

Zpravodaj Československého sdružení uživatelů TeXu

Pavel Stríž

Vybrané partie knižní sazby aneb Píšeme divadelní hru

Zpravodaj Československého sdružení uživatelů TeXu, Vol. 19 (2009), No. 1-2, 37–89

Persistent URL: <http://dml.cz/dmlcz/150027>

Terms of use:

© Československé sdružení uživatelů TeXu, 2009

Institute of Mathematics of the Czech Academy of Sciences provides access to digitized documents strictly for personal use. Each copy of any part of this document must contain these *Terms of use*.



This document has been digitized, optimized for electronic delivery and stamped with digital signature within the project *DML-CZ*:
The Czech Digital Mathematics Library <http://dml.cz>

Vybrané partie knižní sazby aneb Píšeme divadelní hru

PAVEL STRŽÍŽ

Osnova

1. Úvodem Prolog	38
2. Divadelní termíny	38
3. Existující nástroje	39
3.1. Nástroje mimo dosah $\text{T}_{\text{E}}\text{X}_{\text{u}}$	42
3.2. Nástroje v dosahu $\text{T}_{\text{E}}\text{X}_{\text{u}}$	43
4. Jdeme na sazbu od nuly	44
4.1. Titulní list	44
4.2. Duplicity	45
4.3. Ukázka titulního listu	46
4.4. Přepínače	46
4.5. Balíček babel	48
4.6. Osnova	50
5. Části divadelního textu	53
5.1. Osoby alias Characters alias Dramatis Personæ	54
5.2. Jednání – dějství – scéna – výstup a přestávka	56
5.3. Skloňování osob	58
5.4. Číslování odstavců	59
5.5. Monolog – dialog a poznámky dějové	61
5.6. Výslovnost pojmů	63
5.7. Zpěv a básničky	63
5.8. Osoby: množství textů	66
5.9. Divadlo a obrázky	73
6. Doplňky sazby a knižní finalizace	78
6.1. Oboustranné křížové odkazy	78
6.2. Úprava čísla stránky	81
6.3. Knižní hřbet	83
6.4. Konce: ty nedivadelní	84
6.5. Konce: ty divadelní	85
7. Závěrem Epilog	86
Seznam literatury	86
Summary	89

Abstrakt

Tento článek přináší přehled nástrojů na sazbu divadelních her. Vedle nich najdete řadu dílčích úloh, které byly řešeny přes i mimo T_EX. Příspěvek je psán z pohledu divadelníka, který do té klávesnice bušil tak dlouho, dokud na papír nevypadlo to, co si od začátku přál. Autor čerpal zkušenosti ze sazby *Sbírky divadelních prvotín* [21] a připravované *Sbírky divadelních her 2* s hrami napsanými v češtině a přeloženými do slovenštiny.

Tohle není dokumentace nového balíčku na sazbu divadelních her. Tvůrčí proces by neměl být příliš zaškatulkován. Když už se ale pro něco rozhodneme, tak v (typografické) jednotě je síla. Zde naleznete náhledy a pohledy na jednotlivé problémové partie sazby divadelní hry. Čtenář brzy zjistí, že některé problémy jsou podobné těm u sazby knih.

Klíčová slova: Sazba divadelních her, oboustranné křížové odkazy, pdftotext, T_EX, Linux nástroje `bash` & `sed`, T_EX balíčky `afterpage`, `endnotes`.

1. Úvodem Prolog

Sazba divadelních her, televizních a filmových scénářů je dle obtížnosti řazena na úroveň sazby básní. Obojí je bráno za náročnější typografické výstřelky. Uděláme si kratičký vstup do existujících programů mimo T_EX prostředí, poté zmíníme existující T_EX balíčky a třídy na ty naše dramatické počiny.

Jak to však tak bývá, autorská touha po dokonalosti a požadavky na výstupy nás nezastaví ani zde. Vrhne se proto na sazbu divadelní hry dle našich přesných představ.

2. Divadelní termíny

Z divadelních termínů si připomeňme následující.

Herec/postava/osoba děje je umělec, který dramaticky předvádí jinou postavu. Využívá k tomu svého těla. Z pohledu autora se jedná o osobu, kde jsou důležité složky text (monolog, dialog přerušovaný nebo nepřerušovaný), zvuky (hudba, zpěv, básně) a poznámky dějové (vztahované k jedné osobě, k více osobám či k celé hře).

*Některé technické partie vznikly jako výukové materiály předmětu *DTP a elektronické publikování* podpořeného projektem RIUS: *Rozběh interuniverzitního studia v síti vybraných univerzit ČR* evidovaném pod ESF č. CZ.04.1.03./3.2.15.1/0067 a projektem EVENE: *Erasmus Virtual Economics & Management Studies Exchange* evidovaném v eLearning Programme pod identifikačním číslem 2005–3837/001–001 ELE-ELEB12.

Poděkování autora patří Zdeňku Wagnerovi za nakopnutí do článku, divadelnímu kolegovi Radku Vicherkovi a pánům Petru Aubrechtovi a Jiřímu Dvorskému za korektury.

Monolog je souvislý nepřerušovaný hovor jedné osoby. Asi divadelně nejsilnější monology najdeme v Shakespearově *Hamletu*.

Dialog je rozhovor dvou a více osob. Hranice mezi monologem a dialogem nemusí být pevně daná. V komunikaci se totiž vyskytuje řada přechodných útvarů.

Výstup je obměnou osob na jevišti. Graficky se v textu buď neodlišuje nebo je příchod/odchod osoby doprovázen poznámkou v ději. Výjimečně se můžeme v textu setkat s oddělením ornamentem.

Scéna/obraz je výměnou všech osob, scény, kostýmů nebo posunu v čase. Scény se buď nečísly a jsou doprovázeny oddělením ornamentem, nebo se číslují jako podkapitoly. Scény mohou mít svůj název.

Akt/dějství je výrazná změna v ději hry. Na jevišti je oddělena oponou nebo světlem. V textu se mohou číslovat, případně mít svůj název. Pokud se číslují, tak na úrovni kapitol.

Jednání je také výrazná změna ve hře. Někteří autoři akt, dějství a jednání berou za termíny na stejné úrovni. Obvykle se jednání užívá u kolosálních projektů. Zmíňme například Smetanovu *Líbuši*, operu o třech jednáních. Hra, která dvakrát otevřela Národní divadlo. Z velkých současných projektů můžeme zmínit hru o dvou jednáních Městského divadla v Brně *Smrt Pavla I.* od Dmitrije Merežkovského, v režii Hany Burešové. Nebo melodram ve čtyřech jednáních, poslední část trilogie *Hippodamie*, Městského divadla ve Zlíně *Smrt Hippodamie*, v režii Jana Antonína Pitínského. Či do třetice zmíňme dvousetminutový extrakt obou dílů Goethova celoživotního díla *Faust* s podtitulem *Pokušení a vykoupení*, v režii Dodo Gombára, též uskutečněný ve Zlíně.

Přestávka je nedílnou součástí divadelního kousku. Autor může přestávku naznačit v textu více či méně hlasitě.

Divadelní hra není obvykle určená ke čtení jako běžná próza, má svůj úzký okruh čtenářů. Proto se nepoužívají iniciálky, ornamenty se používají zřídka. Také úvodní stránky hry jsou střídme. U divadelních her se příležitostně setkáme s kresbami či malbami, ještě méně častěji s fotkami. S barevnými ilustracemi se lze výjimečně setkat u pohádkových her.

Hru čte několik tříd lidí: autoři; smrtelný čtenář (nazvěme jej divákem); nesmrtelní režiséři a dramaturgové; herci. Každý v ní hledá to své.

3. Existující nástroje

Podívejme se prvně na existující programy na sazbu divadelních her a filmových scénářů. Nástroje roztrídíme do dvou skupin: nástroje T_EXu blízké a programy ostatní. Začnemež těmi ostatními.



Zlý Koblih a jeho útoční Kosáci
lamentující u staré věže.

{ Z poslední divadelní hry, z pohádky
O vanilkovém Koblížkovi. }

T

Pavel Stráž: Sbírka divadelních prvotin



SBÍRKA DIVADELNÍCH PRVOTIN

Pavel STRÁŽ



1

OSOBY

- [0] **Umírající** > Jsem postupně v několika životních rolích. Každá má svůj příběh a své osudové vysvobození. Každá osoba se se smrtí vyrovnává jinak.
- [1] **Umírající hráč** > Malý, drobný, silnější, vypadající spíše na humornou postavu. Nevýrazný typ. Na první pohled jasný klid as a vyrovnaná osoba. S brýlemi. Společensky oblečen v tmavém obleku, s bílými rukavičkami na rukou, kloboukem a vycházkovou hůlkou.
- [2] **Umírající odstřelovač** > Statné, urostlé a vysoké postavy. Vážný a drsný v obličejí. Nakrátko sestřížen, s krátkým neupraveným vousem nebo hladce oholen. Hluboký a výrazný vojenský hlas. Oblečen ve vojenských maskáčích.
- [3] **Umírající doktor** > Starý, unavený pán šedivého vousu a vlasů s tlustými brýlemi. Nedbale oblečen nebo v lékařském plášti. Pomalé a nevýrazné pohyby. Naplň blázen. Jen naplň střízliv.
- [4] **Rozhodovatel Ed** > Jsem úředníkem na Rozcestí. Hubený, vyšší postavy, tmavý vlas, částečně plešatý.
- [5] **Bůh** > Jsem Bůh. Ten Bůh. Jsem žena nebo muž. Jsem star nebo mlád. Nyní mám světlý, delší vlas. Jsem muž starší postavy, moudrý a klidný.
- [6] **Đábel** > Jsem Đábel. Ten Đábel. Jsem vůči ostatním postavám neviditelným vypravěčem; divákům, živým duším, viditelný. Jsem žena nebo muž. Jsem star nebo mlád. Nyní jako mladší, na pohled klidný muž, ostrých nebo křiklavých rysů, starostlivý pastýř svých oveček, na kterých mu patří také zálež.
- [7] **Vůdce mravenců** > Jsem vůdce tlupy. Vedu několik až mnoho mravenců z bitvy s mravenečníkem.
- [8] Německý duch Otto. Duchové, andělé a svatí. Mravenci s nejmladším mravencem Filipem. Mravenečník.

ROZCESTÍ ČÍSLO 3

PŘEDEHRA

[Jedno, dvě a tři sacyonění umíráčka. Tmavá opona jde nahoru. Bílá je dole. [1]
Zleva do středu přichází Đábel a počíná jeho monolog.]

Đábel vypravěč > Zkouškáá. — Zkouškáá. — Mrtví? Jsou mrtví? Nebo nejsou? Tamta paní se pohla; tamten pán také žije. Ti jsou přece všichni živí! Nyní mě dušičky už vidíte? — A slyšíte? — Už? — Už? — Ne? — Ne? — No vy ano, ale ostatní ne [ukazuje nahoru], tamní ne. —

Dobry den, dušičky! Abych vysvětlil, je to takové malé tajemství našeho Podsvětí, dar předků — to, že vy, živé dušičky, mě vidíte a slyšíte, a ostatní ne. Jsem to vlastně dítě Štěsný mit takový dar, já, Đábel, ale to by bylo na dlouhé vyprávění.

U nás, u nás v Podsvětí, je to stejně dost zajímavé i bez vyprávění o mně; měli byste se někdy zastavit. Ona taková procházka kolem Věčného plamene, dílen otrokářů, kuchyní zatracených. Nesvěcené vody nebo zásobárny duší, nikdy nikoho o nic nepřipravila. Že? Cha, cha.

Mám to tu totiž na starosti, všechno všecičko, vím tu o každém kotlíku, o každé pánvičce, o každé dušičce, ale práce věčná to není, věčná to jo, ale věčná to ne, hned bych změnil. Ježíši, jak já bych změnil... Krucifix, už zas kleju, já snad skončím v Pekle. Cha, cha. Já snad sám sebe rozesměju.

Však víte, jak to tam vypadá, ne? Nevíte? Vážně ne? [6]

Tak teď vážně! Pojď me se podívat na mé Království ohně. Zde je. [7]

[Đábel ustoupí stranou jeviště. Přední opona jde nahoru. Zadní opona jde nahoru. Ve středu není nic nebo je tam plachta přes kancelář Rozcestí. Je klid a v dálce z celého sálu, pomalu a zrsiluje, začíná řev a křik. Řev zrsiluje až nabude maxima. Z celého sálu se sbíhají mrtvé duše, lidé různé ohraní, unavení a přchají před něčím. Přchají směrem na jeviště. Ti, kteří vstupují zleva, projdou jeviště a přchají doprava, ti zprava zas doleva. Někteří zmateně pobíhají, neví, jestli mají utíkat doleva nebo

skočí nepozorovaně Pavlíkovi do vrecka.] — Dedko, no ty máš hľibov! Úplne moc!

Pozri! To je mazec! Dány a páni hľibkovie... —

[614] **Dedúško:** Ale kde, ešte som žiadneho nenašiel. — A hľa, predsa len som niečo našiel. Akt chlapiaci. To by človek neveril svojim očiam.

[615] *[Prechádza ďalej lešom. Dádko kontroluje známe firmy.]*

[616] **Dedúško:** Tu máme Tonka, Aničku, ... *[Skladisko hľibov:]* Á, tu je hľibšia konferencia. Zdravím vás, mladíci a mladice! — Toľko druhov hľib v jedného keru, to sa hneď tak nevidí! Nenechajte sa rušiť, hľibici. — *[Hľadí ich po čiapkách. To hľibky radí.]*

[617] *[Start hľibici zabírajú celúky a ostatní na to hľobko reagujú, diskutujú, mrumľajú, balneujú, ľvčia, vyplakávajú z jomák a z chumádov trénu. Je to vlnie a neridia, ako ďalej. Celúky sú „Oheň v lese, smrť leša!“, „Nedá sa tu dýchať!“, „Sme oko od sýry!“, „Hľibici do tej hľusovej vody nepatria!“, „Chceme v hľade žiť!“, „Zachráňte nás leš!“, „Nenechajte turistov náde dost!“, a tak.]*

[618] *[Hľibí prekladateľ medzinárodnej hľibovej konferencie sa náde naprekladá, skutočne vedá! Nie sú tam len hľibici, ale tiež hľobici, kuriatka, zabíni, prusíky, muchotrávky a ďalšie. Človek by ich ani nepoznal! a nevyumeral ani v Atlasom hľib. Toľko moc tých druhov tam bolo! Seminári, nie nie, konferencia, nie nie, kongres, nie nie, bolo to sympózium. Najväčšie hľubie sympózium v nás v lese. Toľko hľubích hlavičiek nikdy nevidel ani kráľ hľubárskej ríše, hľib smrekový, alebo hľib pravý, alebo pravák. Pavlíka však zaujalo krovie hneď vedľa.]*



[619] **Pavlík:** Dedko, pozri! Pravák! Žltí praváci! *[Žlté kuriatka sa k sebe mazlia a ako rotníka pri vde alebo mlencu to vde.]*

[620] **Dedúško:** Pavlík, to sú kuriatka, tie vezmeme, bude pradenica, hľubí guláš, hľubia polievka, tony kulajdy, niečo ešte zavárime. Buď dobrotyčky. —

[621] **Pavlík:** Dedko, pozri! Pravák! Červený pravák!

[622] **Dedúško:** Oj, oj, to nie je hľibík ani kuriatko. To je muchotrávka. Tá je jedovatá.

[623] **Pavlík:** Tak ja ju rozšlapam, potvoru jednu!

[624] **Dedúško:** Len brzdí, športovec. Že je pre nás jedovatá nezamenná, že nemá v prírode svoje miesto. Len ju pekne nechaj tak. Vtáčikovia budú mať papanie. Len poď.

[625] **Pavlík:** Vtáčiky, šup, šup, máte tu papanie. Upratfah! Pekne spapajte!



Autorské poznámky

[2] *Strana 31. O sebevrahovi. První třetina.* Na tomto místě, před začátkem (ve středě a na konci) dvojky, je rozložena ve Šbíce absurdní mínihra (antimínihra) o sebevrahovi a jeho neúspěšných pokusech umřít. Sebevrah nehráje žádnou roli ve dvojce. On přiblížející nevdal a neslyší. Ale mínihra je jen o mímice a gestech, bez mnoha slov, a necht' si ji zahadí zkutený divadelní režisér, uzná-li tak za vhodné. Píhliži, zázi si na něj, kazí a smje se mu samotný Bůh spolu s Dáblem; za posmívání a sledování, pobíhání a smíchů sevatých i nesvatých stvoření. Bůh a Dábel sedí na židličkách, ostatní stojí a fandí sebevrahovi. Je to opak celé dvojky: člověk chce, ale není mu umožněno zemřít. První tři pokusy jsou (další tři jsou na straně 90 a poslední tři jsou na straně 161):

- 1) oběšení,
- 2) zastřelení,
- 3) podřezání žil.

Může na dípsném začátku říci: „Chci se tady a teď zabít!“

[10] *Strana 32. Nénec Otto. Nénec dělá, dělá a budou dělat problémy na Zemi, v Nebi i Pekle. Bráno sarkasticky, samozřejmě.*

[21] *Strana 33. Zde se s mým divadelním oponentem strhla jedna z těch větších diskuzí. Můj plán bylo rozebrat byrokracii a naznačit chaotičnost a nefunkčnost věci posmrtných. Něchtel jsem ji do extrémů. Oponent byl toho názoru, že to není ono a ať to předčítám. Já byl proti. V pracovní verzi existovaly navíc vulgární výrazy, které mi tam také vadily, ale nevěděl jsem, co s nimi. Poté jsem výrazy upravil, ale do struktury textu jsem nezahádl. Obhajil jsem svůj plán reprezentovat nesmyslnost a zbytečnost Rozcestí a potažmo celé první hry. Systém je, ale nefunguje. Bezvadně však funguje neefektivnost, duplicita a užívání si božského života; pokud není Bůh nahližka. Bůh je kapitolu sama o sobě. Ryba smrdí od hlavy, co dodat.*

[31] *Strana 36. První, co člověk vidí před příchodem na Rozcestí, je sám Dábel. To je radost, že? Má mnoho podob a tvář. Není to Dábel z nejnižší vrstvy Pekla (dle Dantovy víry). Nejnižší vrstvy se hý. Chová se jako milión let staré dítě, puberták. Kde jsou ostatní? Nejsou, to byla ta bítva před miliónem let s Nebem. Je to takový srozek, ale zodpovědnosti má dost. Ve druhé hře dvojky je spíše druhým mužem.*

[34] *Strana 36. Poslední obraz reprezentuje poslední vjem ze Země. Obrázky mají být čisté a z vosku. Vosk je vhodný materiál k umělecké tvorbě.*

[39] *Strana 36. Když nevíme, jestli je Dábel muž nebo žena, tak ani nevíme, jestli je sexuální orientován na muže, nebo ženy, nebo oboji.*

[68] *Strana 39. Říkal!*

[90] *Strana 40. Brídž je olympijský hrou. Česká republika pravidelně vysílá týmy. Mj. brídž je technicky jedná z nejlpe propracovaných karetých her. Ziskala si své srdce mnoha lidí, včetně autora. Hrává se nejčastěji v karetích klubech; ve Zlíně takový žádný není. V Uherském Hradišti jeden klub je. Neboť te games zkamlami, protože brídž lze hrát i přes Internet. Můj oblíbený server je <http://games.yahoo.com/>. Hrái můžete po internetové registraci.*

[101] *Strana 41. Také Ed je jen služebník, i když svatý.*

[169] *Strana 48. Tohle je jedna ze zásadních vět. Jedná se o profesionálního zabijáka nejvyššího kalibru, který může kdykoliv zabít cokoliv a vytrátit se. On, jehož ruka je nejmocnější zbraň, musí být řízen. Je mu jedno kým a jaké má úkoly. Svou nutnost být řízen a nabídkou svých služeb nekonečí ani po smrti. Ve slově „pane“ je řečena i touha a chůbí být veden, a zároveň, že takovou osobu snad našel. Ze před ním stojí Dábel. Bůh nebo Rozhodovatel Ed je mu už lhostejný. Mince osudu se převrací po větech. Dábel, největší pekelník, obdivuje odsudlovače jako umělce. To je síla, že?*

A co je síla největší? Ed je chladně zastaví; buď je mu to jedno, anebo si ze spisu vyčte, co potřeboval. Flagnatik a nezodpovědná osoba. A ten alkohol! To nemůže vyvástit jinak, než jen v problémy.

[171] *Strana 49. Další skličující věta. Dábel nabízí své služby odsudlovači. Existují zde nějaké logické vztahy a vazby? Ne, neexistují! Dábel obdivuje práci odsudlovače, podobně jako Ed později obdivuje jiné duše. Trochu zvláštní, není-liž pravda? To je v pořádku. Tak to tam totiž (ne)funguje.*

[176] *Strana 49. Jako řada jiných umírajících občanských hry by přezlí, kdyby se to vzalo pořádně a do díseledu. V jeho případě nesedí čas úmrť. On měl být várcen a vše by přezlí. Podobně se domnívá doktor, že by nestihl náměstka zachránit. Opět chybně. Stihl by to. Náměstek v závěru už zratil důvěru, opět chybně. Drobne byrokratické nejasnosti a nepřetnostnost vyúsťují v obrovské ztráty.*

[181] *Strana 49. Bůh. Die něj všechno funguje perfektně a on musí přijít Eda zkontrolovat! Tolik zpráv z božského vedení a on musí přijít osobně a sdělovat co a jak chce dělat. Není to padlé na hlavu? Je!*

[287] *Strana 61. Co tu dělá mravenci? Proč by takový primitiv jako člověk mohl mít duši a mravenci? Ne, to je duše rozměřená malá, ale je. Mravenci je moc. A možná ještě víc.*

[353] *Strana 64. Ed projevuje známky optimismu, lhostejnosti a deprese zároveň.*

[361] *Strana 65. Proč se Dáblovi hnusí srdce? Asi proto, že je to tělo ještě živé a to Dábla moc nebere.*

[403] *Strana 70. Konec definitivní? Doktor totiž neví, že se to umíráním tak absolutní není, a že definitivní konec neexistuje. Byl by zkamlam, kdyby mu to někdo řekl.*

[404] *Strana 70. Ve dnech psaní této Šbírky je aus stále nemoc neléčitelná. To jen u okraj. Až bude aus léčitelný, tak sem napíšu jinou neléčitelnou nemoc. Aby hra neztratila šmrnc, dodávám i úsměvem.*

[411] *Strana 71. Čaj je oblíbeným nápojem všude; na Zemi, v Nebi i Pekle. Dobře uvařený čaj by probral i mrtvého.*

[448] *Strana 74. Jestli je vám divná podobnost v číselování spisů, tak se ničemu nedivte. Ačkoliv je tu přetmá chaosu, tak i náhody. V těch obrovských haldách se titi tři vyskytlí vedle sebe. Neobyčejné.*

[457] *Strana 74. Chybující andělé! No to je rána pod pás, ne?!*

[487] *Strana 77. <http://en.wikipedia.org/wiki/Disasters>*

[537] *Strana 81. Jedná se o stejné hrouzav a nechtěné bláznost ránu, jako když odsudlovač střílel na ostrově nebo později anděly. Měla by tu být shodnost nebo významná podobnost.*

3.1. Nástroje mimo dosah T_EXu

Začneme opatrně, a to programem *Final Draft* [5] (Microsoft Windows a MAC). Na většinu autorského psaní je plně dostačující. Naleznete zde vše od předdefinovaných stylů, přes možnost definování zkratk a termínů, až po výstup do podoby PDF. Hlídaní, že místo osoby „Pavel“ nenapíšete „Pawel“, je přes nástroj SmartType. Změnit jednorázově jméno osoby v celé hře byl nadlidský úkon. Na předdefinovaný styl Parenthetical vás též brzy přejde chuť. Souborový formát FDR je netextový, tedy nepoužitelný. Výstupní PDF je s plovoucími reklamními texty, tedy nepoužitelný. Za užitečné lze považovat Tools–Reports, kde naleznete nejružnější statistiky ke hře. V reálném životě je pořadí osob voleno autorem, případně režisérem po škrtech ve hře.

O něco vstřebatelnější se nám zdál program *SuperNotecard for Scriptwriting* [23] (Microsoft Windows a MAC). Na celou škálu možností je nejlepší jít přes otevření a projití ukázek. *Barton Fink* nebo *The Importance of Being Earnest* od Oscara Wilda je příjemné čtení. Celá hra může být pohodlně rozdělena na akty, scény a osoby jsou zvýrazňovány jako Factors. Nám se moc nelíbí, když je osoba nazývána faktorem, ale budiž. V seznámech faktorů lze dále definovat místo, věci, oblečení atd., které se pak přiřazují jako inventář do určitých scén. To lze s úspěchem využít u komplikovaných a rozsáhlých divadelních projektů. Další technicky užitečnou pasáží je možnost nahrát dobu určité scény. Při dlouhodobém zkoumání lze však odehrání jisté pasáže textu odhadnout i bez této technické vymoženosti. Hru lze exportovat do RTF, XML a dalších formátů. Formát PDF lze získat jen na úrovni tiskárny. Tisk scénáře pro jistou osobu je souborem dialogů a pasáží, které s osobou souvisí. To je zajímavé, ale v praxi se dává přednost tisku celé hry, kdy lze zajistit jednotu diskuze nad hrou. Výstupní formát SNCS je ve značkovacím jazyku, tedy použitelný.

Poslední program, který chceme představit, je program *Celtx* [3] (Microsoft Windows, Linux a OS X). Lze v něm nejen napsat divadelní hru, scénář, ale také komiks či vkládat videosekvence v rámci projektů dokumentárních. Co vás však zaujme ještě dřív, je český překlad programu. To nelze při stahování odmítnout, že? Návodů v podobě flash animací částečně řeší problém vstupního testování. Také potěší on-line podpora <http://forums.celtx.com/>. Při spuštění programu vás zaujme potenciál centrály projektů <http://pc.celtx.com/> a ukázka z každé velké kategorie tvorby. Při tvorbě divadelní hry se cítíte jako v programu SuperNotecard, ale předdefinovaný potenciál faktorů je bohatší: kaskadéři, kresby, živý inventář, koordinátoři zvířat, FX efekty všeho druhu, vozidla, zbraně atd. Souborový formát CELTX není textový, je tedy nepoužitelný. Formát PDF lze získat jen přes tiskový ovladač.

I přes zmíněné nevýhody programu Celtx lze říci, že pokud by neexistoval T_EX, tak by se divadelník na začátku dvacátého století mohl uchýlit k tomuto programu.

3.2. Nástroje v dosahu T_EXu

Půjdeme vzhůru na prkna, která znamenají svět, přes obyčejný textový soubor, jako to známe z archívu Williama Shakespeara [4]. Dostupné textové neanglické překlady si lze stáhnout přes projekt Gutenberg [17]. Naštěstí tu je T_EX, který nám ty textáky hezky zpracuje. On jak člověk nevidí v PDF výstupu písmo CSR10 nebo LMR10, tak je akorát tak nervózní.

T_EX disponuje celou řadou balíčků a tříd na tento druh sazby. Z hlediska dostupnosti balíčku autor pracovně rozlišuje balíček dostupný v T_EX-kolekci, na CTAN.ORG a poslední stupeň jako balíček dostupný mimo CTAN.ORG. Alternativní rozhraní CTAN.ORG je <http://texcatalogue.sarovar.org/>. Obecně o všech balíčcích je psáno v češtině v [15, str. 243–267]. Všechny dále zmíněné balíčky a třídy lze najít přímo ve vaší T_EX-kolekci nebo nejdále na CTAN.ORG. Postupně si je ve stručnosti představíme.

Pozn.: Kdo netuší, kdo nebo co je CTAN.ORG, tak vězte, že se jedná o archív balíčků a nástrojů souvisejících s T_EXem. Znalí programátoři si možná rychleji vybaví archívy u

R, statistického výpočetního prostředí , <http://cran.r-project.org/>,
C, C++ , gcc.gnu.org, ccan.ozlabs.org, <http://www.boost.org/>,
Perlu , <http://www.cpan.org/>, či
JavaScriptu , <http://www.openjsan.org/>.

Mezi nejstarší a nejjednodušší patří balíček **drama** z balíku **maker** na CTAN.ORG /**frankenstein/unsupported** z roku 1996 a třída **plari** z roku 1998. Rozšířením třídy **plari** vznikla třída **sides**, se kterou se dá divadelní hra docela příjemně napsat. Ke standardnímu výstupu hry se hlásí i třída **stage**.

Za další poměrně starší třídu lze považovat třídu **play** z roku 1999. Na ní je založen experimentální balíček **xmlplay** uložený pod XMLT_EXem. Asi nejznámější výstup jsou označované Shakespearovy hry [16].

Z roku 2002 pochází poslední verze makra **SCRIPTT_EX**, která je uložena na CTAN.ORG nebo na domovské stránce autora [20]. Jednou z nevýhod je, že grafický design se řídí normami z vydaných knih z roku 1988. Další nevýhodou je, že licence neumožňuje komerční užití. Tedy když svůj dramatický počín v těchto makrech vysázíte, nemůžete je časopisecky ani knižně vydat.

Z roku 2006 pochází seriózní třída **screenplay**, která se snaží držet norem vydaných *The Academy of Motion Picture Arts and Sciences* pro soutěž *Nicholl Fellowships in Screenwriting* [12]. Třída je podrobně zdokumentována. Organizátoři soutěže ve svých „Otázkách a odpovědích“ tvrdí, že je potřeba zajistit jen několik málo podmínek v rámci formálních náležitostí dodaného rukopisu. Dost na to, aby vznikla tato třída. Pokud píšete v excelentní angličtině a budete se cítit pohodlně v soutěži s více než 5000 pracemi (roky 2007 a 2008 s tendencí neklesající), tak tento balíček bude pro vás nezbytností.

Za další seriózní pokus lze považovat balíček **dramatist** z roku 2003 s dokumentací z roku 2005. Bohužel při četbě manuálu nebo článku s ukázkami [6] si

člověk říká, že je to vše hezké, ale předefinování a nastavení všeho, jak si autor přeje, stojí stejně času jako začít od nuly. V našich očích nezachraňuje chybějící osobu řečníka ani na krásno vysázený „Dramatis Personæ“. Výhodou balíčku však zůstává jeho snadná implementace s balíčky `verse` a `poemscol`.

Tím se dostáváme ke shrnutí balíčků na sazbu básní. Jedná se především o balíčky `verse`, `altverse`, `gmverse` (postřehy jsou zmíněny v článku [11]) a `poemscol`. O balíčku `poemscol` více v článku [2].

Speciálních tvarů textu či básně lze dosáhnout balíčkem `shapepar`.

Aby byl náš výčet úplný, tak letmo zmíníme nástroje na sazbu hudby. Jedná se především o `MUSICTEX`, `MUSICTEX` (s rozšířením `musixlyr`; existující preprocesor je `PMX` a preprocesor `PMX` je *M-Tx*), `TEXmuse` a `songs` (oba jen na `CTAN.ORG`) nebo `songbook`.

Pokud si chcete zkusit vysázet vlastní hru, tak využijte kterýkoliv balíček. Pro seriózní pisatele lze doporučit třídu `screenplay` nebo balíček `dramatist`. V závislosti na typografické komplikovanosti vaší hry se vám mohou hodit další `TEX` balíčky, především na sazbu veršů nebo hudby.

4. Jdeme na sazbu od nuly

Autor článku si nedokáže představit, že by měl svůj dramatický počín uložený jinak než v prostém textovém souboru. Je tomu tak z mnoha důvodů. Od snadné skladovatelnosti přes elegantní možnost editace až po relativně snadnou možnost realizace překladu. Překladači totiž stačí jen vysvětlit několik málo `TEX` příkazů, do kterých nemá zasahovat, a zbytek je překladatelská rutina. Ty `TEX` příkazy jsou krásně vidět, takže při editaci není třeba používat ani editor s barevným zvýrazněním, jako to umí například editor `TEXnicCenter`, <http://texniccenter.org/>, nebo `Vim`, <http://www.vim.org/>.

4.1. Titulní list

Na titulní stránce se objevuje název hry, autor, druh hry (tragédie, komédie, tragikomédie, sólohra, pohádková hra, loutková hra atd., nebo jen drama), pro koho je hra určená (děti a věkový rozsah, mládež, dospělí), rozsah hry (předehra, počet aktů, scén a přestávek, dohra), počet účinkujících, technická a časová náročnost hry atd., mohou se též objevit první autorské poznámky, vysvětlivky, stručný popis hry či upozornění, např. že hra je pro někoho z jistých důvodů nevhodná. Pokud je hra vydávána samostatně, tak se může objevit řada dalších údajů, jako `ISBN/ISSN`, nakladatel a rok vydání.

Obecně se používá příkaz `\maketitle`, ale ten bychom museli dodefinovat a předefinovat tak, že by z něj nic nezbylo [29, 1. link].

4.2. Duplicity

Některé texty se nám budou v celé hře opakovat, např. název hry, autor, popis hry, ISBN/ISSN a další. Proto poprvé sáhneme po \TeX nástrojích.

```
51 \newcommand{\mujnazev}{Černobílý hrad}  
52 \newcommand{\mujpopis}{Hra o osudu hradu na přelomu světla a tmy.}  
53 \newcommand{\mojeISBN}{ISBN 978-xx-yyyyy-zz-t (brož.)}
```

Kdekoliv, kde budeme chtít mít název hry, tak použijeme místo „Černobílý hrad“ příkaz `\mujnazev`. Když se rozhodneme na poslední chvíli změnit název hry na „Hrad“, stačí upravit řádek 51 a není třeba všechny názvy vyhledávat. Podobně pracujeme se všemi texty a grafikou, která se takto opakuje.

Pak se nám například nemůže stát, že na dvou místech knihy se objeví dvě různá ISBN. Vždy se objeví jen to, které je definované v `\mojeISBN`. Nezapomeňme, že příkazy `\mojeISBN` a `\mojeisbn` jsou dva naprosto rozdílné příkazy. První příkaz již \TeX zná z řádku 53, ten druhý nikoliv.

Na titulní stránku patří i drobný ornament. My jsme si připravili jednoduchý vzor z hvězdiček nazvaný řez, bez diakritiky `\rez`.

```
54 \newcommand\rez{\centerline{*** \raisebox{-6pt}[0pt][0pt]{  
55 {\huge *}} ***}}
```

Dle potřeby si nad a pod dáváme `\smallskip`, `\medskip`, `\bigskip` nebo `\vspace`. U posledního příkazu je potřeba upřesnit výšku, např. `\vspace{3mm}`.

Tento vzor nám může dobře posloužit i na rozdělení kratších partií hry, které samy o sobě nejsou na samostatný akt či scénu. Další použití najdeme na konci scény a aktu, případně na konci celé hry. Ve vší počestnosti náš jednoduchý vzor okrasnou dělicí čarou ani vinětou nenazveme. Pokud hledáme jiné zajímavé symboly, nahlédněme na soubor `symbols-a4.pdf` nebo balíček `pifont` [10, str. 378–381] v naší \TeX -kolekci.

Poměrně příjemný a jednoduchý design lze získat i ze série čar.

```
56 \def\caraa{\rule[6pt]{1cm}{1pt}}  
57 \def\carab{\rule[6pt]{2cm}{1pt}}  
58 \def\carac{\rule[6pt]{3cm}{1pt}}  
59 \def\carad{\rule[6pt]{3mm}{1pt}}
```

Ty umístíme pod sebe, např. přes příkaz `\par` nebo přes `\\[]`, kde do hranatých závorek zapíšeme volný vertikální prostor mezi dvěma řádky, konkrétně např. `\\[2mm]`. Můžeme též úsečky různě natáčet a opakovat. Invenci se meze nekladou. Například malou pyramidu seshora dolů dostaneme přes

```
60 \begin{center}  
61 \carad\par\caraa\par\carab\par\carac  
62 \end{center}
```

Pokud bychom chtěli svůj ornament či design udělat na profesionální úrovni, lze doporučit METAFONT, METAPOST, viz ukázky [29, 4. link], nebo řádně zdoku-

mentované balíčky PSTricks či TikZ a PGF s ukázkami na internetu [18], resp. [24]. Grafických nástrojů je však nespočet [7, 8].

4.3. Ukázka titulního listu

Pokud si zmíněné elementy dáme dohromady, můžeme vytvořit jednoduchý, ale vyhovující titulní list. Následuje ukázka zdrojového kódu jako samostatný soubor `titulni.tex` a kompletní PDF výstup naleznete na straně 49.

```

63 % pdflatex titulni.tex
64 \documentclass{article}
65 \usepackage[czech]{babel}% slovak, english, ...
66 \usepackage[IL2]{fontenc}
67 \usepackage{cpl250}{inputenc}% latin2 na unixových PC
68 \newcommand\rez{\centerline{*** \raisebox{-6pt}[0pt][0pt]{%
69   {\huge *}} ***}}
70 \newcommand\nadpis[1]{\rez\par\textbf{{\sffamily#1}}\par%
71   \smallskip\rez}
72 \newcommand{\mujnazev}{Černobílý hrad}
73 \newcommand{\mujpopis}{Hra o~osudu hradu na přelomu světla a~tmy.}
74 \newcommand{\mojeISBN}{ISBN 978-xx-yyyyy-zz-t (brož.)}
75 % Zde končí preambule dokumentu a začíná tělo.
76 \begin{document}
77 \thispagestyle{empty}
78 \begin{center}
79   \vspace*{1.5cm}\nadpis{\mujnazev}\vspace*{1cm}
80   Pohádková hra s~předehrou, třemi akty a~dohrou.
81   \vfill Jméno \textsc{Příjmení}
82   \vfill\mujpopis
83   \newpage\thispagestyle{empty}
84   \vfill{\huge\mojeISBN}
85 \end{center}
86 \end{document}

```

4.4. Přepínače

Od začátku naší práce bychom měli myslet na jazykovou mutaci, chceme-li překlad našeho díla.

Nejsnazší možností je udělat si kopii, např. na `titulniSK.tex`, a v tomto souboru udělat všechny nezbytné změny do jazyka slovenského či jiného. V naší ukázce by to znamenalo přepsat řádky 65, 72, 73 a 80. Potažmo i řádek 81.

Pokud tento druh změny řídicího T_EXového dokumentu děláme častěji, lze si na to připravit přepínač.

```

87 \newcount\prepinac
88 \prepinac=1\par% 0 nebo jiná hodnota.
89 \ifnum\prepinac=0 Čestina\else Jiný jazyk\fi.

```

Na řádku 87 si definujeme přepínač, na řádku 88 si navolíme aktuálně používanou hodnotu. Pak už nezbyvá než vypsát texty pro konkrétní volbu, viz řádek 89.

Pokud by nám nestačila volba mezi dvěma jazyky, lze na to jít přes konstrukci `\ifcase`. V našem případě bychom upravili a rozšířili řádek 89 na:

```
90 \ifcase\prepinač%
91   Hodnota 0.\or%
92   Hodnota 1.\or%
93   Hodnota 2.\else%
94   \relax% Nekonej ničeho.
95 \fi%
```

Celou takovou konstrukci `\ifnum` či `\ifcase` můžeme vložit do nových příkazů. Obvykle je však postup obrácený. Do těchto konstrukcí zavádíme definice textových řetězců. Proč jen definice? Je to z toho důvodu, že logické a vizuální značkování může být komplikované a několikrát je kopírovat je neefektivní. Opačovat tyto konstrukce v každém jednotlivém příkazu také není nikterak příjemné. Předchozí ukázkou tedy můžeme rozpracovat do této podoby:

```
96 \newcount\prepinač\prepinač=2\par% 0, 1 nebo 2
97 % Jiné hodnoty přepínače jsou ignorovány.
98 \ifcase\prepinač% Hodnota 0. CZ
99   \def\textnazev{Černobílý hrad}
100  \def\textinfo{Pohádková hra...}
101  \def\textanotace{Hra o~osudu...}
102 \or% Hodnota 1. SK
103  \def\textnazev{Čiernobiely hrad}
104  \def\textinfo{Rozprávková hra...}
105  \def\textanotace{Hra o~osude...}
106 \or% Hodnota 2. EN
107  \def\textnazev{Black\&White Castle}
108  \def\textinfo{Children's play...}
109  \def\textanotace{A play about destiny of...}
110 \else%
111  \relax% Nekonej ničeho.
112 \fi% Konec \ifcase nad přepínačem.
113
114 % Mimo \ifcase definujeme logické a vizuální značky.
115 \newcommand{\ppsnazev}{\textbf{\textnazev}}% Přebírám z 99, 103 či 107.
116 \newcommand{\ppsinfo}{\tiny\textinfo}% Přebírám řádek 100, 104 či 108.
117 \newcommand{\ppsnotace}{\textanotace}% Přebírám řádek 101, 105 či 109.
118
119 % Jednoduchá ukáзка výstupu:
120 \ppsnazev\par\ppsinfo\par\ppsnotace
```

Tento druh přepínače používáme také na definici aktů a scén, případně ještě na značení stran (s., str., p., pp.). Chceme-li být hodně poctiví, tak by se toho dalo využít i na tiráž. To je však častokrát již jednorázovou záležitostí překladatele.

Kdo nahlédne na soubor `czech.sty` z adresáře `/csplain/`, objeví stejný přístup na předefinování titulků jako je Abstrakt, Příloha a další.

4.5. Balíček babel

V divadelní hře se s cizími jazyky setkáme mnohem častěji, než je na první pohled znát. Můžeme si představit komentáře televizního či rozhlasového uvaďeče, italského sportáka komentujícího fotbalový zápas, cizojazyčné písničky, nečeské nadávky souseda, transparenty zahraničních studentů, postavy hovořící ve slovenském jazyce atp. Pak nám ani vlastní jazykový přepínač stačit nebude, budeme na to muset jít komplexněji.

Na tyto typografické problémy se používá balíček `babel`, který je podrobně zdokumentován. V preambuli dokumentu si balíček načteme a navolíme jazyky z dostupného seznamu jazyků. Jedna ukázka za všechny.

```
121 \usepackage[finnish,czech,slovak,english]{babel}
```

Poté si jen volíme jazyk, který chceme v textu použít.

```
122 \selectlanguage{czech}
123 Text v~češtině.\par
124 \selectlanguage{slovak}
125 Vety v~slovenčine.
```

Pokud si přejeme zjistit, pod jakým číslem se skrývá jazyk český, použijme:

```
126 \selectlanguage{czech}
127 \the\language
```

Odhalíme-li, že je čeština skryta pod číslem 46, můžeme využít přepínače `\language`.

```
128 \ifnum\language=46 Vztaženo k~češtině.\fi% Nebo užijeme obě větve:
129 Vztaženo \ifnum\language=46 k~češtině\else mimo češtinu\fi.
```

Tento přístup však skrývá nevýhodu s číslováním jazyků. V každé verzi `babelu` můžeme češtinu najít pod jiným číslem. V `TeX` distribuci 2008 češtinu najdeme pod číslem 15.

Robustní metodu nabízí přímo balíček `babel` přes příkaz `\iflanguage`. Má tři parametry. První je jazyk zapsaný slovně, druhý parametr je pokud podmínka platí a třetí pokud podmínka neplatí.

```
130 \iflanguage{czech}{Vztaženo k~češtině.}{\relax}% Nebo:
131 Vztaženo \iflanguage{czech}{k~češtině}{mimo češtinu}.
```

Tímto způsobem lze místo našeho vlastního přepínače `\prepinač` ve spolupráci s `\ifnum` či `\ifcase` použít příkaz `\iflanguage` a máme problém dosti obecně vyřešený.

Naše snahy mohou vyústit v to, že si navolíme v preambuli jazyky:

```
132 \usepackage[czech,slovak,english]{babel}
```

V těle dokumentu navolíme používaný jazyk a definujeme příkazy.

```

133 % Výběr jazyka.
134 \selectlanguage{english}% czech nebo slovak
135
136 \iflanguage{czech}{%
137   \def\textnazev{Černobílý hrad}
138   \def\textinfo{Pohádková hra\ldots}
139   \def\textanotace{Hra o~osudu\ldots}
140   }% Konec češtiny.
141 \iflanguage{slovak}{%
142   \def\textnazev{Čiernobiely hrad}
143   \def\textinfo{Rozprávková hra\ldots}
144   \def\textanotace{Hra o~osude\ldots}
145   }% Konec slovenštiny.
146 \iflanguage{english}{%
147   \def\textnazev{Black\&White Castle}
148   \def\textinfo{Children's play}
149   \def\textanotace{A play about destiny of\ldots}
150   }% Konec angličtiny.
151
152 % Mimo \iflanguage definujeme logické a vizuální značky.
153 \newcommand{\ppsnazev}{\textbf{\textnazev}}
154 \newcommand{\ppsinfo}{\tiny\textinfo}
155 \newcommand{\ppsanotace}{\textanotace}
156
157 % Jednoduchá ukázka výstupu:
158 \ppsnazev\par\ppsinfo\par\ppsanotace

```

Přikládáme ukázkou titulního listu v češtině a slovenštině spojením přepínače `\iflanguage` a jemného grafického návrhu dle vzoru `titulni.tex` ze strany 46. Nezvykle je umístěna lichá stránka vlevo a sudá vpravo, snad čtenář odpustí.

<div style="text-align: center;"> <p>*** 0 *** Černobílý hrad *** 0 ***</p> <p>Pohádková hra o pohádkách, třináct dějů a dělních.</p> <p>Janina Přemyslová</p> <p>Ilus. a ozdoby kreslí na počítači vytváří a tisk.</p> </div>	<div style="text-align: center;"> <p>ISBN 978-xx-yyyyyy-zz-t (brož.)</p> </div>	<div style="text-align: center;"> <p>*** 0 *** Čiernobiely hrad *** 0 ***</p> <p>Rozprávková hra o pohádkách, trinásť dejů a dělních.</p> <p>Monika Přemyslová</p> <p>Ilus. a ozdoby kreslí na počítači vytváří a tisk.</p> </div>	<div style="text-align: center;"> <p>ISBN 978-xx-yyyyyy-zz-t (brož.)</p> </div>
--	---	--	---

Naše jednoduchá ukázkou nemusí být až tak jednoduchá. T_EXovou inspiraci na naše vlastní titulní stránky můžeme nalézt na [29, linky 1–3]. Formátování nadpisů najdeme v kuchařce Zdeňka Wagnera [27].

4.6. Osnova

Osnovou lze čtenáře přilákat. Předefinovat vzhled standardní osnovy je práce pro zkušeného T_EXistu, ukázka viz článek [26]. Definice najdeme v `article.cls`, ale například pro vnitřní definici příkazu `\@dottedtocline` budeme muset sáhnout až do souboru `latex.ltx`.

Pokud není osnova příliš rozsáhlá, můžeme na ni jít ručně. Základem nám budou příkazy `\label` a `\pageref`. Příkazem `\label` si označujeme místa v dokumentu, kam se chceme stránkově odkázat. Obvykle to za nás dělá příkaz `\section`, `\subsection` a další. Příkazem `\pageref` se nám vysází číslo stránky označovaného místa tak, jak to umí `\tableofcontents`.

Pokud si chceme připravit vlastní vodící čáru od textu k číslu stránky, lze se inspirovat definicí `\dotfill` z `latex.ltx`. My necháme znaky pod sebou úpravou `\cleaders` na `\leaders`, tečky k sobě přiblížíme úpravou `.44em` na `.33em`. Znak tečky mezi `\hss` příkazy si ponecháme, ale lze uvažovat o vlnce, `~` či jiných znacích. Stačí nám jediné, a to přes příkaz `\raisebox` znaky ponížít na úroveň. Nemusí tomu tak být vždy. V naší ukázce si navíc zajistíme zúženou mezeru před číslem stránky.

```
159 \makeatletter
160 \def\dotpfill{%
161   \leavevmode
162   %\cleaders \hb@xt@ .44em{\hss.\hss}\hfill%Původní nastavení \dotfill.
163   %\leaders \hb@xt@ .33em{\hss.\hss}\hfill%Upravený zlatý standard.
164   \leaders \hb@xt@ .33em{\hss\raisebox{-1.5pt}{\sim}\hss}\hfill
165   \kern\z@,\}% Přidáme nebo odebereme \,
166 \makeatother
```

Pokud bychom chtěli využít upraveného původního nastavení, stačí umazat první znak procenta na řádku 163 a naopak znak procenta připsat na začátek řádku 164. Níže představujeme ukázky obou dvou nastavení.

Pán noci přichází	33	Pán noci přichází	33
Lesní víla zakletá	42	Lesní víla zakletá	42

Pokud zápasíte s nastaveným odsazením, tak to lze vyřešit elegantně přes lokální skupinu zadanou ve složených závorkách plus nastavení `\parindent`, jako na řádcích 173–176:

```
167 % Na začátku dokumentu:
168 \newcommand{\mujakt}[1]{#1}% Tohle je nejjednodušší vizuální ukázka.
169 \def\mujpan{Pán noci přichází}% Vícenásobné užití na řádcích 174 a 179.
170 \def\vila{Lesní víla zakletá}% Vícenásobné užití na řádcích 175 a 182.
171
172 % Tvorba osnovy:
173 {\setlength{\parindent}{0pt}% Lokální skupina, žádné odsazení.
174   \mujpan\dotpfill\pageref{pannoci}\par% První řádek osnovy.
175   \vila\dotpfill\pageref{lesnivila}% Další řádek osnovy.
176 }% Konec lokální skupiny.
```

```

177 % Na začátku aktu nebo scény:
178 \label{pannoci}% Definování značky. Užití na řádce 174.
179 \mujakt{\mujpan}% Definice jsou na řádcích 168 a 169.
180 % Na začátku jiného aktu nebo scény:
181 \label{lesnivila}% Definování značky. Užití na řádce 175.
182 \mujakt{\vila}% Definice jsou na řádcích 168 a 170.

```

Ačkoliv je příprava takové osnovy ruční záležitost, přináší to jiné užítky, které zautomatizovat by bylo pro zkušeného T_EXistu. Jednou z takových záležitostí je deformace osnovy.

Jak asi tušíme, deformace jednoho odstavce na úrovni T_EXu je poměrně dobře zmapovaná. Silným externím nástrojem je makro `shapepar.sty` od Donalda Arseneaua. Tento nástroj a doplňující soubor `proshap.py` by si zasloužili samostatný článek. Podobnou pozornost by si zasloužil z CTAN.ORG nástroj `shapepatch`. Nevýhodou však zůstává, že deformace probíhá na úrovni jednoho odstavce. Jak jsme si před chvílí ukázali na řádcích 174 a 175, pracujeme s více odstavci. Potřebujeme upravit vzhled více odstavců, ne jen jeden.

Oprávněná námitka je, že bychom mohli na řádce 174 místo `\par` použít zalomení přes `\\`, což by celou osnovu vysázelo jako jeden odstavec. Máme-li však různé dlouhé texty, mohli bychom se dočkat nejednoho překvapení. Například, že `shapepar.sty` ignoruje `\\` a nepustí výsledek při výskytu `\par`. Pak se každý záznam nevysází na samostatném řádku a budeme mít z osnovy guláš. Za předpokladu, že tam některou z výplní necháme účastnu.

My si zkusíme jednoduchou možnost, že již známe počet řádků a horizontální rozměr si určíme tak, aby byl delší než text aktu či scény plus jeho číslo stránky. Zbytek délky nám vyplní připravený `\dotpfill` nebo `\hrulefill`, se kterým jsme se ještě nesetkali. Buď výplň nastane mezi textem a číslem stránky, nebo text a číslo stránky dáme dohromady a výplň zajistíme zleva a zprava. Invencím se meze nekladou, ale vězte, že v moderní typografii je kolikrát míň víc.

Ukážeme si možný způsob práce, i když to zatím autor nikdy nepoužil. Návodem by mohl být příkaz `\makebox`. Postupnou výplň si lze ukázat na ukázce následující.

```

183 \noindent%
184 \makebox[5cm][1]{Ukázka\dotpfill 12}\\
185 \makebox[6cm][1]{Ukázka\dotpfill 12}\\
186 \makebox[7cm][1]{Ukázka\dotpfill 12}\\
187 \makebox[8cm][1]{Ukázka\dotpfill 12}\\

```

```

Ukázka ..... 12
Ukázka ..... 12
Ukázka ..... 12
Ukázka ..... 12

```

Na test je použit původní příkaz `\dotpfill`: tečky jsou od sebe docela vzdáleny a nejsou pod sebou. Můžeme srovnat s upravenou verzí `\dotpfill`.

Nastavíme si na každý řádek délku podle chtěného vzoru. Například zkusíme tvar vypuklý a vydutý. Tohle asi nebude vzor kvalitní typografie, spíš návod na jistou šifrovací hru. Čím více řádků osnovy, tím širší prostor působnosti.

TextA	12	TextA_____12	TextA.. 12.....
TextB	23	TextB_____23	TextB..... 23
TextC	38	TextC_____38	TextC..... 38
TextD	42	TextD_____42	TextD..... 42.....
TextE	48	TextE_____48	TextE.....48
TextF	57	TextF_____57	TextF..... 57....
TextG	69	TextG_____69	TextG.....69.

Ukázku jsme získali následujícím způsobem. Jedná se o vymezení pracovního prostoru pomocí `\makebox` a výplň dle našich požadavků. Klíčem deformace je šířka tohoto prostoru s tím, že příkaz `\dotpfill` je definován na straně 50.

```

188 \newcommand{\mta}[3]{\multicolumn{1}{c}{\makebox[#3\textwidth]%
189   {\#1\dotpfill#2}}}%
190 \newcommand{\mtb}[3]{\multicolumn{1}{c}{\makebox[#3\textwidth]%
191   {\#1\hrulefill#2}}}%
192 \newcommand{\mtc}[3]{\makebox[0.3\textwidth]{\#1\makebox%
193   [#3\textwidth]{\dotpfill#2\dotpfill}}}%
194 \begin{tabular}{@{}p{0.333\textwidth}@{}p{0.333\textwidth}@{}%
195   p{0.333\textwidth}@{}}%
196 \mta{TextA}{12}{0.30}&\mtb{TextA}{12}{0.15}&\mtc{TextA}{12}{0.025}\\
197 \mta{TextB}{23}{0.25}&\mtb{TextB}{23}{0.20}&\mtc{TextB}{23}{0.050}\\
198 \mta{TextC}{38}{0.22}&\mtb{TextC}{38}{0.25}&\mtc{TextC}{38}{0.075}\\
199 \mta{TextD}{42}{0.20}&\mtb{TextD}{42}{0.30}&\mtc{TextD}{42}{0.100}\\
200 \mta{TextE}{48}{0.22}&\mtb{TextE}{48}{0.25}&\mtc{TextE}{48}{0.125}\\
201 \mta{TextF}{57}{0.25}&\mtb{TextF}{57}{0.20}&\mtc{TextF}{57}{0.150}\\
202 \mta{TextG}{69}{0.30}&\mtb{TextG}{69}{0.15}&\mtc{TextG}{69}{0.175}\\
203 \end{tabular}

```

Alternativou je, že se díváme jen na délky textů. Lze vyzkoušet, v závislosti na textech, například ovál. Nebo lze prohazovat řádky a získat potřebný rozměr. Tohle autor využil při přípravě Seznamu příloh *Cvičebnice do Metod statistické analýzy* [22], kdy texty utvořily přibližně Gaussovu křivku. Prohazovat přílohy bylo tehdy možné.

Automatizace je také možná. Přílohy se seřídí sestupně dle délky názvu, do nového seznamu se vykopírují všechny liché záznamy a pak se každý sudý záznam seříděného souboru přesune vždy před záznam první nově vznikajícího seznamu. U divadelní osnovy to však možné není, řádky nelze prohazovat.

Příkládáme ukázky těchto alternativ. K levé ukázce lze zmínit ještě to, že autor použil definování textů, základní značky na formátování a příkaz na vysázení slova *strana* s křížovým odkazem dle vzoru na straně 50. Jednoduchý design z čar nad a pod osnovou je vytvořen dle příkazů definovaných na řádcích 56 až 59 na straně 45. Vkusnost takových zásahů musí již posoudit čtenář sám.

OSNOVA SBÍRKY DIVADELNÍCH PRVOTIN

S roztržštěnou absurdní minihrou,
na stranách 88, 90 a 161.
O sebevrahovi

Předmluva a poděkování, *strana 9.*

⋮

Minihra o autorském rozjímání, *strana 15.*

Hledá se autor a jeho texty

⋮

Dvoj драма bytí po životě, *strany 27 a 91.*

Rozcestí číslo 3

Kóma manželů

⋮

Pohádka nejen pro nejmenší, *strana 163.*

O vanilkovém Koblížkově

⋮

Doslov, *strana 215.*

Tabulky a přílohy všeho druhu

{A} Zpětné řešení v Microsoft Excelu -----	248
{B} Kvantily Studentova rozdělení $t_p(\nu)$ -----	249
{C} Kvantily Pearsonova rozdělení $\chi_p^2(\nu)$ -----	250
{D} Podmíněná pravděpodobnost obrázkově -----	251
{E} Hodnoty pravděpodobnostní funkce $\mathbb{P}_0(\lambda)$ -----	252
{F} Kvantily u_p distribuční funkce rozdělení $N(0;1)$ -----	253
{G} Příprava distribuční funkce numericky a graficky -----	254
{H} Návod k souboru Testy.xls, spoluautor pan Kropáč -----	255
{I} Narozeninový problém: běžné řešení a doslovně vzato -----	261
{J} Pár vztahů k derivování a integrování, zdroj pan Mařík -----	265
{K} Anglicko-český terminologický slovníček s výslovností -----	266
{L} Řešený příklad průjezdu křižovatkou a jeho simulace -----	274
{M} Řešený příklad na podmíněnou pravděpodobnost -----	279
{N} Kvantily Fisher-Snedecorova rozdělení $\mathbb{F}_p(\nu_1, \nu_2)$ -----	280
{O} Road Map to Exact Procedures by Cytel.com -----	281
{P} Tabulka náhodných čísel s mezemi 0–99 -----	283
{Q} Náznak zpřesňování numerické metody -----	284
{R} Náhodná čísla v konkrétních mezích -----	285
{S} Statistické funkce kalkulačky Casio -----	286
{T} Volba pěti otázek z 52 + 2 žolíků -----	287
{U} Generuj data – zpracuj – otestuj -----	288
{V} Key Formulas by Prem S. Mann -----	290

5. Části divadelního textu

K divadelní hře bezesporu patří seznam osob a jednota formátu osoby, která právě hovoří. Ukázkou hledejte vlevo dole na straně 40.

Seznam osob je tříděn výjimečně abecedně, obvyklé však je, že je tříděn podle důležitosti ve hře. Občas také najdeme třídění dle rodinných vztahů. U každé osoby je více či méně podrobný popis. Popis může být různorodý, od určení pohlaví, přes věk, psychologický profil, zvyky, zlozvyky, účes, až po ošacení během celé hry. Častokrát se setkáme s velmi strohým popisem, aby se neprozradily partie hry, s tím, že podrobný komentář a shrnutí je za vlastní hrou.

Formát osoby se skládá z postavy nebo přezdívky a oddělovače před vlastním textem. Zde by měla být jednota v celé hře. Obvyklé bývalo, že osoba byla vysázena verzálkami nebo kapitálkami, vystředěná na samostatném řádku. Tato sazba ale nijak šetrně nespoří papírem. Další častý formát je vysazení jiným řezem písma společně s textem osoby. K tomuto formátu se autor článku přiklonil.

Formát jednání, aktů a scén je různorodý. My se přidržíme skromnějšího vzhledu s co nejjednodušším číslováním.

Za zvláštní pozornost stojí dějové partie. Ty jsou též odlišeny jiným řezem písma. Rozeznává se odstavec děje a zvýraznění dějových partií konkrétní osoby.

Významnou oblast tvoří autorské poznámky a komentáře. Ty propojíme automaticky křížovými odkazy s textem. Za zajímavost lze zmínit, jak někteří historici smutně kroutí hlavou, že nebyly nalezeny všechny autorské poznámky her Shakespearových.

Další partie jsou záležitostí autorského vkusu a podobné knižním zvyklostem. Poznámky pod čarou jsou řídký jev. My během následujících stránek nahlédneme na formát odstavce, číslování odstavců, výslovnost pojmů, formát čísla stránky a pro zajímavost se podíváme na oboustranný hřbet obálky nebo knižního přebalu.

5.1. Osoby alias Characters alias Dramatis Personæ

Předtím, než napíšeme jediný znak, si nastavíme tiskové zrcadlo. To je nad rámec tohoto článku, více viz kniha [1]. K nastavení tiskového zrcadla existuje celá řada pomocných balíčků, např. `zwpagelayout` Zdeňka Wagnera [25], `geometry` Hideo Umeki [10, str. 206–211] či balíček `typearea` z balíku KOMA-Script [10, str. 203–205]. Pomocníkem je i balíček `layouts`.

Autor upravuje tiskové zrcadlo (sazební obrazec) pomocí \TeX ových délek za pomoci kapitoly [13, Page Layout, str. 116–118]. Zmíníme jen vstupní \LaTeX ový řádek v preambuli dokumentu:

```
204 \documentclass[a4paper,10pt,twoside]{article}
```

Autor článku používá nastavení, které zajistí první řádek zleva zarovnaný s tiskovým okrajem a další řádky odstavce odsadí o 10 bodů. Meziodstavcovou mezeru nastavíme na méně standardní 4 body, což se však dlouhodobě ukázalo jako mezera dostatečná. Ukázka takto nastavených délek je otištěna vlevo nahoře na straně 41.

```
205 \setlength{\leftskip}{10pt}
```

```
206 \setlength{\parindent}{-10pt}
```

```
207 \setlength{\parskip}{4pt}
```

Dříve autor používal rozměry 20pt, –20pt a 9pt při základní velikosti písma 12pt, což se zdálo hodně vzdušné na knihu pro dospělé. Nahlédněte na spodní část strany 40.

Partie monologu nebo texty několika osob budou vizuálně odděleny stejně, a to na úrovni přechodu odstavců. Konvence je taková, že v seznamu osob je vzhled postavy stejný jako ve vlastní hře. Od toho se odrazíme. Připravíme si příkaz `\format`, který bude značkou pro osobu, a příkaz `\rozdel`, který bude oddělovat osobu od textu.

```

208 \newcommand\format[1]{%
209   \par\setlength{\parindent}{-10pt}%
210   {\bf #1}%
211   \%okraj% Magický příkaz, o kterém bude řeč později.
212   }% Konec příkazu \format.
213 \def\rozdel{: }% Nebo \def\rozdel{ > }, ...

```

Příkaz na `\parindent` se opakuje z toho důvodu, že v dalších příkazech se používá změna vzhledu odstavce jako přepínač, ne v lokální skupině. Oba příkazy by také mohly být spojeny, autor to má připravené z dřívějška, kdy do poslední chvíle netušil, jestli nebude potřeba vysázet osoba bez oddělovacího znaku. Dříve autor používal kombinaci mezera+znak větší než+mezera, nyní se přiklonil k dvojtečce. Definovat si osobu, v našem případě dvě zvířátka, lze pak takto:

```

214 \def\jezek{\format{Ježek\rozdel}}
215 \def\medved{\format{Medvěd\rozdel}}
216 \def\medvedv{\format{Medvěd vypravěč\rozdel}}

```

Kdykoliv, kdy budeme chtít použít osobu ježka, užijeme příkaz `\jezek`, u medvěda vysázíme příkaz `\medved`.

Seznam postav pak můžeme připravit tak, že po nadpisu „Osoby“ vypíšeme zvířátka dle důležitosti plus dopíšeme charakteristiku. Později v textu místo charakteristiky použijeme ty texty, které hovoří jednotlivá zvířátka.

OSOBY

Medvěd: Věčný bručoun a pecivál.

Ježek: Vrtišidlo, nezbeda a popleta.

Vysázení ukázky seznamu osob může být takto jednoduché:

```

217 {\bf OSOBY}
218 \medved Věčný bručoun a~pecivál.
219 \jezek Vrtišidlo, nezbeda a~popleta.

```

Prohodit řádky 218 a 219 znamená prohodit pořadí důležitosti osob, pokud se pro takový způsob řazení autor rozhodl. Mohl se rozhodnout pro třídění dle rodinných vztahů či třídění abecední. I při desítkách osob je tento ruční způsob přijatelný. O neručním řešení viz strana 66 a dál.

Osoby: dodatečné úpravy

Nic nám nebrání v tom, abychom si takto nadefinovali medvěda vypravěče, i když je to pořád ten náš starý méda bručoun. Můžeme takovou osobu používat ve hře, ale nemusíme ji zmiňovat v seznamu postav. Nebo naopak vypravěče můžeme zmínit v závěru seznamu osob. Tam se také zmiňuje kompars, rozverná dívka, tanečníci atp. To je napsáno běžným řezem bez zvýrazňování. Ukázka je na straně 40, dole vlevo, odstavec 8.

Vypravěč může hrát klíčovou roli v celé hře. Například v poslední hře Václava Havla *Odcházení* (2007) je vypravěč hlasem v reproduktoru komentujícím hru z pohledu autora. Během komentářů jsou herci nehybní.

Někdy je však těžké říci, jestli by vypravěč neměl vyprávět i některé dějové party. Takovou poznámku je lepší vložit do autorských poznámek, které jsou určené dramaturgovi či režisérovi.

Další zajímavou situací nám nabízí předefinování popisku osoby, která má ve hře svůj part. Například medvěd byl na začátku Medík, pak Medvěd a nakonec Dědoušek. Technicky to můžeme zrealizovat takto:

```
220 \def\medved{\format{Medík\rozdel}}% Později:
221 \def\medved{\format{Medvěd\rozdel}}% A ještě později:
222 \def\medved{\format{Dědoušek\rozdel}}
```

Stále se jedná o stejnou osobu (`\medved`), ale popis osoby se mění.

Někdy nastane takový druh změny během děje hry. Změnit název osoby není technicky náročná operace, jak bylo ukázáno, ale čtenář může takovou změnu popisku přehlédnout. Na to se může hodit následující příkaz `\zmena`, který se vepíše do děje.

```
223 \newcommand{\zmena}[2]{#1\,$\rightarrow$\,,#2.}
```

Potom stačí čtenáře upozornit: Medík → Medvěd. Nebo Medvěd → Dědoušek. Jedná se o tyto dva příkazy:

```
224 \zmena{Medík}{Medvěd}% Nebo
225 \zmena{Medvěd}{Dědoušek}
```

Ta šipka je dost výrazný grafický prvek v sérii běžných textů a jako zvýraznění ji lze považovat za změnu dostatečnou. S takovou transformací osoby se můžeme setkat z pohledu věku (dětská osoba na dospělé), přemítání o dětství (dospělá osoba za dětskou), úvahách o budoucnosti, skrývání a převlékání se (muž za ženu a vice versa), či při stěhování duší (autorova divadelní specialita).

Opačná situace může být v tom, že si připravíme stejný popis pro více příkazů. Například pro osobu doktora si připravíme více příkazů a spisovatel může bez přemýšlení na tuto jednu osobu použít kteroukoliv formuli `\lekar`, `\doktor` nebo `\chirurg`:

```
226 \def\lekar{\format{Chirurg\rozdel}}
227 \let\doktor=\lekar
228 \let\chirurg=\lekar
```

5.2. Jednání – akt/dějství – scéna/obraz – výstup a přestávka

Na chvíli si odpočínme u logických a vizuálních značek.

Jednání, jakožto oblast největší, si zaslouží samostatnou stránku. Vzhled může vypadat například takto:

```

229 \newcounter{mejednani}
230 \newcommand{\jednani}[1]{\stepcounter{mejednani}\cleardoublepage\ %
231 \vfill\centerline{\LARGE\Roman{mejednani}. JEDNÁNÍ}\vspace{5mm}%
232 \centerline{\bf\Huge #1}\vfill\vfill\newpage%
233 }% Konec příkazu \jednani o jednom parametru.

```

Užití je například:

```

234 \jednani{Mír}% Automaticky vzato jako I. JEDNÁNÍ.
235 \jednani{Válka}% Automaticky připraveno II. JEDNÁNÍ. Atd.

```

Autor článku se při své tvorbě s jednáními zatím nesetkal. Své operování začíná až na úrovni aktů, a to většinou ještě ve smyšleném dělení na čtvrtakty. Takový čtvrtakt, chceme-li dějství, začíná autor na nové stránce verzálkami. Na stejnou úroveň se dává předehra a případná dohra.

```

236 \def\predehra{PŘEDEHRA}
237 \def\prvni{ČTVRTAKT PRVNÍ}
238 \def\druhy{ČTVRTAKT DRUHÝ}
239 \def\treti{ČTVRTAKT TŘETÍ}
240 \def\ctvrty{ČTVRTAKT ČTVRTÝ}
241 \def\dohra{DOHRA}% Čtvrtakt poslední.

```

Poněvadž před Předeheu se dává ještě název hry, tak příkaz `\newpage` řídíme nezávisle. Pokud použijeme místo čtvrtakt termín akt, tak jsme zpět v běžné divadelní terminologii.

Kdo si chce vychutnat automatizaci, může na to jít přes příkaz `\akt`:

```

242 \newcounter{ctvrtakty}
243 \newcommand{\akt}{%
244 \stepcounter{ctvrtakty}\setlength{\parindent}{-10pt}%
245 \newpage%
246 ČTVRTAKT\ %
247 \ifcase\value{ctvrtakty}\or%
248 PRVNÍ\or DRUHÝ\or TŘETÍ\or ČTVRTÝ\or%
249 PÁTÝ\or ŠESTÝ\or SEDMÝ\or OSMÝ\or
250 \relax% V definici pořadových číslíc lze pokračovat.
251 \fi\par%
252 }% Konec příkazu \akt.

```

Kdo by chtěl za předeheu, akt/dějství či dohru dát popisek, tak si lze vytvořit rozšiřující variantu předchozích příkazů:

```

253 \newcommand\predehraa[1]{PŘEDEHRA: #1}
254 \newcommand\dohraa[1]{DOHRA: #1}

```

Zkušený T_EXista by jistě dokázal zkoumat vstup prázdného řetězce a udělat z těchto zdvojených příkazů jeden. My se nyní spokojíme s touto variantou. Rozšíření příkazu `\akt` na `\aktt` o jednom parametru si jistě již odvodíme snadno. Změníme jen řádek 243 a 251:

255 \newcommand{\aktt}[1]{% První změna: řádek 243.
 256 \fi: #1\par% Druhá změna: řádek 251.

Kdo si rád libuje v zobecnění, tak přes příkaz `\iflanguage` může pokračovat ve verzích pro slovenštinu, angličtinu a jazyky další. My se v článku posuneme zase o kousek dál.

Scény se obvykle také číslují, ale arabskými číslicemi a mohou mít též svůj název. V takovém případě je technická realizace téměř identická příkazům `\akt` a `\aktt`. Pro odlišení se nepoužijí verzálky nebo lze snížit stupeň velikosti písma, případně akty/dějství sázet vycentrovane a scény zarovnat zleva. Autor zahlédl v publikovaných hrách i variantu vše centrovat.

Autor si zvykl v takovém případě vždy k názvu nadpisu dopsat slovo „Akt“, „Dějství“ nebo „Scéna“, pak nelze čtenáře nechat na pochybách do čeho se zrovna vstupuje, resp. jak velké divadelní otřesy lze očekávat.

My zůstaneme u sporé varianty, že scény lze oddělit příkazem `\rez` definovaném na straně 45.

Nejmenší divadelní částí je výstup. Výstupy autor řeší jen na úrovni slovního komentáře v ději. Podobně můžeme řešit poznámku k umístění přestávky se vsuvkou, jak divadelně zrealizovat svolání diváků (lesní roh, kostelní zvony atp.). Občas lze nalézt poznámku k vykonání přestávky u titulku jednání či aktu.

5.3. Skloňování osob

Než začneme divadelně hovořit, tak ještě poznámka ke skloňování jmen a přezdívek. Na úvod autor připomíná, že tuto automatizaci skloňování v divadelních hrách nepoužívá. Jedinou výhodou by byla možná změna jména osoby při psaní hry. To je však řídký jev.

Na připomenutí máme pády nominativ (kdo, co), genitiv (koho, čeho), dativ (komu, čemu), akuzativ (koho, co), vokativ (oslovujeme, voláme), lokál (o kom, o čem) a instrumentál (s kým, s čím). Rozlišujeme jednotné a množné číslo a rody. Za vzory má čeština:

pán, muž, předseda a soudce u rodu mužského životného;

hrad a stroj u rodu mužského neživotného;

žena, růže, píseň a kost u rodu ženského a na závěr

město, moře, kuře a stavení u rodu středního.

Máme-li jméno Pavel, tak je *ten* Pavel, tedy rod mužský a navíc životný. Pak stačí sáhnout do paměti nebo na Wikipedii (Česká podstatná jména) a pod vzorem *pán* dostáváme: Pavel, Pavla, Pavlovi/Pavlu, Pavla, Pavle!, Pavlovi/Pavlu a Pavlem. I na autorově jméně máme na výběr (třetí a šestý pád), takže případná automatizace by se pěkně zapeklila.

Udělat soběstačné makro je nad lidské síly, proto se podíváme jen na princip práce se skloňováním, kdyby o to někdy někdo projevil zájem. Mohli bychom si připravit na ukázkou jednoparametrický příkaz, kde parametr je číslo pádu.

```

257 \newcommand{\pavel}[1]{%
258 \ifcase#1\or
259 Pavel\or Pavla\or Pavlovi\or Pavla\or
260 Pavle\or Pavlovi\or Pavlem\or\relax
261 \fi% Konec s \ifcase.
262 }% Konec příkazu \pavel. Následuje užití ve větě:
263 Dobrý den, \pavel{5}!% Výstupem dostáváme: Dobrý den, Pavle!

```

Jak je vidět na této ukázce, nerozlišujeme alternativy u 3. a 6. pádu (třeba si můžeme alternativy zakódovat pod číslem/pádem 8 a 9; promiňte češtináři), což by naše větvení dále zkomplikovalo. Když si uvědomíme, že se jedná jen o jedno jméno a těch může být ve hře dvacet, nu, raději si jména osob dobře rozmysleme před vlastním psaním a nemáme žádný T_EXový problém. Přemýšlet nad pádem při delším psaní divadelního či jiného počínu není nic příjemného. Ovšem nahradit jméno Pavel za Petr je poté poměrně snadné. Upravíme pády v příkazu `\pavel`, který přejmenujeme na `\petr` a ve hře všechny příkazy `\pavel` nahradíme za `\petr`. Alternativní pohled lingvistky je v článku [28]. Tolik k teorii skloňování.

5.4. Číslování odstavců

Pomalými krůčky se dostáváme k mluvě divadelní, dramaticky zavánějící. Poněvadž v příkazu `\format` máme vytvoření nového odstavce přes příkaz `\par`, tak můžeme dialog psát řádek za řádkem, nebo i obrádek.

```

264 \jezek Ahoj medvěde, to víš, co se stalo sově?
265 \medved Nevím a~nech mě spát, je teprve duben.
266 \jezek Ale sova to v~podstatě nepřežila, ani to tě nezajímá?
267 \medved V~květnu, prosím tě, přijdi v~květnu. To už bude téměř po zimě.
268 \jezek No jak myslíš, byla to taky tvá jeskyň.
269 \medved Co je s~mou jeskyní? S~mou jeskyňkou? Mluv!

```

Odstavce se již budou formovat. Co nám v diskuzi s divadelními kolegy bude chybět, jsou čísla odstavců. Abychom se vyvarovali odkazování na počet řádků počítaných zvrchu nebo zespodu na straně x , nebo na to, co řekl jezek v páté minutě třetí scény, hned poté, co upadl medvěd. . . Po nastavení číslování odstavců jednoduše řekneme: „Bavíme se o odstavci 17. Ten bychom měli také vyškrtnout. Jako předchozích 16 odstavců.“ Ten jako takový bude jedinečný v celé hře.

Elementární řešení by bylo využít sazby zdrojových kódů a balíčků a nástrojů jako jsou `lineno`, `fancyvrb`, `highlight`, `examplep`, `pygments` či `listings`. To jsou excellentní balíčky na sazbu zdrojáků. Na náš kratičkový dialog ježka s medvědem to také bezvadně funguje (autor řádí s balíčkem `listings` a fonty `LuxiMono`). Musíme si však uvědomit, že diskutujeme hru nad vytisknutými papíry, tedy nejlépe očíslovanými odstavci. Tyto balíčky nám bohužel nepomohou, jedině, že bychom je hodně zlomili.

Princip zvolíme takový: když už každý odstavec, resp. řádek s osobou mající v sobě příkaz `\par`, se hezky sází, je škoda toho nevyužít. Zde si připravíme onen

magický příkaz `\okraj`, který byl poprvé ukryt pod poznámkou na řádku 211 na straně 55.

Prvně si však ukážeme zjednodušenou variantu.

```
270 \newcounter{cisloodstavce} % Práce s křížovými odkazy
271 \setcounter{cisloodstavce}{99} % Chceme-li užít \label, užijme příkaz:
272 \newcommand{\cisloodst}{\stepcounter{cisloodstavce}% \refstepcounter
273 \noindent\makebox[0pt][r]{\arabic{cisloodstavce}} }%
274 }% Konec příkazu \cisloods. Následuje užití.
275
276 \cisloodst Text 1.\par% Výstup: 100 Text 1.
277 \cisloodst Text 2.\par% " : 101 Text 2.
278 \cisloodst Text 3.\par% " : 102 Text 3.
```

Definujeme si nový čítač, jehož hodnotu nastavíme na 99. Příkaz `\cisloodst` zařídí navýšení o jedničku, a pak vysázení do boxu o nulové délce zprava na začátku odstavce. Aby hodnota nebyla těsně přilepená k textu odstavce, je v závěru řádku 273 zařízena mezera za čítačem odstavců. Takto můžeme pracovat s číslem odstavce, aniž by jakkoliv zasáhlo do formátování odstavce.

Brzy však zjistíme, že čísla jsou vždy na začátku odstavce, což při knižní sazbě není úplně ono. Na lichých stránkách se nám číslo odstavce ztrácí směrem ke hřbetu knihy. Proto náš další typografický úkol je tohle číslo odstavce vysázet na vnější okraj (marginálie). K tomu lze použít příkaz `\marginpar`, který tohle umí zařídit.

Další možností by bylo na lichých stránkách skočit o `\textwidth` doprava v nulovém boxu a sázet číslo odstavce zleva doprava. Takže bychom se stejně nevyhnuli podmínce na sudé/liché stránky. U dřívějších divadelních her autor pod číslo odstavce sázel výslovnost pojmů, takže by měl situaci těžší, poněvadž v `\marginpar` je pamatováno, kde byla sazba na okraji ukončena.

Nastavení šířky okrajových poznámek je záležitostí nastavení tiskového zrcadla a blíže se tím nemůžeme zabývat. Pro zájemce zmiňme, že to zařizují především délky `\marginparwidth` a `\marginparsep`.

Příkaz `\marginpar` má jeden nepovinný parametr (při dvoustranném režimu sází vlevo) a jeden povinný, ten vysází vpravo. To nám poměrně dobře bude stačit k finalizaci příkazu `\okraj`.

```
279 \newcounter{para}
280 \setcounter{para}{0}
281 %\def\znak{ }% Opět něco navíc. Vynulování příkazu.
282 %\def\znakk{ }% Opět něco k dalšímu bádání. Nulování.
283
284 \def\okraj{\stepcounter{para}%
285 \marginpar[\hfill \znakk\texttt{{\footnotesize[\, \thepara\, ]}}]%
286 {\makebox[0pt][l]{\texttt{{\footnotesize[\, \thepara\, ]}}\znak}}%
287 %\gdef\znak{ }% Sazba textu za číslo stránky vpravo.
288 %\gdef\znakk{ }% Sazba textu před číslo odstavce zleva.
289 }% Konec příkazu \okraj.
```

Použijeme nové počítadlo `para` a jediné co uděláme je, že jej vysázíme těsně zprava nebo zleva na příslušné sudé nebo liché stránce. Sazbu uděláme strojopisným písmem, menším stupněm a uzavřeném v hranatých závorkách. Místo `\makebox[Opt][r]` jsme použili výplň `\hfill`. Použitý `\makebox` má zabezpečit nechtěnému přetečení, ale jinak je tam navíc. Kdyby totiž přetekl pravý okraj, tak skoro jistě přeteče i ten levý, kde je jen `\hfill`. Je stále co zlepšovat.

Počítadlo `para` budeme nulovat dvakrát: před sazbou seznamu postav a před prvním odstavcem hry. Pak počítadlo spočítá počet účastných osob, viz ukázka dole na straně 40. Zabijeme dvě mouchy jedním počítadlem.

Kompars zapíšeme jako běžný odstavec bez uvození příkazu `\okraj` nebo příkazu jména osoby, který příkaz `\okraj` standardně obsahuje.

Co nám nedá asi spát, jsou zakomentované řádky 281, 282, 287 a 288. To spadá pod budoucí křížové odkazy pocházející z autorských poznámek. O tom později, nyní dejme zase vstřebatelnější typografické partie.

5.5. Monolog – dialog a poznámky dějové

Divadelní situace navodíme odstavci děje a způsob řeči zvířátek zvýrazníme dějem uvnitř řeči. Vyřešit to lze dvěma příkazy:

```
290 \newcommand\dej[1]{\emph{\{#1\}}}
291 \newcommand\dejodstavec[1]{%
292   \par\setlength{\parindent}{-10pt}%
293   \emph{\{okraj#1\}}% Hle, náš příkaz \okraj.
294   }% Konec příkazu \dejodstavec.
```

Příkaz `\dej` užíváme kdekoli v textu osoby. Na zvýraznění použijeme kurzivu ohraničenou zleva a zprava složenými závorkami. Můžeme tam psát dějové partie, že osoba říká slovo, větu nebo celý odstavec znuděně, překvapeně, zoufale, nabobtnale, nervózně, zděšeně a tisíce dalších termínů.

Zvláštní místo mají dějové odstavce. Většinou uvádí jednání, akt, scénu či výstup. Konkrétně uvádí budoucí monolog či dialog uvedením v místo, čas a prostředí. Lze použít i více dějových odstavců pod sebou. Řez písma je stejný jako u děje osoby. Podobně lze najít dějové odstavce v závěrech dílčích divadelních partií. Dramaticky se uvádí zhasnutí světel, pád opony a takové vychytávky.

Dialog je sérií jednotlivých řádků, jak jsme to mohli vidět u medvěda s ježkem na straně 59. Volných řádků mezi postavami můžeme použít kolik chceme. To je ošetřené.

Někdy potřebujeme vysázet odstavec, aniž by tam byla účastna hovořící osoba, například kompars v osobách, uvedení zpěvu a další. Chceme však ponechat číslo odstavce. To zařídíme příkazem `\ja`:

```
295 \newcommand\ja{\hspace*{0pt}\okraj}
```

Důležitý je vzhled delších monologů, kdy osobu řečníka neopakujeme, ale nechceme ji ani standardně vysázet zleva příkazem `\ja`. Tam totiž nebudeme

chtít, aby se první řádky dalších odstavců monologu zarovnávaly s tiskovým zrcadlem. Ruší to při čtení.

K tomu jsme si připravili příkaz `\p`. Za zajímavost zmíníme dřívější variantu:

```
296 \def\p{\[\[6pt]\okraj}  
297 \def\cisti{\hspace*{\leftskip}\format{}}%
```

Jak zkušenější z vás tuší, je to nepřerušená sazba dlouhého odstavce. Ovšem sazba čísla odstavce do okrajových poznámek udrží v paměti jen devět hodnot. Proto jsme používali příkaz `\cisti`, který tento problém vyřešil a vyčistil. Nová varianta příkazu `\p` tohle řeší automaticky a sází další odstavce odsazené.

```
298 \def\p{\par\hspace*{\leftskip}\okraj}
```

Zvláštní situace je, když chceme dějem začít číslovaný odstavec bez popisku osoby. Aby seděla hodnota odstavce, tak si lze život usnadnit novým příkazem.

```
299 \newcommand{\pdej}[1]{%  
300 \setlength{\parindent}{0pt}%  
301 \par\dej{#1}\okraj%  
302 }% Konec příkazu \pdej s jedním parametrem.
```

Za zmínku stojí přerušení řeči jedné z diskutujících osob. Buď je přerušení nenásilné, např. se osoba zasní, zamyslí, či si na něco náhle vzpomene a přestane hovořit. Pak se používá výpustek (...). Druhá možnost je násilné přerušení hovořícího, ať už v rámci hádky nebo při vpádu nové osoby do děje. Pak se používá série čtverčků, jeden i více (—). Na to lze připravit jednoduché příkazy.

```
303 \def\nenasilne{\ldots}% Nenásilné ukončení řeči.  
304 \def\nasilne{---}% Násilné nebo náhlé ukončení řeči.  
305 \newcommand{\zv}[1]{\emph{#1}\}% Příkaz zvýrazní. \ / je italská korekce.  
306 % Pozor na rozdíl mezi \emph{}/\textit{ a \textsl{}}.
```

Příkazy připravujeme proto, kdybychom si znaky přerušení řeči rozmysleli a chtěli je změnit jednorázově v celé hře.

Naznačení přestávek a zvýraznění v řeči děláme tečkou (.), čárkou (,), středníkem (;), půlčtverčkovou pomlčkou (–), čtverčkovou pomlčkou (—) nebo sérií čtverčkových pomlček, nejčastěji třemi z nich (— — —). Dále používáme zvýraznění slov či části věty (`\emph`), vykřičníky (!), otazníky (?), sérii vykřičníků (!!), otazníků (??), výjimečně i jejich směr (?!). Občas zdvojujeme písmena (To je tak hrrozné!). Tohle zdvojování písmen však není libé přijímáno řadou čtenářů.

Výrazné jsou samozřejmě verzálky (PRÁSK!). Výjimečně se používá polotučný řez, například nápisy na transparentech, dveřích či zdech (**Země**). Zvláštní kategorii tvoří nářečí (Tož dé to sém!), patvary (símání karet ve smyslu snímat karty), autorův tzv. „ový pád“ (namátkou bratři→bratrové, otci→otcové, programy→programovové, husy→husové) či h-tvary (Hotevři houstá, hogare!).

Například režisér Jan Antonín Pitínský používá ve své hře *Matka* (1987) — ne ta Karla Čapka (1938), ani ne ta Bertolta Brechta (1961) či Maxima Gorkého

(1906) — neexistující nářečí, nepoužívá vždy prvního velkého písmene ve větách, vynechává interpunkci, hýří básnickými výrazy, výpustků je tam tolik, že je člověk ručně ani nespočítá atp. I takto vypadá divadelní text. Divadelním rájem jsou texty Jaroslava Vrchlického, jakožto českého Shakespeara.

5.6. Výslovnost pojmů

Za okrajovou záležitost můžeme považovat zmínku o výslovnosti. Jedna z možností by byla využít balíček `glossary` a připravit si speciální stránky za pomoci balíčku `tipa`. Autor článku si říkal, že by to bylo vyčerpávající během studia hry pořád listovat na stránky v závěru knihy. Tento způsob tedy opustil.

Možnost, která stojí za uvážení, je umístit výslovnost na okrajové poznámky. To autor používal při přípravě *Sbírky divadelních prvotín* [21]. Technicky se vzal jen příkaz `\marginpar` a příkaz `\okraj` ze strany 60 se rozšířil o `\vspace-2.4pt`, abychom se dostali zpět na úroveň po sazbě čísla odstavce. Tento způsob se ukázal jako ne příliš vhodné řešení. Delší termín na okraji stránky nevypadal hezky. Proto se autor přiklonil k zařazení výslovnosti do textu postavy.

```
307 \newcommand\ci[1]{\ \zv{\{čtěte #1\}\}}% \ / je kurzívní korekce
308 Muziko, řekl jsem play\ci{plej}, tedy hrej!% Výstup je:
```

Muziko, řekl jsem play *{čtěte plej}*, tedy hrej!

Silný nástroj na fonetický zápis je balíček `tipa` s manuálem `tipaman.pdf`. Při načtení balíčku získáme příkaz `\textipa`, ve kterém lze sázet speciální fonetické znaky. Případně si některé z nabízených písem můžeme načíst přímo, např. `\font\vsazej=tipa10`.

Hello, my dear boy! *{čtěte hə'ləu, mai diə boi}*

Výslovnost lze dohledat ve slovníku. Předchozí odstavec vysázíme takto:

```
309 Hello, my dear boy!\ci{\textipa{h@'l@u, mai di@ boi}}% Nebo:
310 Hello, my dear boy!\ci{\vsazej h@'l@u, mai di@ boi}}
```

5.7. Zpěv a básničky

Uvození zpěvu autor zkusil také decentně, jen přes znaky not.

```
311 \usepackage[full]{textcomp}% Do preamble dokumentu.
312 \newcommand\zpev[1]{\{\raisebox{-1pt}{\Large\textmusicalnote}}%
313 \kern-0.5mm\textmusicalnote{\kern-0.2mm\tiny\textmusicalnote}\ %
314 \dej{Zpěv #1.}}% Konec příkazu \zpev. Následuje ukázka užití:
315 \zpev{medvěď}% Výstup: tři noty o různé velikosti a popisek děje.
```

Na básničky lze jít mnoha způsoby. Když opomineme řadu `TEX` balíčků, tak přes stupně odsazení zleva (posunem odsazení prvního řádku odstavce, příkazem `\hspace*`), prostředí `tabbing` nebo balíček `longtable`. To je posun doprava.

Vertikální mezeru lze řídit příkazem `\\[4mm]`, kdy zde konkrétně části odstavce nebo řádky tabulky vyplníme 4 milimetry. Na stupně odsazení či úrovně vertikální výplně si připravíme příkazy a ty dle potřeby využíváme. Na autorovy kratičké básničky záležitost dostatečná.

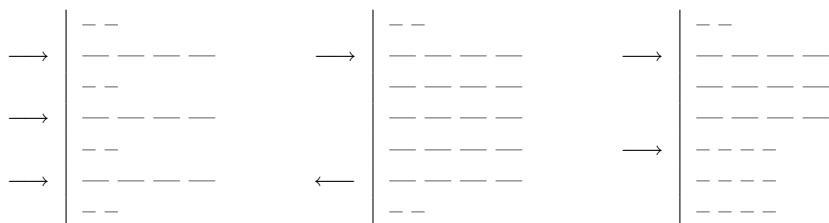
Autor článku rozeznává tři základní stavy.

Jednorázová změna. Například vysazení nadpisu, příkaz `\ldots`, `\hspace` a další. V jedné chvíli nastane příkaz, ale netrvá ani se neopakuje.

Lokální skupina. Nastane změna, ale ta trvá tak dlouho, dokud není skupina uzavřena. Pak se parametry vrací do původního stavu. Například `\parindent` uzavřený do složených závorek.

Přepínač. Změna trvá tak dlouho, dokud ji jiný přepínač nezmění. Dočasně může přepínač ovlivnit jednorázová změna i lokální skupina. Příkladem nechť je příkaz `\parindent` bez uzavření do složených závorek. Délkové registry si lze uložit a návrat do původních hodnot lze řídit. Ukážeme si.

Graficky si můžeme situace názorně osvětlit.



Všechny ukázky začínají stejným nastavením: dva půltverčíky.

V levé ukázce nastává série jednorázových změn, které však původní nastavení neovlivní. Kdykoliv, kdy použijeme příkaz, tak se provede a nemá to vliv na okolí.

Ve střední ukázce se ocitáme v lokálním nastavení. V jednom momentu nastává změna, ta trvá, dokud není lokální skupina uzavřena. Pak se vše vrací do stavu před vstupem do lokální skupiny.

Ukázka vpravo je přepínač. Jednou přepneme a parametr se změní. Ta změna je trvalá, dokud nepoužijeme další přepínač či jinak změnu nevynutíme.

Každá varianta je vhodná na jiný druh problému. My si vše předvedeme na fiktivní básni.

U první ukázky si nastavíme odsazení nula bodů. Ať nám to ukázky nekomplikuje. Připravíme si tři stupně odsazení za pomoci `\hspace*`. Ta hvězdička znamená, že se mezeru provede, i když vlevo není umístěn žádný text. Každý řádek básně je jednorázová změna bez vlivu na okolí.

```
316 \setlength\parindent{0pt}% Zrušíme odsazení prvního řádku.
317 \def\stupena{\par\hspace*{2cm}}
318 \def\stupenb{\par\hspace*{3cm}}
```

```

319 \def\stupenc{\par\hspace*{4cm}}
320 \stupena Řádek~1.
321 \stupenb Řádek~2.
322 \stupenc Řádek~3.% Následuje výstup.

```

Řádek 1.

Řádek 2.

Řádek 3.

Druhá ukázka vysází druhý a třetí řádek jako skupinu přes příkaz `\stupend`. Odsazení jsme udělali přes posun levého odstavcového okraje. Řádek 4 je však ve stejných odstavcových parametrech jako řádek 1. Použili jsme lokální skupinu.

```

323 \setlength\parindent{0pt}% Zrušíme odsazení prvního řádku.
324 \newcommand\stupend[1]{\setlength\leftskip{3cm}\#1}% Lokální skupina.
325 Řádek~1.\par
326 \stupend{% Aplikace lokální skupiny.
327   Řádek~2.\par
328   Řádek~3.\par}% Konec stupně d.
329 Řádek~4.\par% Následuje ukázka.

```

Řádek 1.

Řádek 2.

Řádek 3.

Řádek 4.

Poslední ukázka si nastaví nezvyklé odsazení prvního řádku, konkrétně jeden centimetr. Tento délkový rozměr se uloží do nového rozměru `\mujindent`. Poté si nastavíme tři příkazy, které postupně jako přepínač užíváme. Při takovém užívání bychom brzy zapomněli původní odsazení před užíváním přepínačů. Proto před vysázením slova „Autor“ nastavíme zpátky délkový rozměr uložený v `\mujindent`. Pozn. řádky 331 a 339 nemusí znak rovnítka obsahovat.

```

330 \setlength\parindent{1cm}% Pro nás to je neznámá délka odsazení.
331 \newdimen\mujindent\mujindent=\parindent% Uložení rozměru do proměnné.
332 \def\basena{\parindent 2cm}
333 \def\basenb{\parindent 3cm}
334 \def\basenc{\parindent 4cm}
335 Má báseň \par
336 \basena Řádek~1.\par Řádek~2.\par
337 \basenb Řádek~3.\par Řádek~4.\par
338 \basenc Řádek~5.\par Řádek~6.\par
339 \parindent=\mujindent% Návrat zpět do původního nastavení.
340 Autor% Odstavec je vysázen stejně jako odstavec s Má báseň.

```

Ukázky jsme zkoušeli na odsazení. Úplně stejně lze přemýšlet o vertikálních mezerách. Na úrovni odstavců se pracuje s příkazy `\\`, `\\[]`, `\par`, `\parskip`, `\lineskip` či `\vspace`.

Má báseň
 Řádek 1.
 Řádek 2.
 Řádek 3.
 Řádek 4.
 Řádek 5.
 Řádek 6.
 Autor

Obecně úpravy s celým odstavcem řídíme příkazy `\hangindent`, `\hangafter` či `\parshape`. Balíček `shapepar` může též přijít vhod.

K básním lze říci, že je důležité vědět, jakého stavu chceme docílit, jaké změny lze očekávat a s jakou frekvencí je třeba počítat. Dle toho se lze, dle možností, přizpůsobit.

5.8. Osoby: množství textů

Podívejme se ještě na jeden problém. Mohlo by nás zajímat, kolik textů se konkrétní osoba má naučit, resp. říci. Například z toho důvodu, abychom určili pořadí v seznamu osob. Poněvadž autor článku tento exaktní způsob nepoužívá (mnoho práce za málo muziky), tak si naznačíme možné způsoby řešení decentně povrchně. Naznačíme si tři způsoby:

1. Na úrovni `TEXu` zařídíme výstup textů osoby do externího souboru.
 U něj zjistíme velikost přes počet bajtů nebo počet řádků str. 66
2. Externě zpracujeme zdrojový kód `TEXu` str. 68
3. Zpracujeme výstupní PDF soubor str. 68
- 1.-3. Ukázka mixu bodů 1, 2 a 3. Příklad s hvězdičkou str. 69
4. Bonus pohled bez aktivace kódování přes balíček `inputenc` str. 72

Ad bod 1. Upravili bychom si definici osoby tak, aby příkaz jednak vypisoval text do PDF souboru i do souboru externího. Snad nejjednodušší ukázka může vypadat takto. Poznámka Petra Sojky: Tabulka `TCX`, `encTEX` či `texchartranslate` patch umožní zápis osmibitově.

```

341 \newwrite\mujrozhovor
342 \openout\mujrozhovor=mujsourbor.txt
343 \newcommand\velikost[1]{#1% Vypiš do PDF.
344   \write\mujrozhovor{#1}% Vypiš do TXT.
345  }% Konec příkazu \velikost.
346 % Užitií: Nevýznamný text \velikost{významná část} opět text nevýznamný.
347 % Obrazovka: Nevýznamný text významná část opět text nevýznamný.
348 % mujsourbor.txt: v\ 'yznamn\ 'a \v c\ 'ast
349 \closeout\mujrozhovor% Za závěr hry.
```

Nevýhod je několik. Jednak příkaz používá složené závorky, které v našich dřívějších ukázkách nepoužíváme. Potom vidíme, že textový soubor obsahuje T_EXové sekvence. Ty by šly jednorázově nahradit přes linuxový nástroj `sed` nebo namátkou programovací jazyk Perl. Ukázka čistí jen nezbytné znaky, celý rozsah akcentovaných znaků by chvíli zabral.

```
350 $$ cat majsoubor.txt|sed "s/\\\'y/ý/g;s/\\\'a/á/g;s/\\\'v c/č/g;">fin.txt
```

Velikost souboru `fin.txt` se blíží přesným údajům. Dva dolary a mezera na začátku značí příkazový řádek unixového typu.

Další nevýhodou je, že monology jsme rozdělili odstavci, což by nám u takového příkazu zlobilo. Že těch textů u monologů není málo! Například monolog žárlivého manžela může být nekonečný. Museli bychom každý odstavec exportovat zvlášť.

Pomůže však užití volného řádku. Tím se vyhneme užívání složených závorek. Aktivní užití `^M` lze vyčistit ze studijních částí [14, str. 16 či 41]. Načtení parametru s odstavci do příkazu lze případně předponou `\long`, tedy konkrétně `\long\def`, viz [14, str. 387].

```
351 \newwrite\mujrozhovor
352 \openout\mujrozhovor=majsoubor.txt
353 \catcode\'^M=13%
354 \def\velikost#1^M{#1% Vypiš do PDF.
355 % Nebo místo ^M užít \par, nebo mezera \par.
356 \write\mujrozhovor{#1}% Vypiš do TXT.
357 }% Konec příkazu \velikost.
358 % Užití: Nevýznamný text. \velikost Významná část.
359 % Obrázovka: Nevýznamný text. Významná část.
360 % majsoubor.txt: V\'yznam\'a \'v c\'ast.
361 \closeout\mujrozhovor% Za závěr hry.
```

Výhodou je, že teď můžeme mít rozhovory řádek za řádkem. Také každý výstup do souboru můžeme označkovat, což by ve výstupním PDF vadilo. Situaci více odstavců po sobě jdoucích u jedné osoby bychom vyřešili rozšířením zavedeného příkazu `\p` na straně 62. Poté bychom však potřebovali pomocný příkaz, který vždy vysází jméno poslední hovořící osoby. Přeloženo do jazyka českého: každý nový řádek musí mít určenou osobu, která ho řekne. Pokud je odstavec neoznačen, tak je to jednoznačně osoba zmíněná jako poslední, tj. monolog nebo dialog, kdy jedna osoba hovoří více odstavců.

Situace se nám komplikuje u množství souborů. Kdybychom otevřeli jeden soubor pro jednu osobu, tak za chvíli narazíme na omezení současně otevíraných souborů. Řídit výstup do jednoho souboru je z tohoto pohledu bez problému.

To už zjišťujeme, že je lepší vzít rovnou T_EXový zdrojový soubor. Tam totiž využíváme přepínač na sazbu osoby.

Okrajový problém je, že bychom museli předefinovat příkaz `\dej`, a poté vymazat značky příkazů, jako jsou `\zv` (zvýrazni text) nebo `\ci` (čtete termín jako). To dává prostor nástrojům, jako je namátkou `detex` nebo `ltx2x`.

Ad bod 2. Podívejme se tedy na přímé zpracování T_EXového souboru externími nástroji. Přestaneme také hledat záludnosti sazby autorovy předlohy, ale ukážeme si možnosti řešení na lidské úrovni.

Představme si, že máme soubor `div.tex`. Ten obsahuje čtyři řádky.

```
362 \medved Ahoj vlčku!
363 \vlk    Ahoj Mišo!
364 \medved Slyšel jsi ty dřevorubce? To byla řezba, že?
365 \vlk    Tvé chrápání bylo výrazně pronikavější.
```

Pak jsme schopni extrahovat množství znaků a řádků u medvěda nebo vlka.

```
366 $$ cat div.tex | sed '/\\vlk/!d' | sed 's/^\\\vlk //' | wc -l -c
```

Tato softwarová roura zobrazí soubor `div.tex`, poté vybere pomocí nástroje `sed` jen řádky s `\vlk`, na začátku řádku značku postavy odstraní a na závěr vypíše počet řádků (-l) a znaků (-c) nástrojem `wc`.

Chceme-li si trochu zaprogramovat, tak další krok v podobě `spust.sh`, který spouštíme v Linuxu `sh spust.sh`, může vypadat takto.

```
367 #!/bin/bash
368 zapisuj() {
369     osoba="\\\$1" # \ -> zdvojení pro echo, pak pro sed -> \\\
370     echo -n $1": " # Napiš první parametr a dopiš dvojtečku a mezeru.
371     echo -n "cat div.tex | sed '/$osoba/!d' |" >spustme.sh # Založ soubor.
372     echo " sed 's/^\$osoba //' | wc -l -c" >>spustme.sh # Přidej k souboru.
373     sh spustme.sh
374 } # Konec funkce zapisuj.
375
376 echo "Osoba, počet řádků, počet znaků"
377 zapisuj medved
378 zapisuj vlk
```

Funkce `zapisuj` je volána dvakrát, jednou s parametrem `medved`, podruhé s `vlk`. V každém běhu se vytvoří soubor `spustme.sh`, který tato funkce spustí. Obsah souboru vypadá postupně takto.

```
379 cat div.tex | sed '/\\medved/!d' | sed 's/^\\\medved //' | wc -l -c
380 cat div.tex | sed '/\\vlk/!d' | sed 's/^\\\vlk //' | wc -l -c
```

Výstup na terminál pak dopadne takto.

```
Osoba, počet řádků, počet znaků
medved:      2      57
vlk:         2      51
```

Opět programátoři vidí, že by bylo co vylepšovat. Důležité údaje jsme však získali. Medvěd hovoří dvakrát s celkovým počtem 57 znaků, vlk také dvakrát s počtem 51 znaků.

Ad bod 3. Podívejme se na možnost analyzovat výstupní PDF soubor, například `mahra.pdf`.

Takový soubor je určen na obrazovku či pro tisk a už neobsahuje žádné příkazy, makra či autorské \TeX poznámky. To je plus. Obsahuje dějové odstavce a děje u osob. To znamená vyčistit vše uvnitř složených závorek, včetně nich. Zkušenější programátor jistě zajásal. V principu stačí proskenovat celý soubor, levá složená závorka vypíná výpis, pravá složená závorka výpis znovu zapne. Nebo jsme zpět u úprav příkazů na úrovni \TeX u. Jistě by zajásali i programátoři s regulárními výrazy.

Pokud jsme v držení celé hry, tak začneme extrakcí do textového souboru. Zlobit bude číslo odstavce, číslo stránky, záhlaví a zápatí, to by opět zůstalo na \TeX úpravách. Můžeme použít dvě cesty.

```
381 $$ pdftotext -nopgbrk mahra.pdf mahra.txt
382 $$ pdftotext -nopgbrk -raw mahra.pdf mahra.txt
```

V prvním případě získáme směs textů, bez rozeznání konce řádků, odstavců či stránek. V druhém případě rozeznáme konce řádků PDF souboru. Obě cesty vyžadují v principu stejný způsob. Identifikovat osobu a dvojtečku a vypsat všechny text, dokud není nalezena jiná osoba s dvojtečkou. Pak další texty patří této osobě.

Osoba a dvojtečka obecně skrývá nebezpečí přímé řeči. Což lze u divadelních textů také najít: jistá osoba cituje jinou osobu, ale častý jev to není. Vyhnout se tomu dá na úrovni \TeX u, kdy místo oddělovače osoby od textu „:“ použijeme například autorem dříve používané „>“. Číslo stránek se dají vypnout, čísla odstavců také atd. Pokud jsou čísla stránek ve tvaru $-0-$, tak to lze také snadno vymazat po konverzi $\text{PDF} \rightarrow \text{TXT}$, podobně čísla odstavců ve tvaru $[0]$.

Řešení takové analýzy prezentovat nebudeme, ale zmíníme jednu výhodu. Když si v \TeX u nastavíme výstup textů právě a jen od jedné postavy plus vypneme popis osoby a oddělovač, tak v PDF verzi objevíme čistou velikost. Poté nástroj `pdftotext` připraví krásný textový soubor, kde stačí nahlédnout již jen na velikost v bajtech.

Zpět k bodu 1 i 2 i 3. Objevil se tento zajímavý \TeX ový, v autorově případě spíše Linux- \TeX ový, problém, jak při jednom dávkovém běhu extrahovat odděleně všechny texty osob.

Postup bude takový, že se pokusíme projet několikrát text divadelní hry a postupně do PDF pouštět konkrétní osobu. Výsledek v plain \TeX u vypadá takto. Kompletní seznam a vysvětlení \TeX primitiv viz [14, str. 315–458].

```
383 % pdftex zpracuj versus pdflatex zpracuj
384 %\documentclass{article}
385 %\begin{document}
386 \newwrite\analyza%
387 \newcount\osoby%
388 \catcode'\^^M=13% Aktivace znaku konce řádku.
389 \def\format#1 #2 #3^^M{\ifnum\osoby=#2%
390 \par{\bf#1: }#3% Vypiš řádek včetně osoby a oddělovacího znaku.
```

```

391 \write\analyza{#3}% Vypiš text do souboru.
392 \fi% Konec srovnání osoby s čítačem.
393 \ifnum\osoby=0\par{\bf#1: }#3\fi% Vypiš hru tak, jak je.
394 }% Konec příkazu formát.
395 \def\plus{\advance\osoby by 1}%
396 \plus\def\medved{\format Medv\v ed 1 }%
397 \plus\def\vlk{\format Vlk 2 }%
398 %\plus\def\vlka{\format Vlk 3 }
399 % Mnoho dalších vlků.
400 %\plus\def\vlkq{\format Vlk 19 }
401
402 {\bf Osob v dramatu:} \the\osoby%
403 \loop% Opakuj dle počtu osob plus jedenkrát navíc.
404 \openout\analyza=pps\the\osoby.tex%
405 \vfill\eject%
406 \medved Prvn'\i\ text brumla.
407 \vlk Prvn'\i\ text vlk.
408 \medved Op\v et brumla.
409 \vlk Vlk tot'\aln\v e usnul.
410 %\vlka Text vlka A.
411 % Mnoho hovořících vlků.
412 %\vlkq Text vlka Q.
413 \advance\osoby by -1 %
414 \ifnum\osoby>-1\repeat%
415
416 \closeout\analyza% Uzavření \openout0.
417 %\end{document}
418 \bye%

```

První překážku překonáme tak, že víme, že jedno otevřené souborové vlákno se postupně může měnit: ukazovat na jiné soubory. Ten vždy vznikne, nelze do něj připisovat. \TeX může mít otevřených 16 výstupních vláken `openout`, ale nikde se nehovoří, že to musí být vždy jeden a týž fyzický soubor. Proto si založíme dávku souborů `pps1.tex`, `pps2.tex`, ..., `pps n .tex`.

Poslouží nám na to proměnná `analyza`, která je definovaná na řádku 386. Poukázání na jiný fyzický soubor realizujeme na řádku 404. Vlastní zápis textů do souboru je realizován uvnitř podmínky na řádku 391. Formálně toto vlákno uzavřeme před ukončením \TeX souboru, na řádku 416.

Kontrolu zápisu na obrazovku a do souboru řídí příkaz `\format`. Ten má tři parametry. První je jméno osoby, v našem případě zvířátko, druhý parametr je pořadové číslo zadané ručně a třetí parametr je zbytek řádku. Ruční zadávání pořadového čísla na zautomatizované by se dalo ošetřit, ale to není naším cílem. My se snažíme zjistit, jaké to pořadí má vlastně být, hovoříme-li o počtu textů.

Tento příkaz má v sobě dvě podmínky. První kontrolu, zda-li můžeme vypsát text právě zkoumané osoby. Druhá podmínka se vypíše na závěr celého běhu, kdy pod fiktivní osobou nula vypíše původní divadelní hru.

Příkaz `\plus` nám hlídá počet osob ve hře. V naší ukázce jsou osoby dvě: medvěd a vlk. Tento údaj se vypíše na první stránku výstupního PDF, viz řádek 402. Cyklus osob nám hlídají řádky 403 a 414.

Po spuštění `pdftex zpracuj` je výstupem PDF o čtyřech stranách. První obsahuje počet osob. Druhá stránka texty medvěda, třetí pak vlka. Na straně čtyři najdete celou hru v nezměněném pořadí. Konkrétně v naší ukázce bude:

% Strana první, 1/4:

Osob v dramatu: 2

% Strana 2/4:

Vlk: První text vlk.

Vlk: Vlk totálně usnul.

% Strana 3/4:

Medvěd: První text brumla.

Medvěd: Opět brumla.

% Strana poslední, 4/4:

Medvěd: První text brumla.

Vlk: První text vlk.

Medvěd: Opět brumla.

Vlk: Vlk totálně usnul.

Chcete-li si vyzkoušet, že tato procedura bude fungovat na libovolný počet osob, tak si rozšířte definice příkazů mezi řádky 398 a 400. Pak stačí užívat text tak, jak je naznačeno na řádcích 410 až 412. Kontrolou `zpracuj.log` se ujistíme, že všechny fyzické soubory byly řízeny vláknem `\openout0`.

Jste-li příznivci formátu \LaTeX , tak vezte, že `plainTeX` můžete spustit téměř kdykoliv. V našem případě vylepšení spočívá v odkomentování řádků 384, 385 a 417.

Bylo-li by nám líbo, mohli bychom kouskovat výstupní PDF nástrojem `pdftotext`, kde lze nastavit stránkové meze, ale tohoto nástroje jsme si užili již nadmíru. Mohli bychom také přemlouvat `TeX`, ať nám stránkové meze textů jednotlivých osob vyexportuje, pak bychom měli situaci hodně zjednodušenou.

Budeme hrdí na svůj výstup a využijeme toho. Chceme už jen upravit `TeX` příkazy v jednotlivých `pps*.tex` souborech a s nahrazováním v sedu již umíme pracovat.

419 % Soubor `pps1.tex`:

420 `Prvn{\accent 19 \i } \ text brumla.`

421 `Op{\accent 20 e}t brumla.`

422 % Soubor `pps2.tex`:

423 `Prvn{\accent 19 \i } \ text vlk.`

424 `Vlk tot{\accent 19 a}ln{\accent 20 e} usnul.`

Uděláme si jednoduchý cyklus v souboru `vystup.sh`, který načte všechny `pps*.tex` soubory, přeloží je \TeX em a poté PDF zkonvertuje do TXT. Dávkový soubor se spustí `sh vystup.sh`. Vše další je už jen o správném nastavení výstupního kódování textového souboru.

```

425 rm -f pps0.tex # Soubor v této chvíli navíc.
426 for i in `ls pps*.tex`; do # Zpracuj všechny osoby.
427     pdftex "\\input $i\\bye" >/dev/null # Viz pps*.log.
428     f=${i%.*} # Název souboru bez přípony.
429     pdftotext -nopgbrk $f.pdf $f.txt
430     wc -l -c $f.txt # Alternativní zjištění 1.
431 done # Následuje alternativa číslo dvě:
432 ls -S -l pps*.txt # Setřídí, vypíše velikost.

```

Výstupem dostáváme:

```

$$ sh vystup.sh
4 43 pps1.txt
4 47 pps2.txt
-rw-r--r-- 1 Uživatel None 47 Mar 13 12:44 pps2.txt
-rw-r--r-- 1 Uživatel None 43 Mar 13 12:44 pps1.txt

```

Počet řádků je čtyři, je to z toho důvodu, že jsme ponechali čísla stránek. Také nemáme nastavené kódování, takže počet znaků bude drobně nesouhlasit. Jinak však můžeme vyjádřit spokojenost. Osoba 2 (`pps2.txt`, vlk) řekla více textů než osoba 1 (`pps1.txt`, medvěd).

Machři informatici by byli jistě schopní tento seznam postav setřídít dle velikosti, upravit a zpátky načíst do \TeX u. Proč ne? Nebylo by ovšem příjemné spočítat počet znaků na \TeX ové úrovni? Autor si píše za domácí úkol.

Ještě jeden pohled. Zmíníme jednu prémiovou možnost bez `sed` či Perl konverzí, která byla zmíněna na [cz.comp.cstex] u diskutujících pana Hajtmara, Wagnera a autora článku na <http://groups.google.com/> 8. dubna 2009.

Akcentované znaky se aktivují a rozvíjí do příkazu nejčastěji aktivací balíčku `inputenc`. Pokud nám záleží jen na výstupu do externího souboru, a ne vlastním výstupu do PDF, tak tento balíček aktivujeme bez upřesnění kódování, viz řádek 435 a zrealizujeme zápis do souboru, řádky 438 až 445.

Poté je textový výstup identický vstupnímu kódování editovaného \TeX souboru. Takový soubor je všeobecně použitelný bez dalších transformací mimo \TeX prostředí. Množství hovořeného textu je roven počtu bajtů takového souboru. U UTF-8 kódovaného souboru by to však znamenalo ještě další bádání.

Pokud bychom si přáli takový soubor načíst, tak aktivujeme kódování a vygenerovaný a na \TeX ové úrovni uzavřený soubor si načteme, viz řádky 447 a 448.

```

433 \documentclass{article}
434 \usepackage[czech]{babel}
435 \usepackage{inputenc}% Nespecifikované kódování.
436 \usepackage[IL2]{fontenc}

```



```

455 }% Konec příkazu \obrmaly.
456 % Užití: \obrmaly{rudapivrnc}{1.5}

```

Příkaz má dva parametry, název souboru, který je umístěn v podadresáři /obr/ a má příponu PNG. Druhý parametr je výška obrázku v centimetrech. Obrázek se vysází centrovane přímo na místě umístění příkazu, viz ukázka vlevo nahoře na straně 41.

Střední obrázek vyžaduje péči ve formě plovoucího objektu. Každý má výšku řádově do třetiny strany, je (fotky) nebo není (kresby, malby) rámován.

```

457 \newcommand{\obrstredni}[2]{% Vyžadován balíček graphicx.
458 \begin{figure}[hbt]%
459 \label{obr:stredni:#1}% Označení místa obrázku.
460 \begin{center}%
461   \fboxrule=3pt% Síla čáry v bodech.
462   \fboxsep=0pt% Vzdálenost rámu od obrázku.
463   \fbox{\includegraphics[height=#2 cm]{obr/#1.png}}
464 \end{center}%
465 \end{figure}%
466 }% Konec příkazu \obrstredni.
467 % Užití: \obrstredni{dum}{5}

```

Velký obrázek je také plovoucí, na samostatné straně a orámován černým obdélníkem (fotka, série fotek) či se rám nepoužije (některé kresby a malby). Rámování záleží hodně na daném obrázku. U divadla stačí použít příkaz `\fbox` s doplňujícími délkami `\fboxrule` a `\fboxsep`. Autor používá 3pt a 0pt. Tloušťka čáry cca milimetr a čára je na dotyk obrázku.

Aniž bychom komplikovaně řešili automatizaci, tak si lze v parametru příkazu nastavit rotaci obrázku, zda-li je na výšku či na šířku. Alternativou by bylo použít balíček `lscap`, ten by nám to však zbytečně ve zdrojovém kódu komplikoval. Po jistou dobu autor považoval za užitečný obskurní balíček `here`. Ten však již nepoužívá. Naopak za užitečný se projevil balíček `afterpage`, který sází obrázek po zaplnění strany textem. Načteme si jej, pokud jsme tak ještě neučinili.

```

468 \usepackage{afterpage,graphicx}% V preambuli dokumentu.

```

Autor používá nezvyklé nastavení v kombinaci s příkazem `\clearpage`. Poměrně dobře funguje na řádce 477 i s příkazem `\newpage`.

```

469 \newcommand{\obrvelky}[2]{%
470 \begin{figure}[p]%
471 \label{obr:velky:#1}% Označení místa obrázku.
472 \fboxrule=3pt\fboxsep=0pt%
473 \fbox{% Orámování fotky.
474   \includegraphics[angle=#2,width=0.95\textwidth]{fotky/#1.png}%
475 }% Konec orámování fotky.
476 \end{figure}% Objekt si uloží do paměti a vyčkává příkazu \newpage.
477 \afterpage{\clearpage}% Sázej samostatnou stránku co nejdříve.

```

```

478 }% Konec příkazu \obrvelky.
479 % Užití: \obrvelky{rodina}{90}

```

Příkaz, speciálně řádek 477, zajistí to, že se plovoucí obrázek vysází na nejbližší samostatné straně po naplnění předchozí stránky textem. Neodpluje např. až na závěr dokumentu. Graficky a pozičně dobře odplutý je obrázek vpravo nahoře na straně 41.

Připravit si variantu s/bez rámování je již operativní T_EX rutina. Buď na úrovni příkazu s novým parametrem, zda-li si přeji/nepřeji rámování, nebo přípravou dvou nezávislých příkazů.

Téma popisku a umístění obrázku.

Obrázky autor výhradně skenuje a umísťuje jako bitmapu, kvůli zachování síly tahu štetce nebo tužky. To má blízko ke kaligrafii.

Žádný z obrázků či tabulek nemá svůj popisek, anglicky caption, ten se v divadelních hrách nepoužívá, podobně jako ve většině článků Zpravodaje.

Je však potřeba uhlídat, kam obrázek odpluje. Nesmí odplout před zmínku v textu. Byť to není přesné určení místa s přesností mezery přes příkaz `\ref` nebo `\pageref`, které bychom použili v odborné publikaci. V divadelní hře se díváme na text, který na obrázek odkazuje. Například je tam zmínka o krajině, kde osoba žije, nebo o domě, kde se vše odehrává atp. Umístění odkazu je záležitostí autorských zkušeností a znalosti textu celé hry. Zde se osvědčil balíček `flafter`, tedy `floating after`, který nechá obrázek odplout za jeho odkaz.

My si takový odkaz musíme připravit tak, aby se v dokumentu neobjevil žádný nový text. Běžně se na skrytí používá následující metoda, která neaktivuje balíček `flafter`.

```

480 \long\def\zmiz#1{% \long\def\zmiz#1{#1} %Zobrazí text.
481 Text.\zmiz{test\par test} Pokračující text.

```

Šli jsme na to od lesa. V tomto článku, stejně jako v dramatických počínech, autor používá příkaz `\bile` s jedním parametrem, tj. značkou připravenou příkazem `\label`. Příkaz udělá to, že do nulového boxu vysází bílou barvou odkaz na stránku. Jinými slovy, sazba takového čísla neovlivní odstavcovou délku, ani číslo stránky nebude vidět. Zajištěné však máme, že se aktivuje balíček `flafter` a obrázek se ocitne až za tímto neviditelným odkazem.

```

482 \usepackage{flafter}% V preambuli dokumentu plus balíček graphicx/color.
483 \newcommand{\bile}[1]{\makebox[0pt][l]{\color{white}\pageref{#1}}}%
484 % Užití: \bile{obr:stredni:dum} nebo \bile{obr:velky:rodina}.

```

Ve zdrojovém kódu by měl být příkaz `\bile` před příkazem vkládané grafiky! Poté fungují všechny parametry plovoucího objektu, tedy `htbp`. V opačném případě bude fungovat jen parametr `p` pro odplutí na samostatnou stránku.

Svou užitečnost ukázal box o nulové délce. Ten má své místo na mnoha dalších místech sazby. Což jsme provedli následovně.


```

485 Svou užitečnost ukázal box o~nulové délce. Ten má své místo na%
486 \raisebox{0pt}{\rotatebox{20}{\makebox[0pt][l]{mnoha}}}%
487 \raisebox{0pt}{\rotatebox{-20}{\makebox[0pt][l]{mnoha}}}%
488 mnoha dalších místech sazby. Což jsme provedli následovně.

```

Zmíněný příklad nebude fungovat v případě, když použijeme na stránkách barevné pozadí. To se častokrát děje u prezentací, knižních obálek a přebalů.

```

489 \usepackage{flafter}% V preambuli navíc graphicx a color.
490 \definecolor{mujCMYK}{cmyk}{0.8, 0.3, 0.2, 0.1}
491 %\definecolor{mujCMYK}{cmyk}{0, 0, 0, 0}% bílá barva
492 \pagecolor{mujCMYK}% Aktivace barvy na pozadí stránky.
493 \newcommand{\bile}[1]{\makebox[0pt][l]{\color{mujCMYK}\pageref{#1}}}

```

Jméno příkazu `\bile` můžeme směle nahradit příkazem `\chameleonove`, protože barva odkazu se vždy použije taková, jakou nastavíme na pozadí stránky.

Řešení však není dostatečně obecné, protože na pozadí stránky mohou být barevné přechody, vodoznaky či obecně jakýkoliv tiskový materiál, u kterého autor akceptuje možnost překrytí. S takovým řešením se častokrát setkáme u plakátů a reklamních materiálů. S texturami se setkáme u nejedné knižní obálky.

Nabízí se nám možnost posunout křížový odkaz mimo tiskovou stránku.

```

494 \usepackage{flafter,tikz}% V preambuli dokumentu.
495 \newcommand{\bile}[1]{\makebox[0pt][l]{\kern\paperwidth\pageref{#1}}}
496 %Srovnejte s \newcommand{\bile}[1]{\makebox[0pt][l]{\pageref{#1}}} i s
497 %\newcommand{\bile}[1]{\makebox[0pt][l]{\kern40\paperwidth\pageref{#1}}}
498 \begin{picture}(0,0)(0,0)
499 \begin{tikzpicture}
500   \shadedraw[inner color=yellow, outer color=black, draw=yellow]
501     (6,0) rectangle +(2,1);
502 \end{tikzpicture}
503 \end{picture}%
504 Text\bile{obr} text další \ldots
505 %Příkaz \label{obr} je zabudován někde později v plovoucím objektu.

```

Nyní bychom mohli příkaz pojmenovat `\odsunse` nebo `\odskoc`. Technicky se odskočí doprava mimo papír. Situace je již příjemná, ale stále si musíme dát pozor ještě na jednu drobnost, a to na obrovské strany, kdy bychom mohli odskočit mimo výpočetní možnosti \TeX u (chyba *Dimension too large*), viz ř. 497.

Do problémové situace se samozřejmě dostaneme i tehdy, když připravujeme tiskový materiál mimo okraje stránky, např. texturu, která je ořezávaná. Pokud se příkaz `\bile` ocitne vlevo mimo okraj, objeví se křížový odkaz v pravé části v tisknutelné oblasti. Ani kombinace `viewport` a `clip` u příkazu `\includepdf` (balíček `pdfpages`) nebo `\includegraphics` (balíček `graphics`) situaci nezachrání, pokud tiskneme na spád, tj. do okraje papíru, a máme mimo sazební obrazec důležité objekty, jako jsou živé záhlaví a zápatí.

Po několika drobných oklikách se dostáváme do ideálního stavu, k příkazu, který bychom se vši ctí mohli nazvat `\pruhledne`.

```

506 \usepackage{flafter}% V preambuli dokumentu.
507 \newcommand{\bile}[1]{\makebox[0pt][l]{\phantom{\pageref{#1}}}}

```

Otevřená dvoustrana knihy

Ačkoliv autor nepoužívá obrázky přes více stran, neznamená to, že se nám ten přístup nehodí.

Kdo trochu působí v L^AT_EXu, tak zná příkazy `\newpage`: přechod na novou stránku; `\clearpage`: vysázení plovoucích objektů a vstup na novou stránku, či `\cleardoublepage`: vysází plovoucí objekty a začne na liché stránce. Všechny tyto příkazy jsou definovány v `latex.ltx`. Rozšíření najdeme přes balíček `nextpage` [10, str. 235 a 236].

Náš úkol je vysázet vybraný materiál, například 2 a 2 fotky, do otevřené dvoustrany. Tedy na sudou a lichou stranu, v tomto pořadí. Nesmí však záviset na tom, kde příkaz v textu položíme. Procedura si musí najít nejbližší otevřenou dvoustranu sama. Žádný ze zmíněných příkazů to nedokáže, ale lze se inspirovat. Autor zapojí již jednou zmíněný balíček `afterpage`.

Použití najdeme nejen v divadelní hře, ale i v tomto Zpravodaji, kdy víme, že každý článek začíná na nové straně. Nevíme, a většinou do poslední chvíle to neví ani sazeč sám, jestli první strana článku bude sudá nebo lichá. To je důvod vzniku tohoto příkazu.

Celý princip spočívá v užití `\afterpage` a po rozhodnutí podmínky na lichost čísla strany se případně pokračuje vnitřním `\afterpage`.

```

508 \def\vysazejdvojitymaterial{%
509 \afterpage{% Čekej na volnou stránku poprvé.
510 \ifodd\thepage% Je stránka lichá?
511 \afterpage{\dvojitymaterial\newpage}% Ano, je, čekej tedy podruhé.
512 \else%
513 \dvojitymaterial\newpage% Ne, není lichá, sázej tiskový materiál.
514 \fi% Konec podmínky \ifodd na lichost čísla stránky.
515 }% Konec příkazu \afterpage.
516 }% Konec příkazu \vysazejdvojitymaterial.

```

Nadefinujeme si materiál, který se má na dvoustraně objevit a vysázíme jej. Ukázku čtyř PDF o dvou stranách lze vidět na otevřené dvoustraně 40 a 41.

```

517 \def\dvojitymaterial{Fotka1\vfil Fotka2\newpage Fotka3\vfil Fotka4}
518 \vysazejdvojitymaterial%
519 % Později v dokumentu:
520 \def\dvojitymaterial{Fotka5\vfil Fotka6\newpage Fotka7\vfil Fotka8}
521 \vysazejdvojitymaterial%

```

6. Doplnky sazby a knižní finalizace

6.1. Oboustranné křížové odkazy

Nahlédněme pod pokličku další typografické záležitosti. Jedná se o existenci autorských poznámek. Autora článku to svého času poměrně hodně fascinovalo při četbě náročných divadelních kousků. Že měl tu možnost nahlédnout pod autorskou pokličku nebo nahlédnout na řádné a expertní vysvětlení divadelníků. Hezky se čte, hůře se píše.

Častokrát najdeme tyto vysvětlující komentáře u her Shakespearových, většinou ne přímo od Shakespeara, ale od divadelníků a znalců. Pak to samozřejmě nejsou autorské poznámky, ale jen vysvětlující poznámky. Princip je však stejný. V seznamu poznámek je odkaz na stranu, případně odstavec, někdy dokonce na konkrétní termín, který je vysvětlován.

My si zkusíme tuto situaci zrealizovat plus udělat ještě něco navíc. Udělat si oboustranný křížový odkaz. Jinými slovy, pokud se autorská poznámka vyskytne, tak o tom bude zmínka ve vlastním textu, aby čtenář věděl, že tato poznámka k danému odstavci existuje, a na které straně hry se nachází. Nazvěme to oboustranným křížovým odkazem nebo zpětnou referencí.

Takový odkaz lze nalézt ve Zpravodaji na dvoustraně 40 a 41. Na levé straně 40 Zpravodaje dole vpravo nalezneme očíslovaný odstavec 2 (str. sbírky 31) s existencí autorské poznámky, která začíná na straně sbírky 88 (neplést si se Sbírkou zákonů). Tuto poznámku najdeme na pravé straně 41 Zpravodaje dole v levé části. Je to poznámka k první třetině ne příliš humorné minihry. V této poznámce najdete původní odkazované číslo odstavce [2] a začátek tohoto odstavce najdeme ve sbírce na straně 31. Jak se lze také přesvědčit v autorských poznámkách, \TeX formátování nám funguje.

Zkusíme na to aplikovat pravidla automatizace s tím, že je možné si ručně dodefinovat libovolný křížový odkaz přes příkazy `\label`, `\pageref` a `\ref`. Jinými slovy náš přístup bude rozšiřující, nijak omezující dosavadní potenciál autora. Jedná se především o nezasahování do příkazů `\label` a `\footnote`.

Nejdříve si připomeneme několik známých momentů. Jedním z nich jsou poznámky pod čarou. Užívá se příkaz `\footnote`, který způsobí to, že svůj argument vysází do spodní části komentované stránky, tedy fyzicky jinde, než je umístěn příkaz. Doplnující příkazy jsou `\footnotemark` a `\footnotetext`. Existuje celá řada \TeX ových balíčků na podporu poznámek pod čarou.

Posuneme se o kousek dál. Podobně, i když s menší balíčkovou podporou a užíváním, se užívají závěrečné poznámky. To jsou takové poznámky, které se vysází na konci kapitoly nebo celé knihy. To je to, co hledáme.

Nebudeme vás dále napínat, ten významný balíček se jmenuje `endnotes`. Kompletní dokumentaci lze nalézt v komentářích souboru `endnotes.sty`.

Při prvních pokusech o oboustranné křížové odkazy narazíme na to, že definice příkazu `\label` je pro nás nevhodně, spíše nedostatečně, zrealizována. Jedná se

o to, že potřebujeme vyexportovat číslo odstavce a číslo stránky při definici značky. Obvykle se tam vyskytuje číslo kapitoly, podkapitoly, tabulky, obrázku či rovnice. My potřebujeme následovat vlastní čítač. A co víc, tento čítač musí být evidován a exportován v běžných cifrách.

Abychom si nezasáhli do příkazu `\label`, tak si nadefinujeme nový příkaz, který budeme používat. Zde je návod.

```
522 \makeatletter
523 \def\mylabel#1{\@bsphack% Zavádíme nový příkaz \mylabel.
524   \protected@write\@auxout{}\%
525   {\string\newlabel{#1}{\arabic{para}}{\thepage}}}% Zde je změna.
526   \@esphack}% vůči \label.
527 \makeatother
```

Pro méně zkušené \TeX isty lze zopakovat, že znak `@` se aktivuje po příkazu `\makeatletter` a zastavuje se jeho aktivita příkazem `\makeatother`. Je to z toho důvodu, abychom omylem nepředefinovali nebo nezasáhli do proměnných daného příkazu. Zdrojový kód vypadá nebezpečně, ale je to logické. Pokud nechceme, aby nám někdo zvenčí náhodně zasáhl do vnitřních proměnných, užijeme systémový znak `@`, jehož aktivace je možná, ale už to nebude zásah náhodný.

Nyní se vrátíme na stranu 60 za příkazem `\okraj`. Čtyři zakomentované řádky si odkomentujeme. Jedná se o příkaz `\znak` a `\znakk`. Tyto znaky zleva, případně zprava, na okrajové poznámky napíší texty vztahující se k autorské poznámce, bude-li existovat. V této chvíli jsou oba příkazy nulované. To dokonce dvakrát. Poprvé deklarujeme jejich existenci, podruhé nulujeme jakékoliv texty spadající dřívějšímu odstavci.

```
528 \newcounter{para}
529 \setcounter{para}{0}
530 \def\znak{}\%
531 \def\znakk{}\%
532
533 \def\okraj{\stepcounter{para}%
534 \marginpar[\hfill \znakk\texttt{\footnotesize[\, \thepara\, ]}}}%
535 {\makebox[0pt][l]{\texttt{\footnotesize[\, \thepara\, ]}\znak}}}%
536 \gdef\znak{}\% Sazba textu za číslo stránky vpravo.
537 \gdef\znakk{}\% Sazba textu před číslo odstavce zleva.
538 }% Konec příkazu \okraj.
```

Další krok bude aktivovat balíček `endnotes` a upravit si jeho příkazy. Půjde nám především o vzhled strany autorských poznámek, vzhled čísla poznámky, vzhled čísla strany, kde byla autorská poznámka udělána. Číslování závěrečných poznámek nastavíme na číslo odstavce.

```
539 \usepackage{endnotes}% V preambuli dokumentu.
540 \renewcommand\notesname{\newpage Autorské poznámky%
541   \mylabel{\myprefix}\vspace*{-0.5cm}}
542 \renewcommand\makeenmark{[\theenmark]\ }
543 \renewcommand\enoteformat{\leftskip=0.9cm\parindent=3mm%
544   \parskip=0pt\hspace*{-1.38cm}\makebox[1cm][r]{[\theenmark]\,}%
```

```

545 \zv{Strana~\pageref{\myprefix\theenmark}.}\ }%
546 \renewcommand\enotesize{\footnotesize}%
547 \let\theendnote=\thepara

```

Abychom si ohlíдели situace, že budeme skládat k sobě více kapitol, v našem případě více divadelních her (příprava sbírky her), tak musíme užít předponu k našemu číslu odstavce. Jde o to, abychom se autorsky neodkázali na stejné odstavce ve dvou hrách. To by se jednalo o duplicitní definování. Při užití jednoznačné předpony (pořadové číslo hry, zkratka hry atp.) nám tento problém jednoznačnosti odpadá. Musíme však čítač `para` před začátkem každé hry vynulovat. To znamená, že první odstavec každé hry bude číslován od počátku.

Vytvoříme si zároveň nový příkaz `\myend`, což bude jediný příkaz, který bude autor používat. Bude se psát před začátek odstavce, na který se chceme odkázat. Má jeden parametr, který obsahuje texty, poznámky a komentáře, které se mají v závěru hry objevit.

Dále potřebujeme rozlišit značku v textu a značku v autorských poznámkách. Zde se důsledně dodržuje rozdíl mezi `\myprefix\theenmark` (značka v textu hry) a `o:\myprefix\theenmark` (output; značka v autorských poznámkách).

```

548 \def\myprefix{1}
549 \newcommand\myend[1]{\stepcounter{para}%
550 \endnotetext{#1\mylabel{o:\myprefix\theenmark}}}%
551 \gdef\znak{{\scriptsize s.\,\pageref{o:\myprefix\theenmark}.}}%
552 \gdef\znakk{{\scriptsize \pageref{o:\myprefix\theenmark}.\,s.}}%
553 \mylabel{\myprefix\theenmark}%
554 \addtocounter{para}{-1}%
555 }% Konec definice příkazu \myend.

```

Tímto momentem jsme si zajistili generování zpětné reference. V případě užití `\myend` se vyexportuje parametr 1 plus se k tomu přidá definování nové značky, viz řádek 550. Je to definování křížového odkazu na dálku.

Dále příkaz předefinuje příkazy `\znak` (značka pro sudé stránky) a `\znakk` (značka pro liché strany). Tím si zajistíme, že číslo odstavce bude vždy nejbližší textu hry a údaj o straně (s.) bude od textu dále.

Příkaz sám si nadefinuje svou vlastní pozici/značku v odstavci, viz řádek 553. Na začátku přidá čítači odstavce jedničku a před opuštěním navrátí tento čítač do původního stavu. Je to z toho důvodu, že příkaz `\myend` budeme vždy dávat před odstavec, jehož hodnota teprve bude stanovena. Vzápětí si příkaz `\okraj` tento čítač zpátky zvedne, viz řádek 533. Tuto operaci je nutné udělat takto, poněvadž každý odstavec neponese autorský komentář.

Jeden odstavec bude nést maximálně jeden autorský komentář, který ale lze dle libosti strukturovat a komentář může být skutečně rozsáhlý. V takovém komentáři lze užívat celou řadu \TeX ových příkazů. O nic nepřicházíme. Nic proti ničemu. Začátek hry může vypadat takto. Příkazy jsou součástí titulní strany.

```

556 \cleardoublepage%      Hra začne na liché stránce.
557 \setcounter{para}{0}%  Nulování čítače odstavců.
558 \label{pohadka}%      Značka hry. Kvůli ruční osnově.
559 \gdef\myprefix{3:}%    Jedinečný identifikátor celé hry, např. u sbírky.

```

Poslední řádek divadelní hry tvoří příkaz `\theendnotes`, kdy se vyprázdní obsah pomocného souboru a autorské komentáře se vysází. \LaTeX se musí spustit minimálně dvakrát, aby křížové odkazy seděly.

Alternativně by šly naše oboustranné křížové odkazy upravit a přepracovat \LaTeX příkazem `\refstepcounter` nebo užitím balíčku `refcount`.

6.2. Úprava čísla stránky

Autor článku chtěl mít hezkou knížku. Zkusil upravit vzhled osnovy, viz strana 50 a dál. Dále oči směřovaly k úpravě čísla stránky, a pak k obálce nebo knižnímu přebalu. Více o knižní úpravě [9].

Autorovi se líbí takové grafické vyjádření, které respektuje délku čísla stránky. Tím se inspiroval a zkusil svůj jednoduchý design. Natahovatelné okénko s/bez doprovodu pomocných na okénko vertikálně vystředěných linek.

Na pomoc zavoláme balíčky `fancyhdr` a `graphicx` a nadefinujeme pomocné délky. Nevadí, když zavoláme balíček `graphicx` dvakrát, ale nezavolat jej by nám křičelo chybové hlásky.

```

560 \usepackage{fancyhdr,graphicx}% Aktivace balíčků.
561 \newlength\mypage% Definice nových délek. Délka vykreslené čáry.
562 \newlength\mypagee% Délka okénka s číslem stránky.

```

Celý postup zabalíme do příkazu `\smasha`, který bude fungovat jako přepínač. Zapne se a bude fungovat až do další změny. Celá procedura vypadá takto.

```

563 \def\smasha{% Definice nového příkazu určeného k aktivaci stylu.
564 \pagestyle{fancy}\fancyhf{}% Aktivace stylu a jeho vyprázdnění.
565 \renewcommand{\headrulewidth}{0pt}% Záhlaví bez pomocné linky.
566 \renewcommand{\footrulewidth}{0pt}% Zápatí bez pomocné linky.
567 \fancyfoot[C]{}% Grafický design. Lze \fancyfoot nebo \fancyhead.
568 \def\mypageformat{\setlength\fbboxrule{2pt}% Okénko s číslem.
569 \setlength\fbboxsep{0pt}% Nulování oddělovače. Užijeme vlastní.
570 \fbbox{\rule[-3pt]{0pt}{15pt}\hspace*{4.5mm}% Kvůli délce.
571 {\large\bf{\thepage}}\hspace*{4.5mm}}% Kvůli délce okénka.
572 }% Konec okénka s číslem.
573 \settowidth{\mypagee}{\mypageformat}% Ulož délku okénka.
574 \mypage=0pt% Vynuluj délku na posuny a délku čáry.
575 \advance\mypage\textwidth% Jen číslo.
576 \advance\mypage-\mypagee% Posun dovnitř tiskové strany.
577 \divide\mypage by 2% Jdeme do středu zápatí.
578 \ifodd\thepage% Je strana lichá? Ano, je.
579 \rule[4pt]{\mypage}{2pt}% 0pt nebo 2pt, čára zleva.
580 \rotatebox[origin=lc]{0}{\mypageformat}%
581 \rule[4pt]{\mypage}{2pt}% Linka zprava.

```

```

582 \else% Strana není lichá.
583 % \hspace*{-\mypagee}% Nutný posun zpět.
584 \rule[4pt]{\mypage}{2pt}% Linka zleva.
585 \rotatebox[origin=rc]{0}{\mypageformat}%
586 \rule[4pt]{\mypage}{2pt}% Opt nebo 2pt, čára zprava.
587 \fi% Konec testu na lichost čísla stránky.
588 }% Konec designu umístěného do středu zápatí.
589 }% Konec příkazu \smasha.

```

Příkaz si aktivuje stránkový styl z balíčku `fancyhdr`, vyprázdní obsah záhlaví a zápatí. Nastavíme nulové linky v záhlaví a zápatí. Naše číslo stránky umístíme do zápatí `\fancyfoot` nebo záhlaví `\fancyhead` od středu. To řídíme z řádku 567.

Okénko s číslem stránky si definujeme pod příkazem `\mypageformat`, z toho důvodu, abychom mohli na řádku 573 relativně snadno spočítat jeho délku a uložit si ji do proměnné `\mypagee`.

Proměnná `\mypage` udržuje hodnotu délky pomocných linek.

Příkaz `\smasha` pokračuje vykreslením designu.

Užití příkazu může být následující.

```

590 Text dokumentu.\newpage Víc textu.\newpage
591 \smasha% Zapnutí našeho designu.
592 Pokračuje text.\newpage Další strana.\newpage
593 \pagestyle{empty}% Nebo \thispagestyle{empty}% Jiný design.
594 Strana bez záhlaví a~zápatí.\newpage Další strana.
595 \smasha% Zpátky přepneme na náš design. Atd.
596 Další\newpage strany\newpage dokumentu.

```

Připomínáme, že řádek 583 je zakomentovaný schválně. Jedná se o posun doleva, přesněji řečeno vystrčení okénka za tiskový okraj, který potřebujeme až v pozdějších designech 5 a 6.

V nákresu je účaří zápatí a náznak spodní části tiskového zrcadla. To jsme operativně získali přes balíček `geometry` [10, str. 206–211].

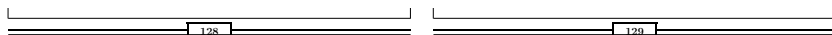
```

597 \usepackage{geometry}\geometry{showframe}% V preambuli dokumentu.

```

Alternativní způsob lze získat přes balíček `layout` nebo jeho rozšiřující variantu balíček `layouts` [10, str. 199–203].

Design 1. Náš základní design 1 nechť vypadá takto. Číslo stránky vycentrované na sudých i lichých stranách. Pomocné linky jdou do tiskových okrajů.



Abychom neomezovali tvůrčí potenciál sestavováním přepínačů a nastavováním proměnných délek, tak ukážeme, jak si lze „vyhrát“ s tímto `\smasha` příkazem jen pomocí komentování (přidání znaku procenta na začátek řádku) a odkomentování (vymazání znaku procenta) konkrétních řádků.

Design 2. Začneme tak, že zakomentujeme řádek 575. Tento řádek má na starosti výpočet délky pomocných linek. Nyní jej donutíme držet délku 0pt, kterou

získal na řádku 574. Úprava proměnné nastane na polovinu délky okénka, ale to je v pořádku. To si přejeme. Výsledkem je design 2.



Design 3. Mějme aktivní nebo odkomentujme řádek 575. Zakomentujme řádky 577, 581 a 584. Okénko s číslem strany dostaneme na úroveň tiskového zrcadla zrcadlově. Tento design se autorovi v tištěné knize nelíbil a ve sbírce divadelních her jej nepoužil.



Design 4. Rozšířme design 3. Na řádcích 579 a 586 nastavme délky z 2pt na 0pt. Výsledkem je stejný design jako design 3, ale bez pomocných linek.



Design 5. Rozšířme design 4 tím, že zakomentujeme řádek 576 a délky na řádcích 579 a 586 nastavíme zpět na 2pt. Navíc odkomentujeme řádek 583. Vystrčíme okénko s číslem stránky z tiskového okraje. Tento design byl v knize použit, viz dvoustrana 40 a 41.



Design 6. Jen upravme design 5 nastavením řádků 579 a 586 opět na hodnotu 0pt. Tím se opět zbavíme pomocných horizontálních linek. Další inspirace je na čtenářově straně.



6.3. Knižní hřbet

Autor vyzkoušel ještě jednu vychytávku. Udělat oboustranný hřbet, a to z toho důvodu, aby nezáleželo na tom, jak si knihu po čtení odložíme. Vždy si budete moci přečíst název knihy, případně autora.

Technicky se jedná jen o otočení textu o 180 stupňů. Ukázalo se však, že takto vytvořený obdélník čtení neusnadňuje. Proto se použilo ještě vystrčení autora, reálná realizace viz strana 40 nahoře uprostřed. Technická realizace přes prostředí tabulky za pomoci balíčku **graphicx** následuje. V reálném životě je potřeba otočit celou tabulku. Odkomentujme řádky 600 a 605. Pohodlné umístění na straně lze realizovat např. obalením do prostředí **picture**.

Pavel STRÍŽ: Sbírka divadelních prvotin
Pavel STRÍŽ: Sbírka divadelních prvotin

```
598 \def\jaaautor{Pavel \textsc{Stríž}:}%
599 \def\janazev{Sbírka divadelních prvotin}%
```



```

600 %\rotatebox{90}{% Otočení celé tabulky.
601 \begin{tabular}{r{ }c{ }l}
602 \jaaautor&\janazev\[-6pt]
603 &\rotatebox{180}{\janazev}&\rotatebox{180}{\jaaautor}
604 \end{tabular}
605 %}% Konec otočení celé tabulky.

```

Sazba obálky či knižního přebalu je náročná operace. Umí to balíček Zdeňka Wagnera `zwpagelayout` čerstvě zveřejněný na CTAN.ORG. Více o tomto balíčku v článku [25]. Podobné úkony zvládá i balíček `geometry` [10, str. 206–211].

Starší, ale stále funkční způsob instalace

Balíček `zwpagelayout` si lze stáhnout z CTAN.ORG. Rozpakovat a soubory nakopírovat do adresářové struktury \TeX -kolekce. Z příkazové řádky obnovíme seznam souborů zadáním `mktextlsr`.

Nový způsob instalace přes internet, viz článek Preininga v tomto Zpravodaji

Od \TeX -kolekce 2008 lze balíčky aktualizovat přes internet. Zadejme `tlmgr update -all`. Pravděpodobně se objeví zprávy vybízející k aktualizaci manažera `TeXlive`. Nabízí možnost `tlmgr update bin-texlive texlive.infra`.

Pod Microsoft Windows to zlobí v tom smyslu, že aktualizací soubor se nahraje na plochu. Spuštění však nepodporuje adresáře s mezerami, háčky a čárkami. Ideální je si stáhnout `update-tlmgr-latest.exe` do nezávadného adresáře. V Linuxu se jedná o stažení dávkového souboru `update-tlmgr-latest.sh`. Následně dávkový soubor spustíme.

Po nové aktivaci příkazu `tlmgr update -all` se nám provede aktualizace balíčků a nahrání balíčků nových, včetně souborové aktualizace. Pod posledním řádkem mezi `auto-install` najdete i balíček `zwpagelayout` (duben 2009).

Připravit návrh obálky či přebalu je pak záležitostí studia dokumentace.

6.4. Konce: ty nedivadelní

Finalizace knihy je náročná operace sazeče. Používá se řada nástrojů. Namátkou zmíníme nástroje `wlna` a `ean13.tex` Petra Olšáka, nádstavbu `ean13isbn` Zdeňka Wagnera, balíček `microtype`, `hyperref` a mnoho dalších. Záleží na řešeném problému. O předtiskových úpravách knihy si snad řekneme jindy. Největší boj sazeče je stále s parchanty. Zmíníme naše pohledy.

V minulosti autorem užívané. Používali jsme maximální penaltu na vdovy a sirotky, ale i tak nám to ve sbírce nepotlačilo všechny parchanty (neživotné, skloňování dle vzoru hrady; termín pro vdovy a sirotky).

```

606 \clubpenalty=10000% Sirotek. Též orphan.
607 \widowpenalty=10000% Vdova.

```

Takže podobně, jak radí Vít Zýka [30, str. 193, pozn. 4], tak autor dříve používal nový příkaz na čištění sirotek (první řádek odstavce na konci strany).

608 `\def\softone{\newpage}% Užití: \softone, nulování: \def\softone{}`.

Občas autor sirotky ponechal, byť první řádek našeho divadelního odstavce je sám o sobě graficky výrazný, téměř s tím číslem odstavce vypadá na samostatný odstavec.

Vdovy (poslední řádek odstavce na začátku strany) jsme nijak zvlášť neřešili, pokud byl řádek delší než polovina tiskového zrcadla. Častokrát pomohlo rozdělení daného odstavce na dva. V opačném případě nastal až autorský zásah do divadelního textu. To u zkontrolovaných a zkorigovaných textů není věru nejmoudřejší nápad.

V současnosti námi užívané. Příjemné je řešení pomocí dvojice L^AT_EX příkazů `\enlargethispage` a `\enlargethispage*`, konkrétně příkazy `\longer` či `\shorter` z třídy `csbulletin` Zdeňka Wagnera, kdy se zvětšuje nebo zmenšuje strana o násobek `\baselineskip` nebo `\par`. O příkazech L^AT_EXu v češtině viz slovníčky od Jiřího Rybičky [19, str. 191–238].

Budoucnost ukáže. Zajímavé způsoby nastavení zmiňuje Petr Olšák [14, 15], přes roztažitelnou délku `\topskip`, úpravu `\interlinepenalty` či kompletní bilanci stránkových obsahů otevřené dvoustrany.

Autor experimentuje s nastavením pružné délky `\parskip`, poněvadž technicky tiskař na kancelářském stroji není schopen nastavit identické navrstvení tiskového zrcadla sudých a lichých stran. Narozdíl od prózy a odborných knih je u divadelních her mezera mezi odstavci vítána. Rozdílného počtu řádků na sudé a liché stránce si všimne málokdo, zato parchanty zaregistruje mnoho z nás.

609 `\widowpenalty=10000% Maximální penalta.`

610 `\clubpenalty= 10000% Maximální penalta.`

611 `\parskip=4pt plus 4pt% 2pt 4pt 6pt ... Zjištění rozměru: \the\parskip.`

6.5. Konec: ty divadelní

Konec znamená konec. I našemu článku. V divadelní řeči, že už jsou fakticky všichni mrtví a už nevstanou (tragédie), nebo že všichni všechno úspěšně zvládli (komédie), nebo že se někomu dařilo víc a někomu méně (tragikomédie).

Konec celé sbírky jsme řešili razítkem, chceme-li pečeti (ručně nakreslený obrázek Igorem Novozámským), jak si můžete prohlédnout na plovoucím konci tohoto článku.

Autor divadelní hru končí pádem opony v ději a následně výhradně Carlos Čapkovsky `\par\hfill {\bf Konec Punktum}`, tedy

Konec Punktum

7. Závěrem Epilog

Než vše dáte k publikování a do tisku, lze se přihlásit do každoroční soutěže o cenu Alfréda Radoka (přijímají hry napsané v češtině nebo ve slovenštině) nebo do slovenské soutěže Dráma (hry napsané jen ve slovenštině; autor nemusí být občanem Slovenské republiky). Po tisku vaší hry lze například zápasit o Nejhezčí knihu roku. Počet soutěžních textů je řádově o dva řády nižší než na [12], tedy ne 5000 kusů, ale 50 kusů každý rok. Oficiální stránky a termín odevzdání rukopisu následují na dalších řádcích.

<http://www.cenyalfredaradoka.cz/>, konec listopadu,

<http://www.theatre.sk/>, polovina února,

<http://www.magnesia-litera.cz/>, konec ledna.

Autor na okraj upozorňuje, že s těmito soutěžemi má své zkušenosti a konkurence je více než tuhá, tužší než zima ve Finsku. Do finálových bojů častokrát postupují ti, kteří se psaním divadla nebo divadelničením živí (režiséři, dramaturgové, divadelní pedagogové).

Až jsme vyřešili všechny zmíněné typo-divadelní problémy, může se nám stát, že z redakce časopisu zavolají, že naši hru chtějí otisknout, ale že výhradně přijímají divadelní kousky v Microsoft Wordu. Co na to říci? — — —

Seznam literatury

- [1] Bringhurst, Robert: *The Elements of Typographic Style*. 2. vyd. USA: Hartley & Marks, Publishers, 1996. ISBN 0-88179-133-4.
- [2] Burt, John: Using `poemscol` for Critical Editions of Poetry. *The PracT_{EX} Journal*, 1(3):1–17, 2005. Dostupné též na:
<http://www.tug.org/pracjourn/2005-3/burt/burt.pdf>
- [3] Celtx – Integrated Media Pre-Production 2.0 [on-line].
URL: <http://www.celtx.com/>
- [4] The Complete Works of William Shakespeare [on-line].
URL: <http://shakespeare.mit.edu/>
- [5] Demo Final Draft 7 od Final Draft, Inc. [on-line].
URL: <http://www.finaldraft.com/>
- [6] Dominici, Massimiliano: dramatist: Another package for typesetting drama with L^AT_EX. *TUGboat*, 25(2):188–192, 2004. Dostupné též na:
<http://www.tug.org/TUGboat/Articles/tb25-2/tb81dominici.pdf>
- [7] Goossens, Michel; Rahtz, Sebastian; Mittelbach, Frank: *The L^AT_EX Graphics Companion. Illustrating documents with T_EX and PostScript*. 1. vyd. USA: Addison-Wesley, 1997. 554 stran. ISBN 0-201-85469-4.

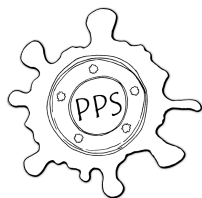
- [8] Goossens, Michel; Mittelbach, Frank; Rahtz, Sebastian; Roegel, Denis; Voß, Herbert: *The L^AT_EX Graphics Companion. Tools and Techniques for Computer Typesetting*. 2. vyd. USA: Addison-Wesley Professional, 2007. 976 stran. ISBN 978-0-321-50892-0.
- [9] Kapr, Albert: *Sto a jedna věta ke knižní úpravě* [on-line]. [100+1 Sentences About the Book Typesetting.] Studio Lacerta, 1999. Dostupné na:
<http://sazba.cz/typoglosy/typo101.pdf>
<http://vojtitisek.tripod.com/kapr/>
- [10] Mittelbach, Frank; Goossens, Michel; Braams, Johannes; Carlisle, David a Rowley, Chris: *The L^AT_EX Compation. Tools and Techniques for Computer Typesetting*. 2. vyd. Boston (USA): Pearson Education, Inc., 2004. 1090 stran. ISBN 0-201-36299-6.
- [11] Murzynowski, Grzegorz: gmverse and gmcontinuo – some nontrivial placement of text on a page. *TUGboat*, 29(1):199–200, 2008. Dostupné též na:
www.tug.org/TUGboat/Articles/tb29-1/tb91murzynowski-text.pdf
- [12] Nicholl Fellowships in Screenwriting Competition [on-line].
 URL: <http://www.oscars.org/awards/nicholl/>
- [13] Oetiker, Tobias; Partls, Hubert; Hyna, Irene a Schlegl, Elisabeth: *The Not So Short Introduction to L^AT_EX 2_ε Or L^AT_EX 2_ε in 141 minutes*. Verze 4.26 z 25. září 2008, dostupná včetně L^AT_EX zdrojových kódů. Dostupné v:
 EN: <http://ctan.org/get/info/lshort/english/lshort.pdf>
 CS: <http://www.penguin.cz/~kocer/texty/lshort2e/>
 SK: <http://ctan.org/get/info/lshort/slovak/Slshorte.pdf>
 A v dalších jazycích: <http://ctan.org/tex-archive/info/lshort/>
- [14] Olšák, Petr: *T_EXbook naruby*. [T_EXbook inside out.] 2. vyd. Brno: KONVOJ, 2001. 468 stran. ISBN 80-7302-007-6.
- [15] Olšák, Petr: *Typografický systém T_EX*. [Typesetting System T_EX.] 1. vyd. Brno: KONVOJ, 2000. 300 stran. ISBN 80-85615-91-6.
- [16] The Plays of Shakespeare in XML [on-line].
 URL: <http://www.oasis-open.org/cover/bosakShakespeare200.html>
- [17] Project Gutenberg (autor William Shakespeare) [on-line].
 URL: <http://www.gutenberg.org/browse/authors/s#a65>
- [18] PSTricks: Ukázky. [PSTricks: Examples.]
 URL: <http://www.tug.org/PSTricks/main.cgi?file=examples>
- [19] Rybička, Jiří: *L^AT_EX pro začátečníky*. [L^AT_EX for Beginners.] 3. vyd. Brno: KONVOJ, 2003. 238 stran. ISBN 80-7302-049-1.

- [20] Script \TeX 1.04 od Adriana McCarthyho [on-line].
URL: <http://www.aidtopia.com/software/scripttex/>
- [21] Stříž, Pavel: *Sbírka divadelních prvočin*. [Playbook I.] 1. vyd. Bučovice: Martin Stříž, 2007. 220 stran. ISBN 978-80-87106-00-6. Dostupné též na: <http://www.striz.cz/00sbirka.php>.
- [22] Stříž, Pavel; Čihák, Michal; Seberová, Helena a Kasal, Roman: *Cvičebnice do Metod statistické analýzy*. [Statistical Analysis Methods: An Exercise Book.] 1. vyd. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2007. 302 stran. ISBN 978-80-7318-525-1.
- [23] SuperNotecard for Scriptwriting 1.6 od Mindola Software [on-line].
URL: <http://www.mindola.com/>
- [24] TikZ a PGF: ukázky [on-line]. [TikZ and PGF examples].
URL: <http://www.texample.net/tikz/examples/>
- [25] Wagner, Zdeněk: \LaTeX v sazečské praxi. [\LaTeX in the Typographer's Profession.] *Zpravodaj Československého sdružení uživatelů \TeX* [The Bulletin of the Czechoslovak \TeX Users Group], 18(3):161–174, 2008. ISSN 1211-6661.
- [26] Wagner, Zdeněk: \LaTeX ová kuchařka/3. [\LaTeX Cookbook/3.] *Zpravodaj Československého sdružení uživatelů \TeX* [The Bulletin of the Czechoslovak \TeX Users Group], 7(3):140–167, 1997. ISSN 1211-6661.
URL: <http://bulletin.cstug.cz/pdf/bul973.pdf>
- [27] Wagner, Zdeněk: \LaTeX ová kuchařka/4. [\LaTeX Cookbook/4.] *Zpravodaj Československého sdružení uživatelů \TeX* [The Bulletin of the Czechoslovak \TeX Users Group], 8(2):105–127, 1998. ISSN 1211-6661.
URL: <http://bulletin.cstug.cz/pdf/bul982.pdf>
- [28] Zikanová, Šárka: What do the data in Prague Dependency Treebank say about systemic ordering in Czech? *The Prague Bulletin of Mathematical Linguistics*, Volume 86:39–46, 2006. ISSN 0032-6585.
URL: <http://ufal.mff.cuni.cz/pbml/86/zikanova.pdf>
- [29] Zoonekynd, Vincent: \LaTeX : ukázky. [\LaTeX Exemples.] Dostupné na:
1. http://zoonek.free.fr/LaTeX/LaTeX_samples_title/0.html
2. http://zoonek.free.fr/LaTeX/LaTeX_samples_chapter/0.html
3. http://zoonek.free.fr/LaTeX/LaTeX_samples_section/0.html
4. <http://zoonek.free.fr/LaTeX/Metapost/metapost.html>
- [30] Zýka, Vít: Příprava dokumentů pro formátování. [Documents Preparation for Typesetting.] *Zpravodaj Československého sdružení uživatelů \TeX* [The Bulletin of the Czechoslovak \TeX Users Group], 18(4):178–199, 2008. ISSN 1211-6661.

Summary: Selected Problems from the Book Typesetting: The Case of Stageplay Typesetting

This article summarizes the author's experience of typesetting a drama playbook. The paper itself is not meant to be a package description because there is no new package. Readers and potencial playwrights are encouraged to think about what they would like to typeset and then to get on with their paper. In this extended version, the author demonstrates about a dozen partial problems concerned with stageplay typesetting and presents his solutions.

Key words: Stageplay alias drama typesetting; Contents and poem shaping; paragraph numbering; calculating amount of text per character; cooperation of T_EX and Linux tools `bash` & `sed`; `pdftotext`, use of packages `afterpage`, `flafter`, `endnotes`, `fancyhdr`, `graphicx`, `zwpagelayout`; paragraph↔endnote bi-directional cross-references and the current thinking in solving the appearance of widows and clubs.



*Pavel Stríž, striz@fame.utb.cz
Ústav statistiky a kvantitativních metod
Fakulta managementu a ekonomiky
Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Mostní 5139, Zlín, CZ-760 01
The Czech Republic*