

# Att skriva manus med manus.cls

Cecilia Kjellman, [cecilia.kjellman@gmail.com](mailto:cecilia.kjellman@gmail.com)  
Anton Mårtensson, [anton.v.martensson@gmail.com](mailto:anton.v.martensson@gmail.com)

2012-08-07

## Innehåll

<b>1</b>	<b>Vad är manus.cls?</b>	<b>2</b>
	Kort svar . . . . .	2
	Något längre svar . . . . .	2
	Kan jag använda klassen trots att jag inte kan L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X? . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Från början: Klassinställningar och preamble</b>	<b>2</b>
	Ladda klassen . . . . .	2
	Alternativ: svartvit . . . . .	3
	Alternativ: sammanfattningar . . . . .	3
	Alternativ: grafer . . . . .	3
	Definiera karaktärer/roller . . . . .	3
	Färger . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Manus</b>	<b>4</b>
	Akter och scener . . . . .	4
	Repliker och agerande . . . . .	4
	Scennärvaro . . . . .	5
	Kupletter . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Övriga hjälpmedel</b>	<b>6</b>
	Definiera roller, episod II . . . . .	6
	Sidfötter . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Slut på manus</b>	<b>8</b>
	Kuplettlista . . . . .	8
	Rekvisitalista . . . . .	8
	Sammanfattningslista . . . . .	8
	Statistiktabell . . . . .	8
<b>A</b>	<b>Fördefinierade färger</b>	<b>10</b>
<b>B</b>	<b>Överkurs</b>	<b>11</b>
	Längder . . . . .	11
	Mer om sidfötter . . . . .	11

# 1 Vad är manus.cls?

## Kort svar

En dokumentklass till L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X som är skriven med spex och andra scenframträdanden i tankarna.

## Något längre svar

Klassen ger tillgång till ett antal kommandon som tillsammans ger möjlighet att skriva ett snyggt och lättläst manus. Vissa av dessa ger möjlighet till sådana flashiga funktioner som att skriva färgkodade repliker, indikatorer på vilka som är på scen, listor över rekvisita/kupletter/sammanfattningar, numrerade repliker och statistik för respektive roll. Andra är mer av estetisk natur, så som \akt.

## Kan jag använda klassen trots att jag inte kan L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X?

Du behöver veta hur man kompilerar filer samt förstå syntaxen som presenteras i detta dokument. Ifall något skulle gå sönder så underlättar det om du har grundläggande felsökningserfarenhet.

# 2 Från början: Klassinställningar och preamble

Låt oss börja med en kort exempel-preamble:

```
\documentclass{manus}
% <-- Ev. laddning av fler paket.
% Så som inputenc eller fontenc.
\definecolor{rosa}{rgb}{1,0.5,0.5}
\nyroll[rosa]{Bobby}
```

Nu är du redo att skriva ett manus om Bobby som kommer få alla sina repliker i rosa! Men låt oss först titta närmare på vad som faktiskt står ovan.

## Ladda klassen

På rad 1 ovan så anges att önskad dokumentklass är `manus`, vilken bygger på dokumentklassen `article`.

För att ge direktiv till manusklassen kan extra klassalternativ anges på följande sätt:

```
\documentclass[alternativlista]{manus}
```

där `alternativlista` är en komma-separerad lista med alternativ (eller tom för den delen).

### Alternativ: svartvit

Som standard är alla repliker samt kupletter markerade med färg. Kupletter med en egen kuplettfärg, och repliker efter vilken roll som skall framföra dem. Detta kanske inte är önskvärt om man skall skriva ut ett utkast på en skrivare utan färgkassett. Genom att då lägga till detta enda ord i källfilen kan man producera en svartvit version och lätt ändra tillbaka för när man skall fortsätta arbeta i färg på skärmen.

### Alternativ: sammanfattningar

När ny scen påbörjas med kommandot `\scen` (se nedan) kan en sammanfattning av scenen anges. I normala fall sparas den bara undan för att skrivas ut i slutet av dokumentet i sammanfattningslistan (se nedan). Men om detta klassalternativ ges så skrivs sammanfattningen även ut direkt efter scenrubriken.

### Alternativ: grafer

Detta alternativ gör att statistiktabeln (se avsnitt 5) följs av diverse illustrativa grafer. Denna funktionalitet är ännu experimentell, men fungerande.

## Definiera karaktärer/roller

*eller, "Våra tävlande är..."*

För att kunna använda manusfunktionaliteten behöver man definiera vilka karaktärer som finns. Detta görs med två olika kommandon:

```
\nyroll[färg]{namn} % Ny karaktär.  
\nyhjalproll[färg]{namn} % Ny hjälpkaraktär.
```

De första varianten definierar en ny karaktär och ger även denna en närvaroinikator som ritas ut i högermarginalen. Mer om denna indikator i avsnitt 3.

Den andra varianten definierar också en ny karaktär, men skapar *inte* en närvaroindikator eller de kommandon som associeras med en sådan. Detta är användbart för småroller som till exempel en statist som bara finns med i en scen eller en berättare som inte finns på scen.

## Färger

Parametern `[färg]` är frivillig och om den inkluderas kommer den givna färgen användas för repliker och agerande från denna karaktär samt för karaktärens närvaroindikator och statistik.

Detta är som sagt frivilligt, och svart kommer tilldelas som karaktärsfärg om inget annat anges. Undertecknad tycker dock att svart är en tråkig färg.

Värdet på färgparametern skall vara en färg enligt paketet `xcolor`, som är det paket som `manus.cls` använder för färgläggning. För enkel användning finns ett antal fördefinierade färger som listas i appendix A, men man kan även definiera egna färger eller ange en blandning av färger enligt `xcolor`:s format. För detaljer se `xcolor`:s dokumentation, som enklast fås genom att köra `"texdoc xcolor"` i en lämplig terminal (en med korrekt `TEX`-installation) eller genom att googla `"xcolor"`.

## 3 Manus

Början på ett exempelmanus:

```
\begin{document}
% <-- Ev. andra sidor så som titelsida, innehåll, etc.
\akt
\scen{Bobby pratar}{
    Bobby pratar lite, gör något och pratar lite till.
}
\Bobby{Detta säger jag, och se här \gr{gör något} vad jag gör.}
\Bobbygr{Bobby gör något.}
\Bobby{Här säger jag något igen.}
```

### Akter och scener

*eller, “Nu får scengruppen jobba!”*

Ett manus är indelat i akter och scener, och dessa inleds med följande två kommandon:

```
\akt[Första scennummer]
\scen{Titel}{Sammanfattning}
```

**Första scennummer** är frivilligt att ange och anger var numreringen av scenerna skall börja. Detta är användbart eftersom vissa akter har en scen 0, andra inte. Om detta inte anges antas att numreringen skall börja på 1.

**Titel** är titel för scenen.

**Sammanfattning** är sammanfattning för scenen. Denna används för att generera sammanfattning utav hela manuset (se avsnitt 5). Om klassalternativet sammanfattningar har angetts skrivs sammanfattningen även ut direkt efter scentiteln.

### Repliker och agerande

*eller, “Vems replik är det egentligen?”*

Den allmänna formen för att skriva repliker är:

```
\Namn{...}
\Namngr{...}
```

där “Namn” är tidigare definierad i \nyroll (se 2) och där \Namn skriver ut en vanlig replik från denne karaktären medans \Namngr skriver ut ett “agerande” från densamme.

Finessen med \Namngr är att kunna skriva längre mängd text för att beskriva att någon gör något. För att markera samma sak mitt i en replik används \gr.

Ifall flera roller är involverade är \allgr{} rätt kommando.

## Scennärvaro

*eller, “Knack, knack. Vem där?”  
eller, “Var tusan kom han ifrån?”*

De karaktärer som definierats med kommandot `\nyroll` får en närvaroindikator i högermarginalen som visar om karaktären är på scen eller inte samt om denna är i subspel eller inte.

Denna indikator kontrolleras med följande fyra kommandon:

```
\Namnin  
\Namnut  
\Namnsub  
\Namnsubslut
```

Till exempel: när `\Bobbyin` skrivs kommer Bobby markeras som inne på scen och närvaroindikatorn för Bobby kommer visas i marginalen. När Bobby sedan skall av scen skriver man `\Bobbyut` och närvaroindikatorn avslutas.

Om Bobby skall vara på scen men i subspel skrivs `\Bobbysub`, vilket gör att Bobbys närvaroindikator blir streckad. När Bobby är klar med vad han än höll på med och återigen skall agera stort skrivs `\Bobbysubslut`.

`\Namnin`- och `\Namnut`-kommandona skriver även ut ett automatiskt agerande som meddelar att karaktären i fråga “kommer in på scen” respektive “går av scen.” Då detta ej önskas läggs en asterisk till efter kommandot (till exempel `\Bobbyin*`).

Det spelar ingen roll om man inte skriver `\Namnsubslut` innan `\Namnut` (dvs karaktären i fråga går av scen direkt från subspel) men `\Namnin` kommer automatiskt ta karaktären ut ur subspel.

## Kupletter

*eller, “Allsång på Scenen”*

Kupletter anges på formen:

```
\begin{kuplett}[kommandon]  
    \titel{...}  
    \beskrivning{...}  
    \melodi{...}  
\end{kuplett}
```

där samtliga kuplettkommandon (`\titel` osv...) är frivilliga. Detta skriver ut en ny kuplett i manus och lägger även till samma kuplett i innehållsförteckningen och sammanfattningslistan.

Alla karaktärer som är på scen (inklusive subspel) när kupletten skrivs antas vara deltagare och deras namn kommer listas som sådana.

Parametern `[kommandon]` är en frivillig parameter som kan användas för att ange extra kommandon som skall gälla innuti kuplettmiljön. Detta är främst tänkt att användas för att enkelt justera vilka som skall vara på scen under kupletten.

Om till exempel Bobby och Eva är av scen men skall in på scen under en kuplett kan man specificera:

```
\begin{kuplett}{\Bobbyin*\Evain*}
% ...
\end{kuplett}
```

Detta gör att Bobby och Eva kommer in under kupletten och markeras som deltagare, och sedan automatiskt går av scen efter kupletten.

**Obs** Det finns ingen speciell begränsning på vad som får skrivas inuti kuplett-kommandona, men det finns risk att andra delar av kuplettfunktionaliteten (speciellt sammanfattningarna) går sönder då underligare kommandon används inuti till exempel beskrivningen.

## 4 Övriga hjälpmedel

*eller, "Ingenjörsmässiga lösningar på problem"*

För att hjälpa manusskrivanded finns även några extra kommandon:

**\berattare{...}** Detta kommandot finns för att berätta något som händer som inte angår någon karaktär direkt. Så som hur kulisserna ser ut eller vilken rekvisita som står på scen. Rekvisita som nämns här kommer markeras annorlunda i listan över rekvisita (se avsnitt 5). Notera även att detta inte är samma sak som att ha en berättar-roll med repliker.

**\comment{...}** Detta kommando finns ifall man utav någon anledning inte vill kommentera ut resten av en rad med det på T<sub>E</sub>X sedvanliga sättet med %. Detta kommando tar helt enkelt bara bort det som befinner sig inom måsvingarna, och kan göra koden mer svärläst.

**\rekv{...}** När rekvisita refereras till i manus skall den markeras med detta kommando. Detta markerar rekvisita-texten och indexerar även densamma i sakregistret.

## Definiera roller, episod II

*eller, "Inte bara för George Lucas"*

I avsnitt 2 beskrevs kommandon för att definiera karaktärer i manuset. Dessa var dock inte helt kompletta. Hur skall man till exempel göra då karaktärens namn innehåller ett å, ä eller ö? Eller om rollen skall byta namn under pågående manus?

De faktiska kommandona som definierar roller ser ut så här:

```
\nyroll[färg]{namn-a}[namn-b] % Ny karaktär.
\nyhjalproll[färg]{namn-a}[namn-b] % Ny hjälpkaraktär.
```

där parametrarna [färg] och {namn-a} motsvarar de tidigare givna.

Skillnaderna mellan namn-a och namn-b är att det första är det namn som används för kommandon, medans det andra är det namn som faktiskt skrivs ut i

manus. [namn-b] är en frivillig parameter och om den utelämnas kommer namn-a användas.

Så, om vi till exempel vill ha en berättarröst som karaktär (inte samma sak som \berattare ovan) kan vi göra så här:

```
\nyroll{Berattare}[Berättare]
% ... manus ...
\Berattare{Här säger berättaren någonting.}
```

**Namnbyte** En annan sak som nämndes var namnbyte, som åstakomms med kommandot \namnbyte{namn-a}{namn-b} som ändrar det namn som skrivs ut (namn-b) för karaktären med kommandonamn namn-a. Detta kan vara användbart då man, så som händer i spex, tar död på en karaktär och skådespelaren skall fortsätta i en ny karaktär med samma färg och indikator.

## Sidfötter

*eller, “Fotfil, smakar som ostbågar”*

Manusklassen innehåller ett kommando för att specificera en fil med sidfötter som skall användas:

```
\fotfil[layoutnamn]{filnamn}
```

Detta kommando skapar en ny sidlayout som för varje sida läser in en rad från den angivna filen och använder den raden som sidfot för den aktuella sidan. Tomrader i filen resulterar i sidor utan sidfotstext (en sida per rad), dock fortfarande med sidnummer på rätt ställe.

Parametern [layoutnamn] är frivillig och namnet fotfil kommer användas om den utelämnas. Detta namn är det namn som ges den nya sidlayouten och ett fel kommer ges om en sidlayout med det namnet redan finns. Den nya sidlayouten aktiveras sedan direkt.

**Layoutändring** Sidlayouter som skapas via detta kommando kan precis som L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X:s vanliga sidlayouter styras via kommandona \pagestyle och \thispagestyle. Dvs om man vill tillfälligt ändra layout kan man till exempel använda kommandot

```
\thispagestyle{plain}
```

som för just denna sidan ändrar layouten till plain (L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X:s defaultlayout).

Om man vill helt gå tillbaka till vanligare layouter kan man exempelvis använda

```
\pagestyle{plain}
```

som ändrar layouten för följande sidor. Om man senare vill ändra tillbaka kan man använda samma kommando men ange en layout som skapats via \fotfil. Om layoutnamnet inte angavs explicit så användes fotfil som namn, och kommandot för att ändra tillbaka blir då

```
\pagestyle{fotfil}
```

Kommandot \fotfil kan dessutom användas flera gånger för att skapa olika sidlayouter som läser från olika filer, och man kan sedan fritt växla mellan dem med hjälp av ovan nämnda kommando.

**Utseende** Utseendet på sidfötterna styrs främst av kommandot `\fotstil`. Detta kommando kan definieras till att ta noll eller en parameter och används innan sidfotstexten skrivs ut.

Manusklassens definition av `\fotstil` ser ut så här:

```
\let\fotfil\textit
```

vilket gör att sidfotstexten skrivs ut i kursiv stil.

Andra exempel är:

```
\let\fotstil\bf % Fetstil.  
\def\fotstil#1{\textcolor{green}{#1}} % Grön text.  
\def\fotstil{\rule{5pt}{5pt}} % En liten låda innan texten.
```

## 5 Slut på manus

*eller, “Manusgruppen somnade”*

Efter sista akten kan man tänkas vilja ha med lite finurliga listor som berättar saker om manuset.

```
\rekvisitalista  
\kuplettlista  
\sammanfattningslista  
\statistiktabell  
\end{document}
```

**\kuplettlista** Skriver ut en lista över alla kupletter som finns nämnda så långt. Denna lista är samma som sammanfattningslistan fast med endast kupletterna inkluderade.

**\rekvisitalista** Skriver ut en lista över all rekvisita som finns nämnd så långt. Lista är indelad efter akt. Rekvisita som är nämnd i `\berattare` är markerad ty den bör rimligen vara rekvisita som skall ligga framme i början av akten.

**\sammanfattningslista** Skriver ut en sammanfattning som består utav de sammanfattningar som angetts till varje scen samt de kupletter som finns.

## Statistik

**\statistiktabell** Skriver ut statistik för varje definierad karaktär men inte för hjälpkaraktärer, dvs de som skapats via `\nyroll` men inte via `\nyhjalproll`.

Inkluderat i statistiken är

**replikantal** — antal `\Namn`-kommandon,

**agerandeantal** — antal `\Namngr`-kommandon,

**kupletter** — antal kupletter *då karaktären är på scen* (notera att detta inte har någon koppling till de deltagare som anges i kupletten via `\deltagare`),



**närvaro** — antal repliker då karaktären är på scen och ur subspel,

**subspel** — antal repliker då karaktären är på scen i subspel

samt några totaler och även längduppskattning av några av ovanstående värden. Dvs det finns för repliker, närvaro och subspel även uträknat ungefär hur många centimeter papper dessa värden motsvarar i manus. Dessa värden är avrundade men bör vara hyggligt exakta.

För kupletter finns två värden: vanlig räkning av antalet kupletter som varje karaktär deltar i, samt en “balanserad” räkning där varje kuplett bidrar med  $1/n$  till varje deltagare, där  $n$  är antalet deltagare i kupletten.

Då klassalternativet grafer är angett kommer även en del grafer inkluderas.

## A Fördefinierade färger

 GreenYellow	 Yellow	 Goldenrod
 Dandelion	 Apricot	 Peach
 Melon	 YellowOrange	 Orange
 BurntOrange	 Bittersweet	 RedOrange
 Mahogany	 Maroon	 BrickRed
 Red	 OrangeRed	 RubineRed
 WildStrawberry	 Salmon	 CarnationPink
 Magenta	 VioletRed	 Rhodamine
 Mulberry	 RedViolet	 Fuchsia
 Lavender	 Thistle	 Orchid
 DarkOrchid	 Purple	 Plum
 Violet	 RoyalPurple	 BlueViolet
 Periwinkle	 CadetBlue	 CornflowerBlue
 MidnightBlue	 NavyBlue	 RoyalBlue
 Blue	 Cerulean	 Cyan
 ProcessBlue	 SkyBlue	 Turquoise
 TealBlue	 Aquamarine	 BlueGreen
 Emerald	 JungleGreen	 SeaGreen
 Green	 ForestGreen	 PineGreen
 LimeGreen	 YellowGreen	 SpringGreen
 OliveGreen	 RawSienna	 Sepia
 Brown	 Tan	 Gray
 Black	 (White)	

## B Överkurs

### Längder

Manusklassen definierar en del längder för att kontrollera utseendet och som kan ändras för att justera detta utseende.

Längd	Default	Beskrivning
<code>\manus@numbredd</code>	3em	Bredden på kolonnen för radnummer.
<code>\manus@namnbredd</code>	—	Bredden på namnkolonnen. Sätts per default automatiskt till att vara så stor så att det längsta rollnamnet passar.
<code>\manus@indbredd</code>	10pt	Bredden på varje närvaroindikator.
<code>\manus@radavstand</code>	5pt	Extra avstånd mellan varje rad.
<code>\manus@kolavstand</code>	1em	Avstånd mellan replikraders kolonner.
<code>\manus@indkant</code>	2pt	Kantbredd på subspelsindikatorerna.
<code>\manus@randsep</code>	10pt	Avstånd mellan ränderna i subspelsindikatorerna.
<code>\manus@randbredd</code>	5pt	Bredd på ränderna i subspelsindikatorerna.

### Mer om sidfötter

Om man definierar om `\fotstil` till `\fbox`, `\underline` eller liknande så finner man att radbrytningar i sidfötterna slutar fungera som önskat. Detta är för att kommandon som dessa inte är till för paragrafer och inte stödjer radbrytningar.

För att formatera sidfötter på dessa sätt finns istället kommandot `\fotstil@yttre`. Detta kommandot appliceras på varje *rad* i sidfötterna istället för på hela paragrafen. Därmed kan man definiera om kommandot som till exempel

```
\let\fotstil@yttre\underline
```

och få önskat resultat, dvs att varje rad är understruken var för sig istället för hela paragrafen på en lång rad.

Manusklassens definition av `fotstil@yttre` ser ut så här:

```
\def\fotstil@yttre#1{#1}
```

vilket innebär att kommandot i normala fall inte gör någonting utan bara skriver ut varje rad som den är.