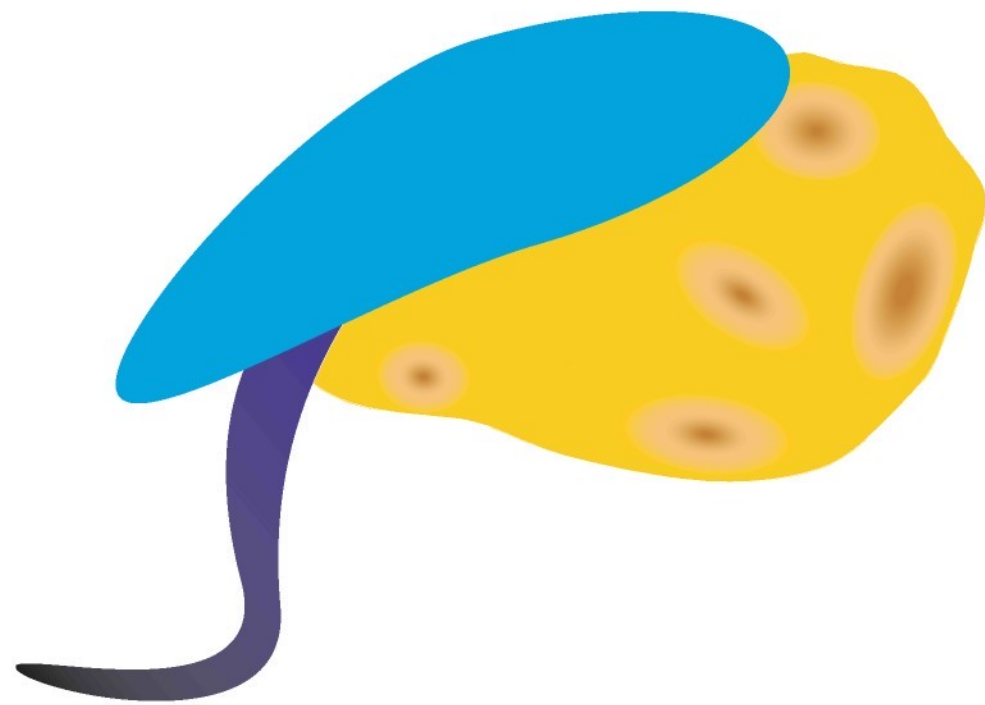
ovi se točí a zvětšuje zamotaná spirála...



Blek

ze sebe vyblemčává oslzlé zbytky hnědé hmoty.





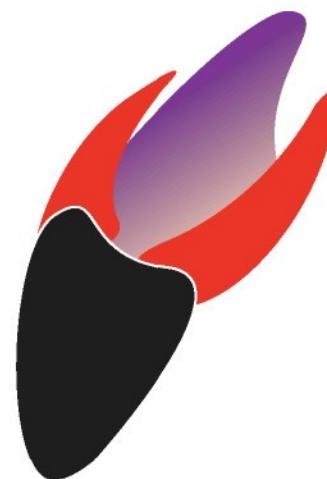
Mutant 11

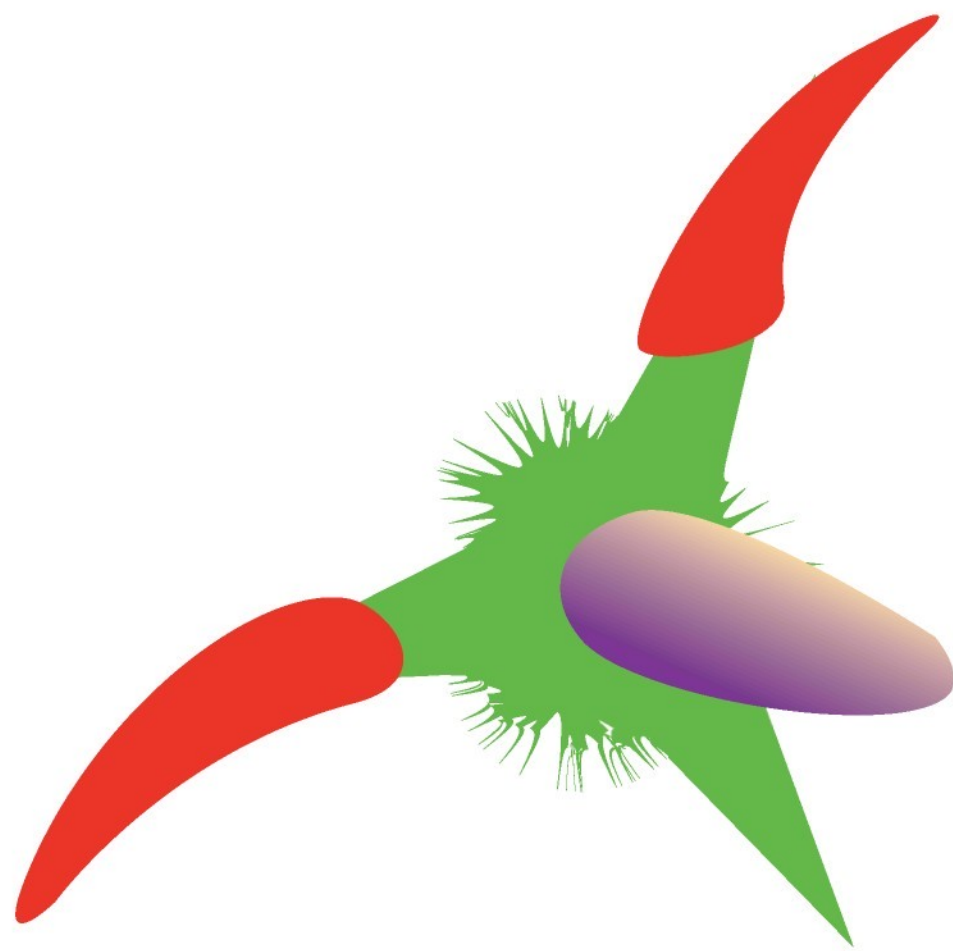
Houboš

se zvolna **na**fukuje a přehazuje své pigmentové skvrny.

Superm

si v poklidu pluje a přemýšlí,
koho na **bere** svým zahnutým hákem.





Mutant 12

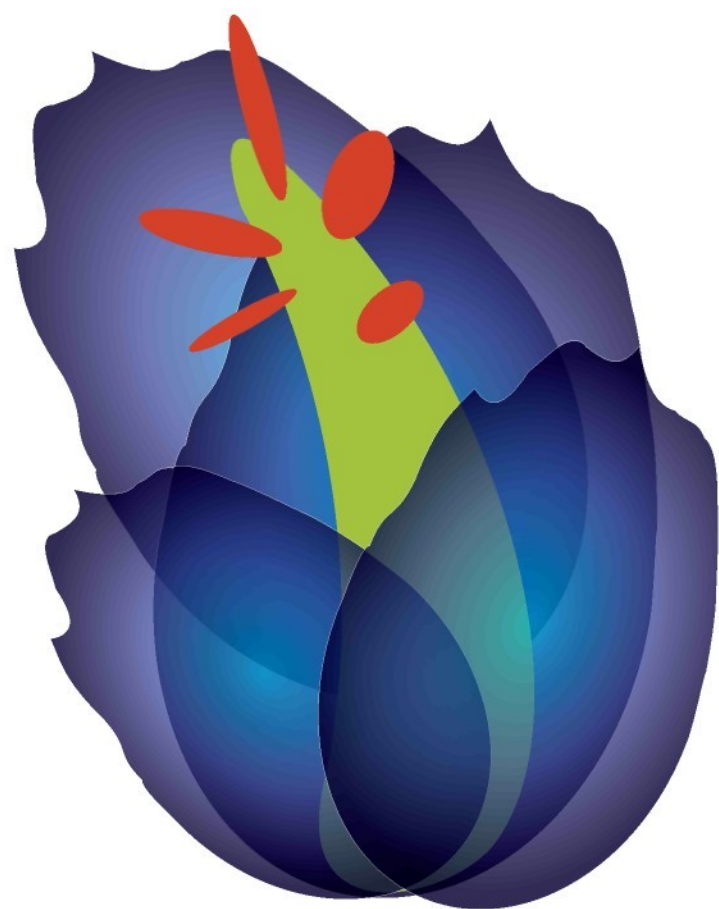
Poupička

dva rudé zuby ochraňují její fialkový květ,
chrání jej před chtivou strčnou.

Strčna

je celá zježená a ráda by svůj zelený tuplák
strkala tam, kam nemá.





Mutant 13

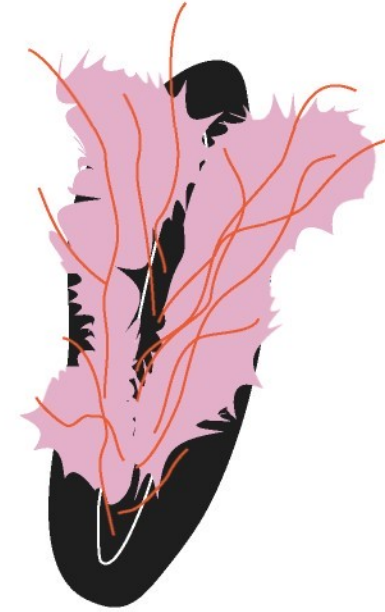
Vystrč ze své díry vystrkuje brčálově
zelený pahýl posetý červenými
skvrnkami.

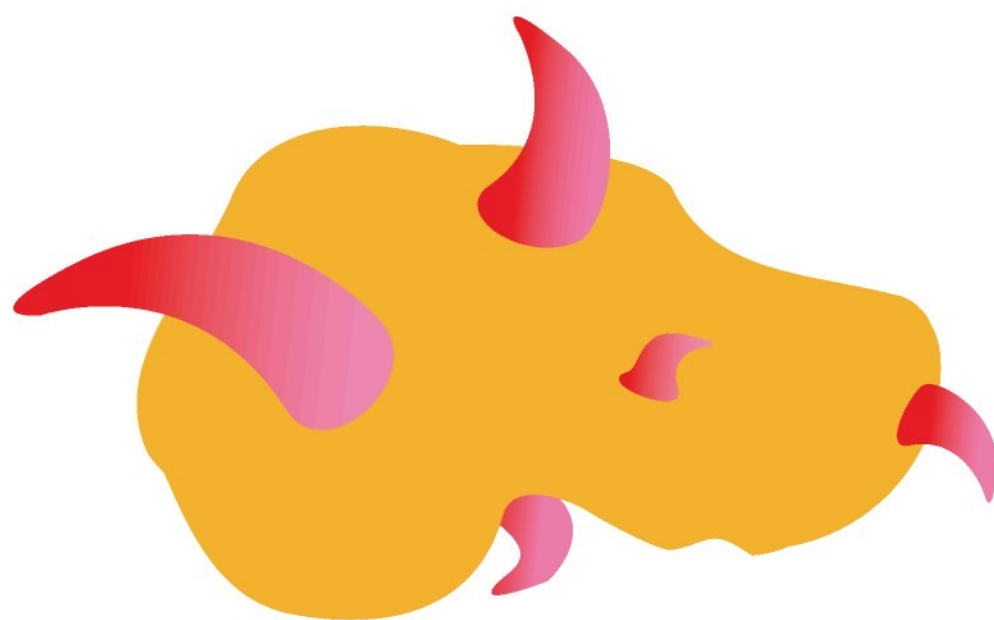
Drahouš je klenotem svého druhu.
Jemně vrtí zadečkem
a pyšní se blankytně modrou barvou.

Chlípňák je mužského pohlaví, vábí
mlaskáním a slintáním.

Prudkými pohyby vystrkuje a zas
trkuje
spičatý pahýl...

Pleskouš
je líný a pomalý, vytéká z něj hnusná
žlutá tekutina..

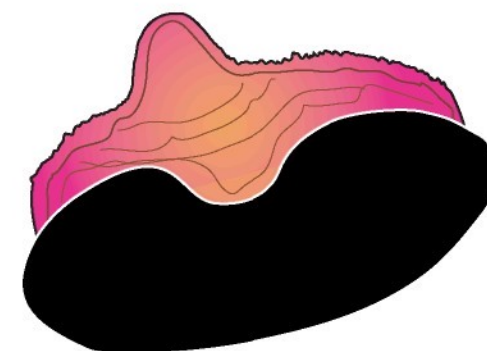




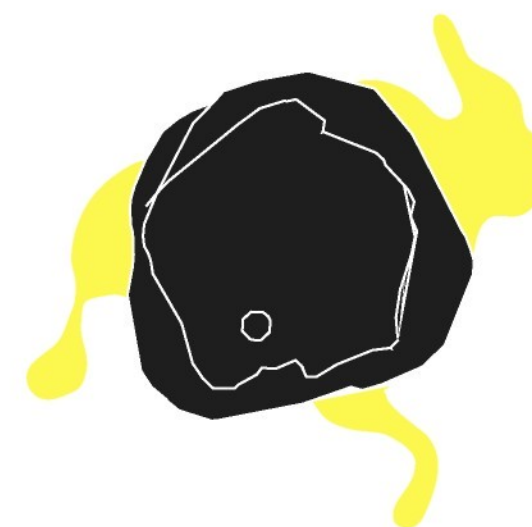
=

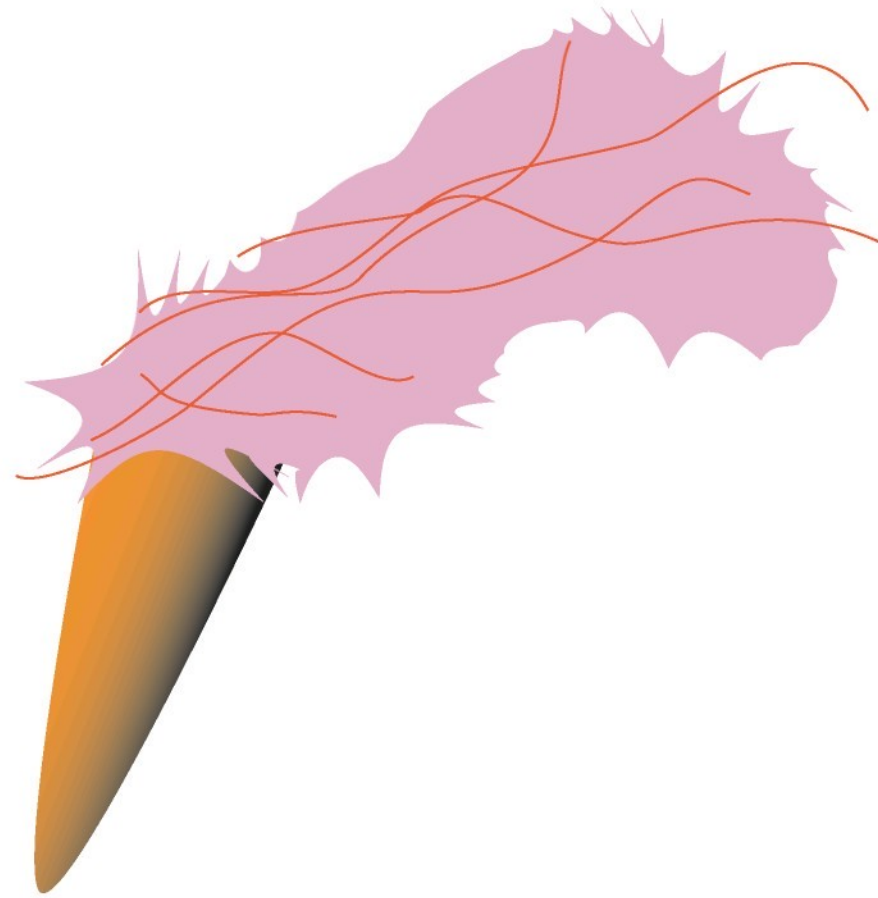
Mutant 1

Drsný bodáč silný, jednoduchého tvaru
s dvěma oblými **kopečky,**
ze kterých čouhají dva oranžové bodáky
s neuvěřitelnou **touhou** neustále **bodat.**

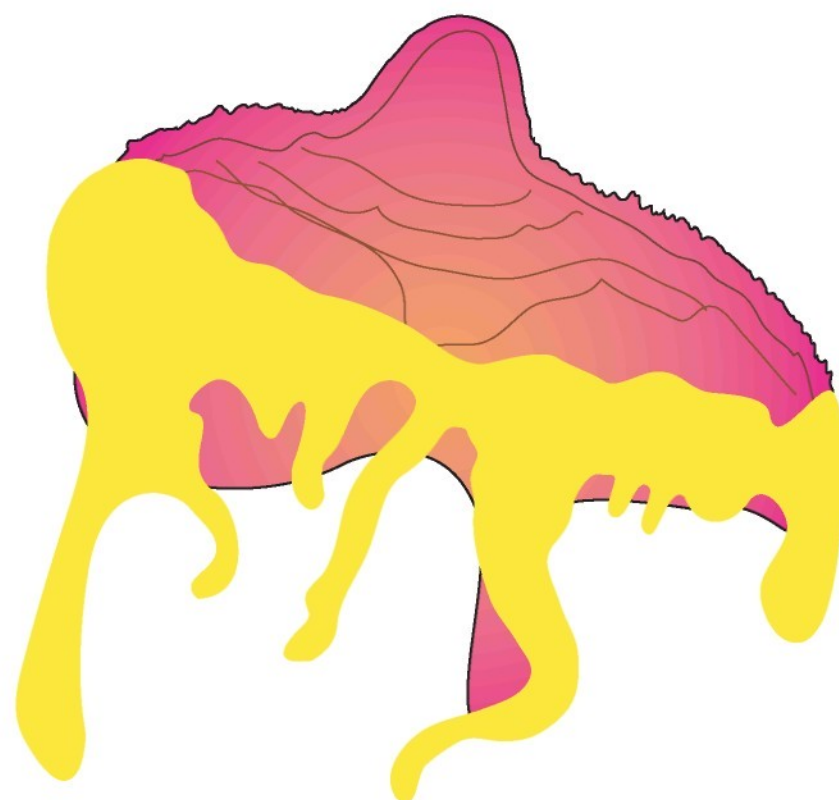


Něžná kňučna kňučí a kňučí
roztouženě
rozevívá své **růžově** zbarvené pysky,
ze kterých **vyrůstají** jemné **červené větvičky.**





Mutant 2



Mutant 3

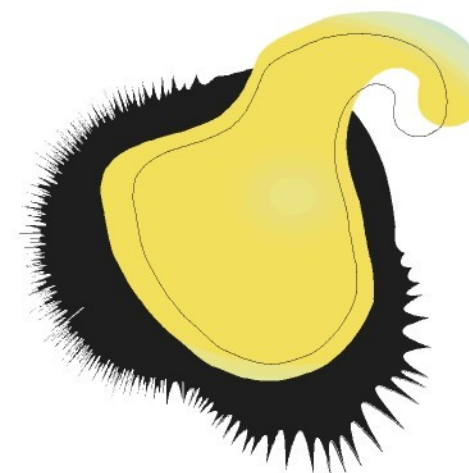
Cuclo

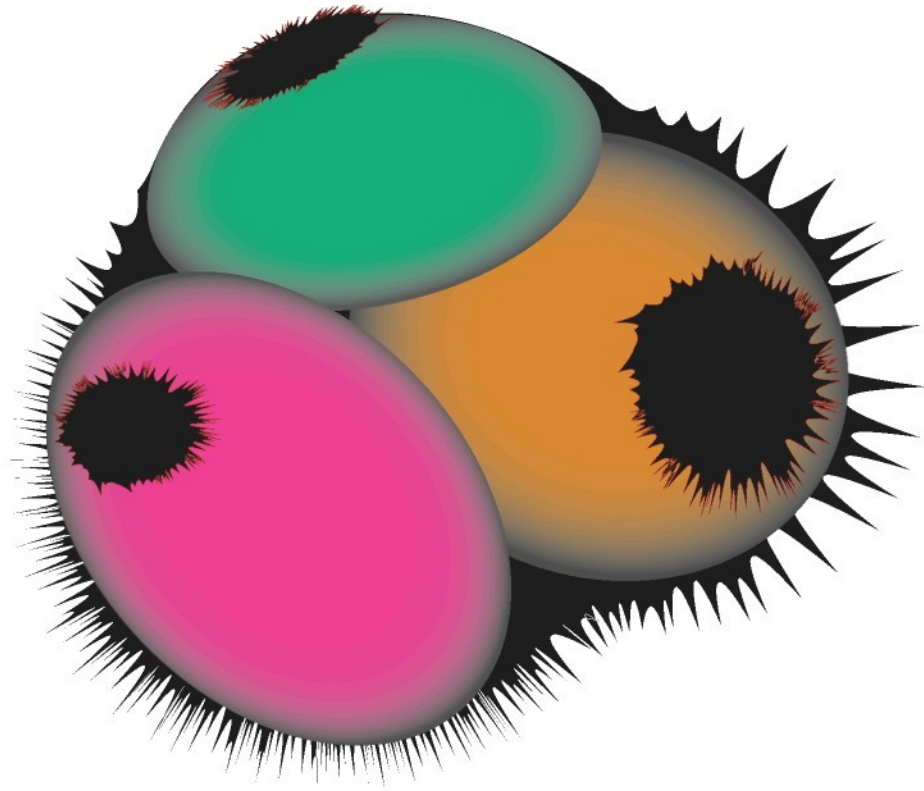
se neustále něčeho leká,
přitom pumpuje cuclíkem ze své dolinky



Sekroid

roztíká se
do všech stran a touží
se na kohokoli nalepit..





Mutant 4

Mrk
ova bulva šmejdí po okolí...
oko sem,
oko tam,
já si na tě počítám!

Hnisoš

mísí své smrduté chemikálie uvnitř
ježaté koule



Mrkova bulva šmejdí po okolí...
oko sem,
oko tam,
já si na tě počíhám!



Hnisoš
mísí své smrduté chemikálie uvnitř ježaté koule

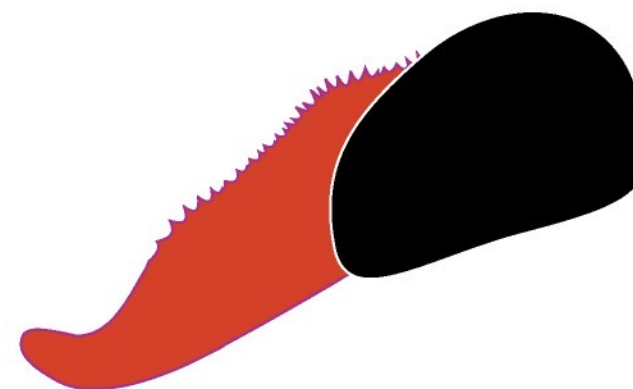




Mutant 5

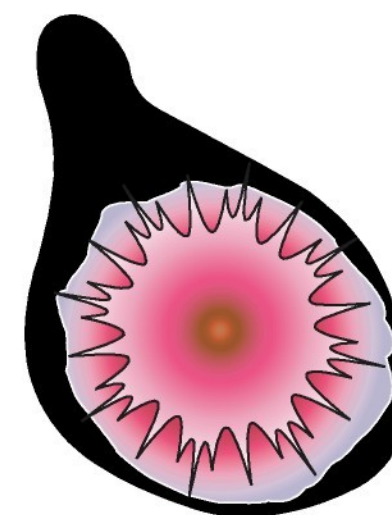
Puspus

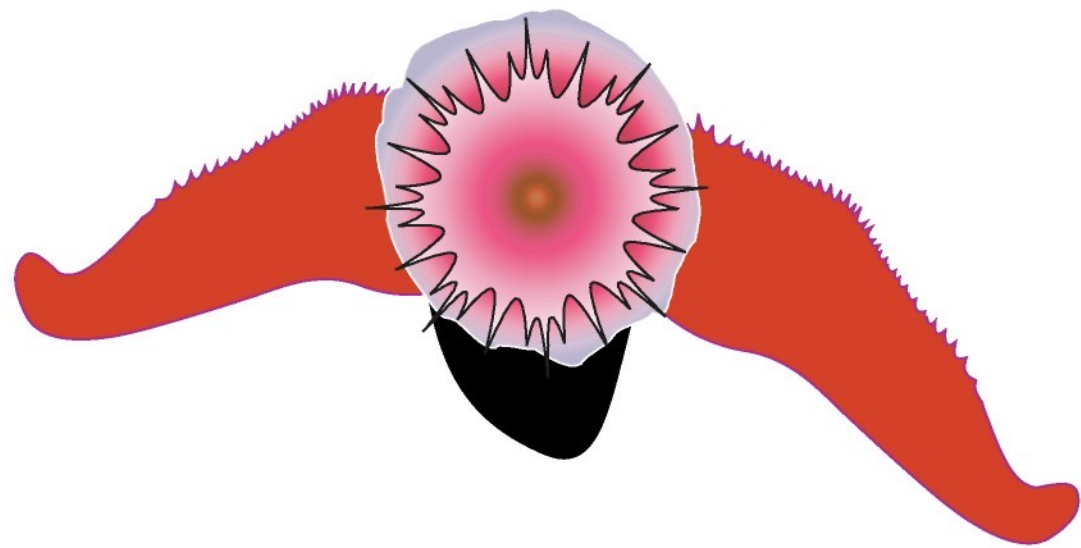
dýchá a chtivě špulí červená lesklá ústa,
div že nepraskne...



Kaplouš

slídí a soplí, kde může...





Mutant 6

Blizna

roluje svůj černý plášť

a vyplazuje rudý chlupatý jazyk.

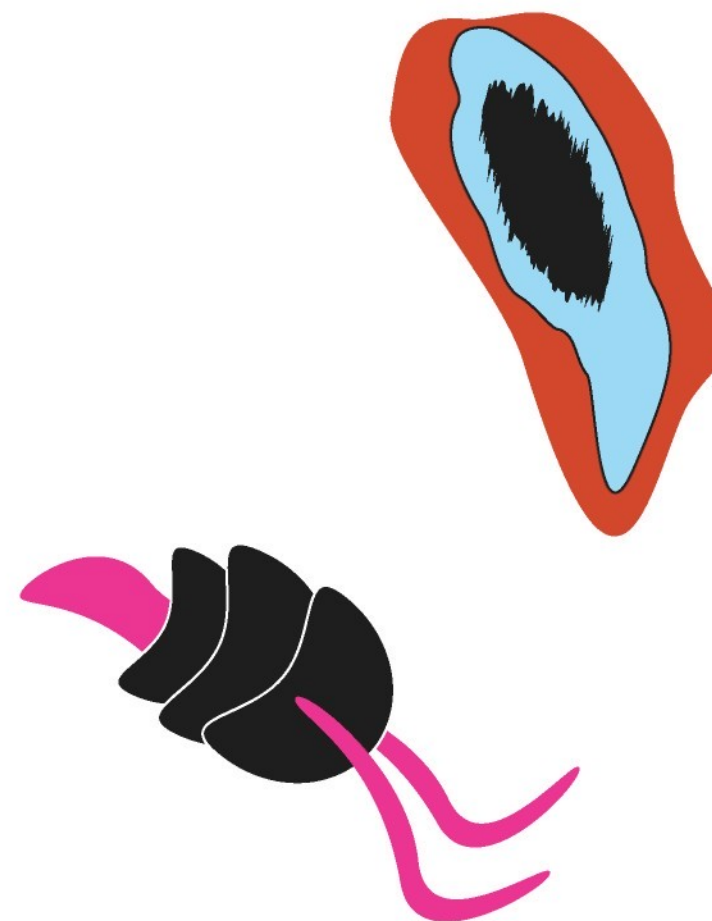
Chystá se olíznout růžový řiťák

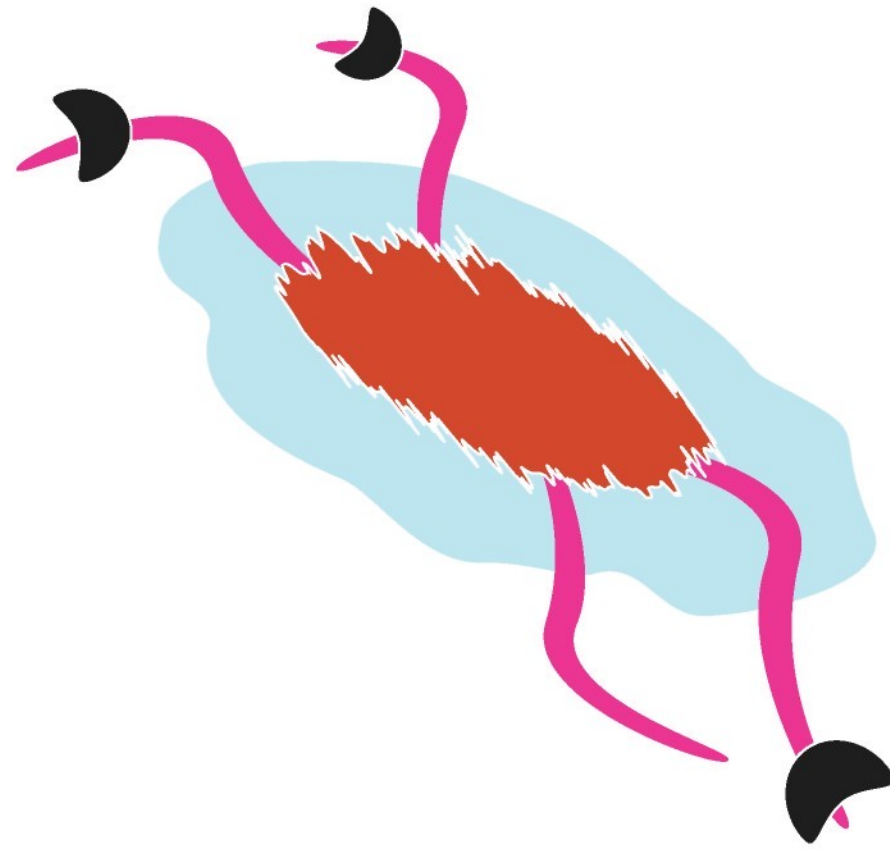
Řiťák

vábí

vcucavým pohybem

růžové
hvězdice

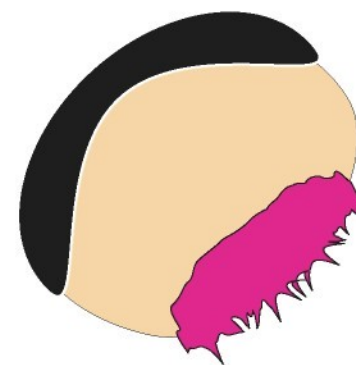




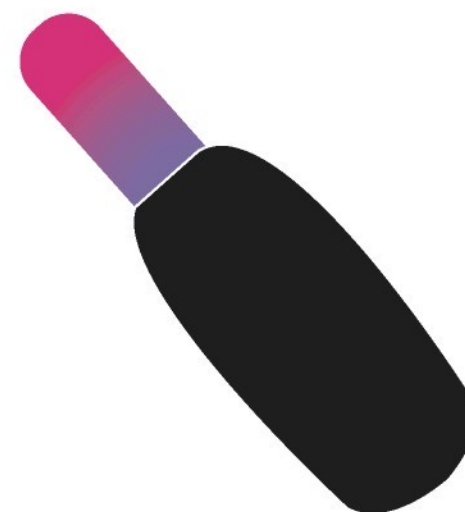
Mutant 7

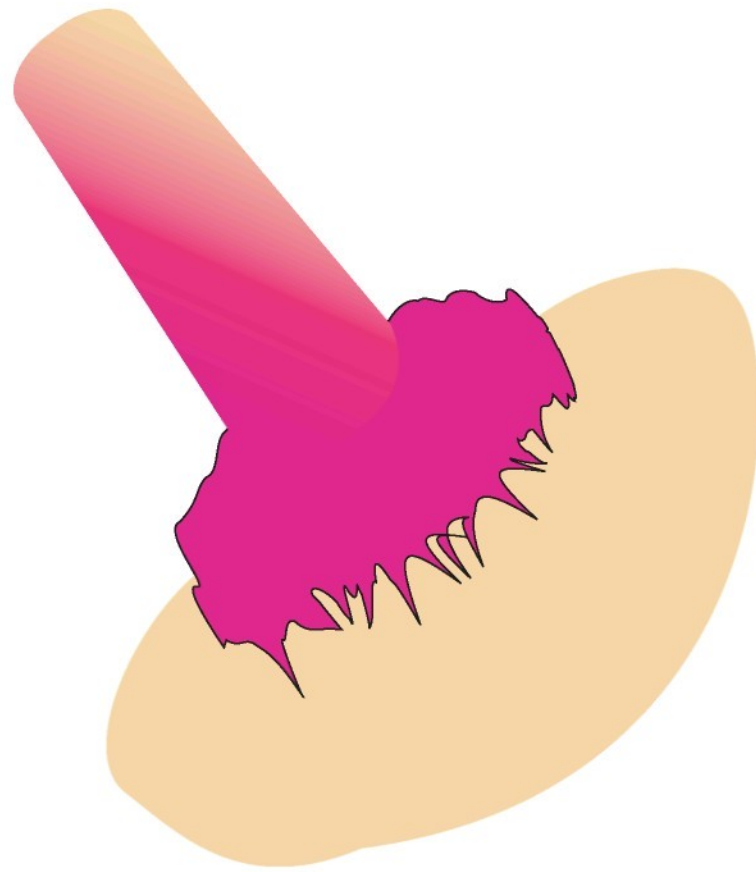
Hvizdatoya

mrká svojí černou dírou,
čeká až připluje dráždič, aby ho mohla
pevně sevřít.



Dráždič klekotá malým pahýlkem a už mává
na Hvizdatoyu.





Mutant 8

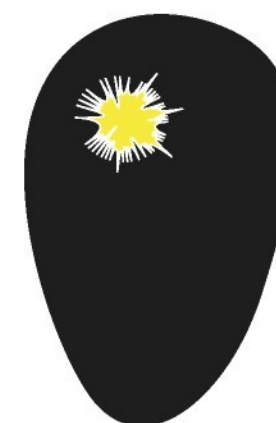
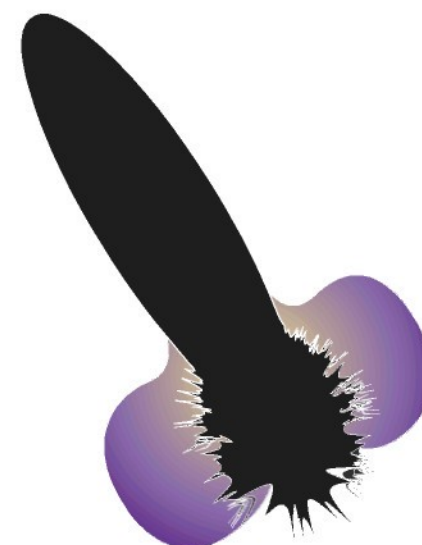
Přisosačka

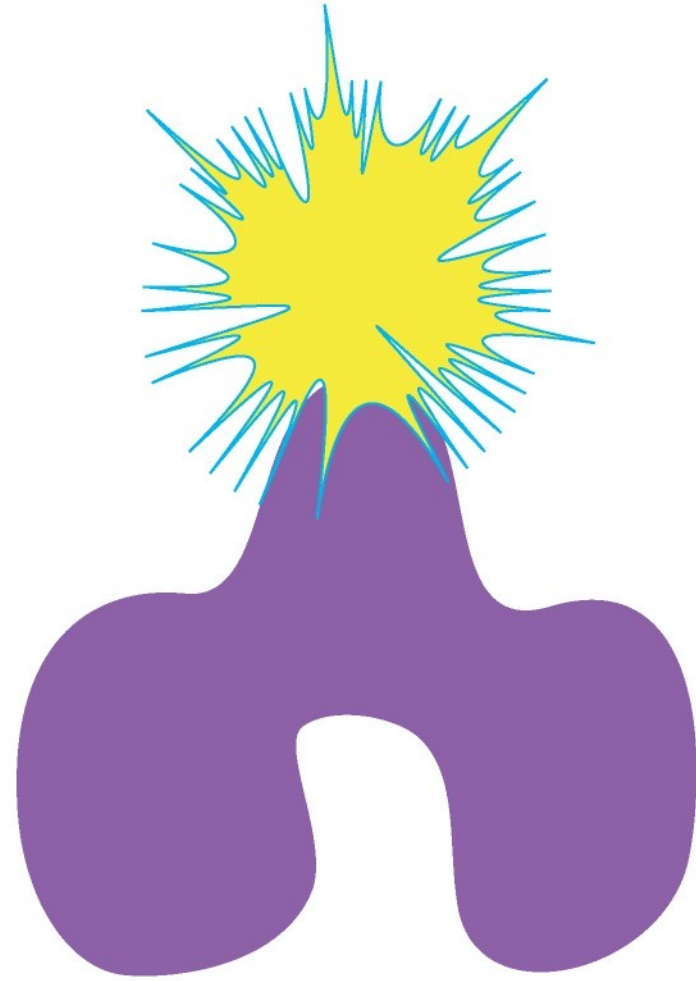
tepe

a snaží se přisát růžovým sasančím
chomáčem.

Vyzaj

vyjíždí a zajíždí tupým kulemrůžovo-fialové barvy.

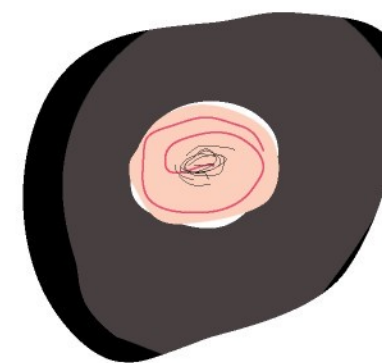




Mutant 9

Pindák

má kadeře a dlouhé, štíhlé tělo,
na jehož konci mu pulzují dvě fialové koule.



Vaječnice

malým ozubeným otvor-kem, ze své šišaté kukly,
vyzařuje na ostatní členy žluté světlo.

