

DOMINI PÚBLIC

ROGER BERNAT

FFF

EL PÚBLIC

ROGER BERNAT / FFF

El 1933, Erich Auerbach publica a una revista de Munic l'article "El públic francès del s. XVII", un extens estudi sobre les primeres utilitzacions en forma substantiva de la paraula *públic*. Al mateix temps que apareix la paraula i que aquesta s'insereix de manera regular als texts de Corneille, La Fontaine o La Bruyère, es va conformant en l'imaginari dels autors de l'època un nou grup d'espectadors a banda de la influent aristocràcia de la cort de Louis XIV i de la burgesia que ocupava el *parterre* dels teatres.

De Molière en endavant els autors tenen en compte un nou *públic* com a interlocutor, una nova mena d'espectador que demostra uns coneixements dramàtics que el fan respectat pel seu *bon criteri*. És a partir de Molière que els autors deixen de dirigir-se exclusivament a una elit per tal d'entrar en complicitat amb el *públic* gràcies al qual,

sempre segons Auerbach, es formalitzà més tard la tragèdia francesa, impossible d'ésser assumida per als espectadors que tot just 30 anys abans dominaven l'imaginari dels autors dramàtics.

Han passat quatre-cents anys des de l'aparició del públic modern que ha esdevingut en els nostres dies massiu i totpoderós. Tanmateix, hi ha alguns símptomes que fan pensar que la seva fesomia segueix canviant i el teatre n'és testimoni.

El 1972 apareix el primer vídeo-joc, el Pong, una pantalla negra amb dues ratlles blanques verticals que es passen una pilota. Tot i que aquell joc va néixer sense *copyright*, des de llavors la indústria del vídeo-joc no ha parat de créixer fins el punt d'haver superat en volum de negoci la tot poderosa indústria cinematogràfica americana. Només les diverses versions de "Mario Bros" han venut fins ara més de 190 milions de còpies. Actualment el paradigma de l'espectador no és el personatge que espera ser entretingut mentre observa passivament l'espectacle sinó que és algú que vol formar part de l'acció. És el paradigma del jugador.

El comprador ha sofert el mateix canvi. Des del comprador que havia de ser guiat per un expert venedor fins l'aparició de la vitrina i el lineal on el comprador ha de buscar i construir-se tot sol el relat de les seves necessitats en mans de l'anomenat *venedor mut* de la botiga moderna, no han passat ni 100 anys. Si en l'àmbit de l'espectacle el públic ha estat reemplaçat pel jugador,

en el comerç el client ha passat a anomenar-se usuari.

Si al segle XVII el públic era el jutge privilegiat a qui apel·lava Molière quan la classe dominant li prohibia algun espectacle, ara és actor de l'esdeveniment i part d'aquest. Artaud va reclamar aquest status a principis del s. XX i cinquanta anys més tard les diferents avantguardes teatrals van fer bona la seva reclamació amb espectacles que han quedat per a la història del teatre.

Les avantguardes varen passar però ara el públic ja té cabuda a tot arreu. No només a través dels vídeo-jocs sinó que fins i tot els diaris tenen eines per tal d'afavorir la participació del públic i les

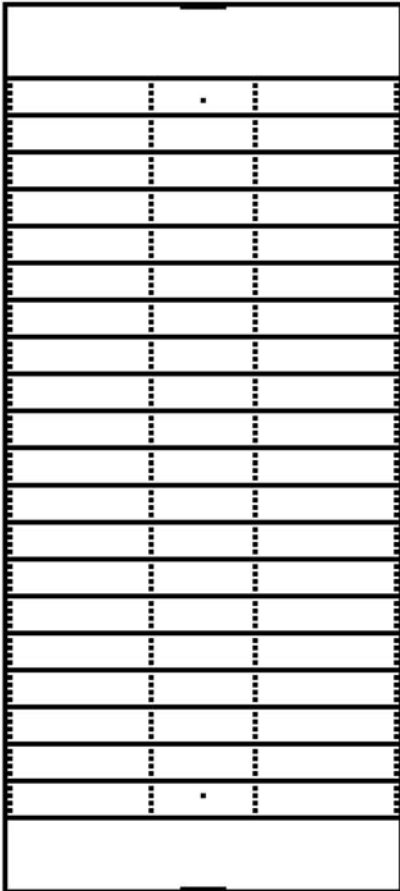
pàgines wiki que comparteixen els coneixements dels usuaris són un fet a internet. El joc ha esdevingut una realitat més enllà dels terrenys de joc i la terrible amenaça que pesava sobre el cap de l'espectador quan l'actor s'adreçava a la platea per tal de buscar un *col·laborador* ha passat a la història. Calia trobar la mesura democràtica de la participació.

Potser la paraula *usuari* no deixi de ser un eufemisme per dirigir-se al *client* però tanmateix, si al segle XVII la sola aparició de la paraula *públic* va fer emergir una nova categoria social, ara l'ús dels termes *jugador* o *usuari* anuncien un canvi en la inescrutable fesomia de l'espectador. ■

Domini Públic és l'inici d'un treball d'investigació al voltant de la figura del públic que es desenvoluparà també en l'àmbit teòric amb la publicació de **El Público (el arte de dejarse persuadir)** i amb la producció durant l'any 2009 de **Nosaltres**, un espectacle en col·laboració amb Miguel Pereira que s'estrenarà a Lisboa i Barcelona. **Domini Públic** es presenta per primer cop al Teatre Lliure tot i que el procés de treball tindrà continuïtat a les ciutats de Berlin, Zagreb i Brussel·les durant la tardor del 2008.

FFF és una plataforma de recerca escènica en la que s'integren professionals de diferents àmbits i estudiants. Aquesta plataforma, oberta a la incorporació de nous participants per a la producció de material teòric, mostra puntualment el resultat escènic dels seus treballs.

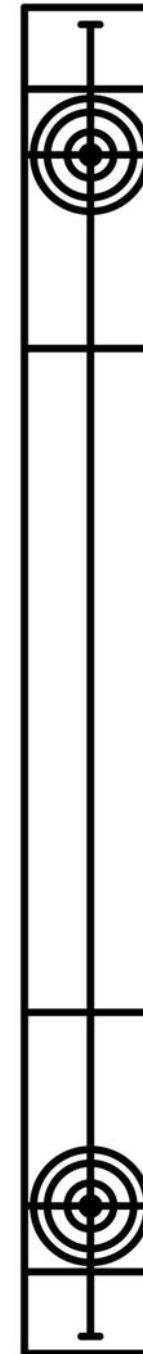
LES REGLES DEL JOC



2 equips formats per 11 jugadors ofensius i 11 jugadors defensius s'enfronten amb l'objectiu d'aconseguir desar una pilota a la *zona d'anotació* del camp contrari. L'equip ofensiu té un màxim de 4 oportunitats per avançar parcials de 10 iardas fins portar la pilota de forma ovoidal a l'inici del camp contrari i anotar 1 *touchdown*, que val 6 punts. El punt extra per patada val 1 punt mentre que el punt extra per jugada val 2 punts. Es té dret a intentar 1 punt extra o *conversió* després d'haver anotat un *touchdown*. El temps de joc efectiu és de 4 quarts de 15 minuts tot i que els partits poden arribar a durar 3 hores.

2 equipos formados por 11 jugadores ofensivos y 11 jugadores defensivos se enfrentan con el objetivo de conseguir guardar una pelota en la *zona de anotación* del campo contrario. El equipo ofensivo tiene un máximo de 4 oportunidades para avanzar parciales de 10 yardas hasta traer la pelota de forma ovoide al inicio del campo contrario y anotar 1 *touchdown*, que vale 6 puntos. El punto extra por patada vale 1 punto mientras que el punto extra por jugada vale 2 puntos. Se tiene derecho a intentar 1 punto extra o *conversión* después de haber anotado un *touchdown*. El tiempo de juego efectivo es de 4 cuartos de 15 minutos, aunque los partidos pueden llegar a durar 3 horas.

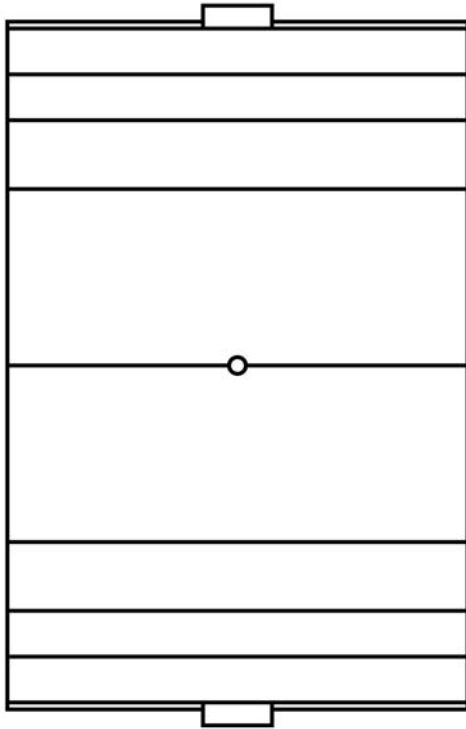
2 teams formed by 11 attacking players and 11 defensive players face each other with the aim of getting a ball into the *end zone* of the opposing camp. The offensive team has a maximum of 4 opportunities to advance partials of 10 yards until taking the oval shaped ball to the start of the opposite field and scoring 1 *touchdown*, which is worth 6 points. The extra score by kicking the ball is worth 1 point while the extra score by running/catching is worth 2 points. Players have the right to try for 1 extra point or *conversion* after scoring a *touchdown*. The effective playing time is 4 quarters of 15 minutes each, although the matches can end up lasting 3 hours.



2 equips de 4 participants competeixen llançant 8 pedres de granit amb un pes de 20 kg cada una sobre un corredor de 45,5 metres de longitud i 4,75 metres d'amplada. Les pedres han de lliscar fins arribar al centre de la circumferència dibuixada al camp de l'oponent, també anomenada *diana*. Una cop realitzats tots els llançaments, els punts s'atorguen en funció de la distància de les pedres a la diana.

2 equipos de 4 participantes compiten tirando 8 piedras de granito con un peso de 20 kg cada una sobre un corredor de 45,5 metros de longitud y 4,75 metros de anchura. Las piedras tienen que deslizarse hasta llegar al centro de la circunferencia dibujada en el campo del oponente, también denominada *diana*. Una vez realizados todos los lanzamientos, los puntos se otorgan en función de la distancia de las piedras a la diana.

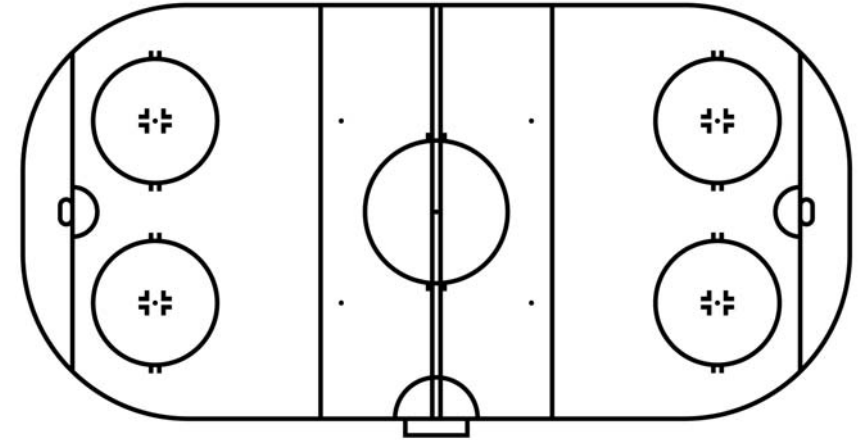
2 teams with 4 members compete by shooting 8 granite stones with a weight of 20 kg each along a sheet measuring 45.5 metres in length and 4.75 metres in width. The stones have to slide until they reach the centre of the circle drawn in the opponent's field, also known as the target. Once all the shots have been made, points are awarded according to the distance of the stones from the *target*.



2 equips s'enfronten amb l'objectiu de ficar la pilota el major número de vegades entre els 3 pals que delimiten la porta o porteria *contrària*. Cada equip té 6 jugadors i 1 *porter* que es diferencien pel color dels seus barrets. Els jugadors que incompleixen alguna regla del joc són sancionats amb falta, *expulsió temporal* o *expulsió definitiva* per una persona imparcial anomenada *àrbitre*. Per exemple, no està permès fer peu, ajudar-se amb les parets o enfonsar un jugador de l'equip contrari. Un partit es divideix en 4 temps de joc efectiu de 8 minuts cada un.

2 equipos se enfrentan con el objetivo de meter la pelota el mayor número de veces entre los 3 palos que delimitan la puerta o porteria *contraria*. Cada equipo tiene 6 jugadores y 1 *portero* que se diferencian por el color de sus sombreros. Los jugadores que incumplen alguna regla del juego son sancionados con falta, *expulsión temporal* o *expulsión definitiva* por una persona imparcial llamada *árbitro*. Por ejemplo, no está permitido hacer pie, ayudarse con las paredes o hundir un jugador del equipo contrario. Un partido se divide en 4 tiempos de juego efectivo de 8 minutos cada uno.

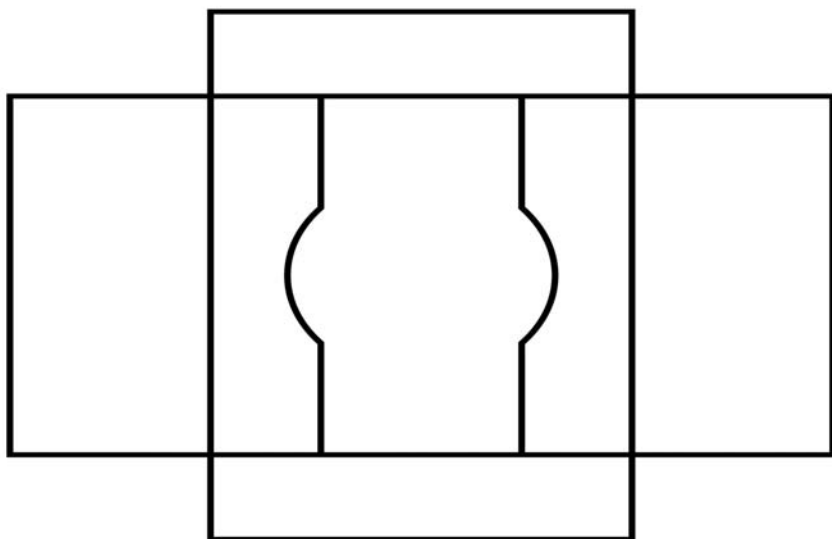
2 teams meet with the aim of putting the ball between the 3 posts that make up the opposite team's goal as many times as possible. Each team has 6 players and 1 *goalkeeper* who are differentiated by the colour of their caps. Players who break any of the game rules are penalised with a *free throw*, *temporary ejection* or *permanent ejection* by an impartial person called a referee. For example, touching the ground, leaning against the walls or pushing a player from the opposite team underwater is not allowed. A match is divided into 4 quarters of effective play of 8 minutes each.



2 equips s'enfronten amb l'objectiu de col·locar un disc de cautxú anomenat *puck* a la meta de l'equip oponent. Els jugadors s'ajuden amb pals anomenats *sticks* per tal de colpejar el disc. Cada vegada que el disc entra a la meta s'anomena *gol* i equival a 1 punt. L'equip que al final del partit té el major número de punts en el seu compte és proclamat vencedor.

2 equipos se enfrentan con el objetivo de colocar un disco de caucho llamado *puck* en la meta del equipo contrario. Los jugadores se ayudan con palos llamados *sticks* para golpear el disco. Cada vez que el disco entra en la meta se llama *gol* y equivale a 1 punto. El equipo que al final del partido tiene el mayor número de puntos en su cuenta es proclamado vencedor.

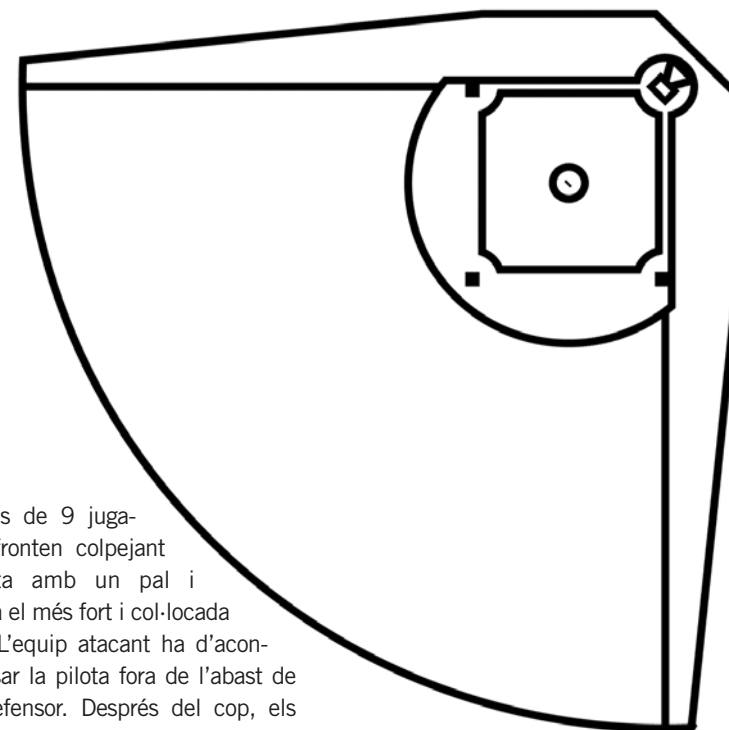
2 teams face each other with the aim of putting a rubber disc known as a *puck* into the opposing team's goal. The players are helped by their hockey *sticks* to hit the disc. Every time the disc enters between the posts it is called a *goal* and is worth 1 point. The team that has the most points after its name at the end of the game is the winner.



Un número variable de participants responen amb moviments limitats a preguntes transmeses per radiofreqüència als audífonos que porten a les orelles. Els participants formen diferents equips després de cada pregunta i aquests poden arribar a ser tants com participants hi ha al terreny de joc. L'objectiu de la partida és establir aliances que reafirmen la força de les conviccions i la sinceritat de cada participant.

Un número variable de participantes responden con movimientos limitados a preguntas transmitidas por radiofrecuencia a los audífonos que llevan en las orejas. Los participantes forman diferentes equipos tras cada pregunta y estos pueden llegar a ser tantos como participantes hay en el terreno de juego. El objetivo de la partida es establecer alianzas que reafirmen la fuerza de las convicciones y la sinceridad de cada participante.

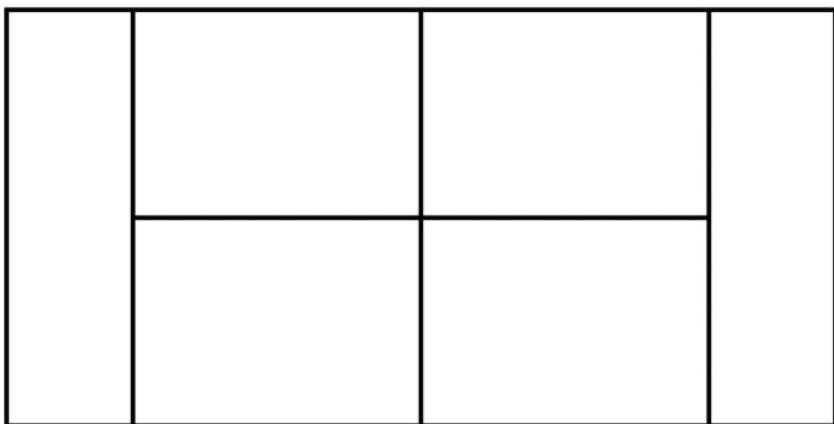
A variable number of participants respond with limited movements to questions transmitted by radiofrequency to the earphones they are wearing. The participants form different teams after each question and these can become as many as participants on the game field. The objective of the game is to establish alliances that reaffirm the strength of the convictions and the sincerity of each participant.



2 conjunts de 9 jugadors s'enfronten colpejant una pilota amb un pal i llençant-la el més fort i col·locada possible. L'equip atacant ha d'aconseguir posar la pilota fora de l'abast de l'equip defensor. Després del cop, els jugadors atacants han de córrer per la part del terreny de joc anomenada *camp intern* per arribar al màxim nombre *bases* i tornar al punt des d'on s'ha colpejat la pilota. En aquest cas l'equip s'apunta el punt conegut com *carrera*. Els jugadors defensius busquen la pilota per eliminar els jugadors atacants que encara no han assolit una *base*. L'equip que aconseguix més *carreres* resulta guanyador.

2 conjuntos de 9 jugadores se enfrentan golpeando una pelota con un palo y lanzándola lo más fuerte y colocada posible. El equipo atacante tiene que conseguir poner la pelota fuera del alcance del equipo defensor. Tras el golpe, los jugadores atacantes tienen que correr por la parte del terreno de juego denominada *campo interno* para llegar al máximo número de *bases* y volver al punto desde el que se ha golpeado la pelota. En este caso el equipo se apunta el punto, conocido como *carrera*. Los jugadores defensivos buscan la pelota para eliminar a los jugadores atacantes que todavía no han logrado una *base*. El equipo que consigue más *carreras* resulta ganador.

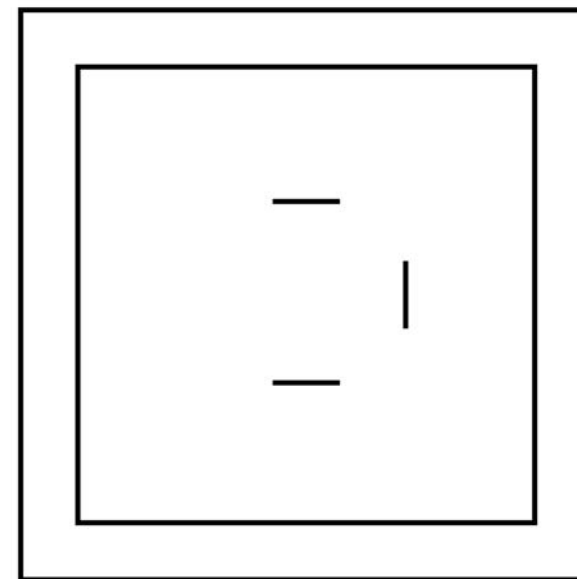
2 teams of 9 players have to hit a ball with a bat and throw it as strongly and well positioned as possible. The attacking team has to try to put the ball outside the reach of the defending team. After the ball is hit, the attacking team has to run around the part of the playing field called the *infield* to reach the maximum number of bases and return to the batting point. In this case the team scores the point known as a *run*. The defensive players go after the ball to eliminate the attacking players that have not yet reached a *base*. The team with the most *runs* is the winner.



2 equips formats per parelles se situen a ambdues bandes d'una xarxa. L'objectiu del joc és llençar una pilota al camp contrari amb l'ajuda d'una pala superant la xarxa que els separa i aconseguir que l'equip oponent sigui capaç de tornar-la. Les parelles canvien de camp de joc quan la suma dels jocs guanyats és senar. La parella que primer guanya 6 jocs, sempre amb un mínim de 2 d'avantatge, s'anota un punt de major importància anomenat *set*. Els partits podran ser al millor de 3 o 5 sets.

2 equipos formados por parejas se sitúan a ambos lados de una red. El objetivo del juego es tirar una pelota al campo contrario con la ayuda de una pala superando la red que los separa y conseguir que el equipo contrario sea capaz de devolverla. Las parejas cambian de campo de juego cuando la suma de los juegos ganados es impar. La pareja que primero gana 6 juegos, siempre con un mínimo de 2 de ventaja, se anota un punto de mayor importancia denominado *set*. Los partidos podrán ser al mejor de 3 o 5 sets.

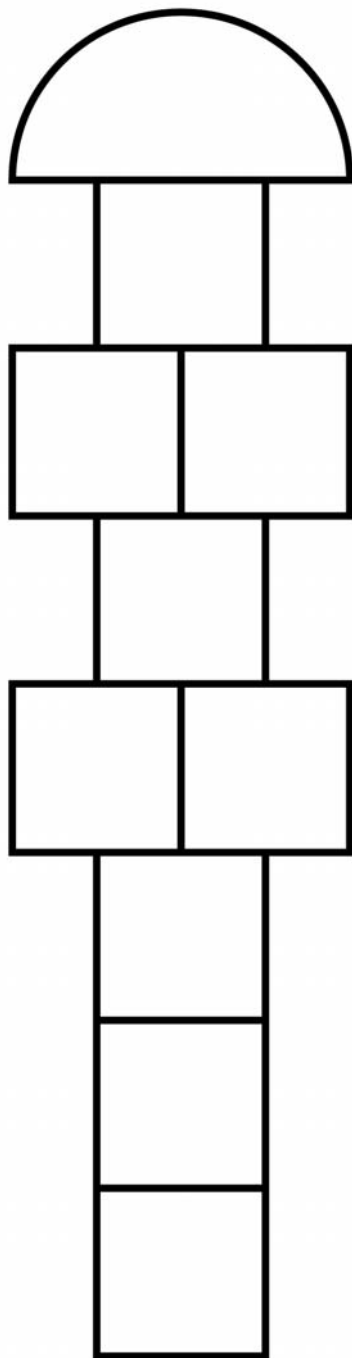
2 teams formed by doubles stand on either side of a net. The aim of the game is to put the ball into the opponents' area with the help of a racquet, getting it over the net separating them and placing it so that the opposing team is capable of returning it. The pairs change to the other end of the court when the sum of games won is uneven. The couple to first win 6 games, always with a minimum advantage of 2, wins a point of greater importance called a *set*. Matches can be the best of 3 or 5 sets.



Dos jugadores s'enfronten amb l'objectiu de provocar el desequilibri o immobilitzar el rival. El jugador que guanya és aquell que aconseguix un punt guanyador o *ippon* el que suma més punts simples en finalitzar la partida. Els punts simples s'aconsegueixen quan l'oponent cau al terra, quan queda immobilitzat un període de temps inferior al que és mereixedor d'un punt guanyador o mitjançant les sancions que un espectador imparcial anomenat àrbitre atorga al contrari

Dos jugadores se enfrentan con el objetivo de provocar el desequilibrio o inmovilizar al rival. El jugador que gana es aquel que consigue un punto ganador o *ippon* el que suma más puntos simples al finalizar la partida. Los puntos simples se consiguen cuando el oponente cae al suelo, cuando queda inmovilizado un periodo de tiempo inferior al que es merecedor de un punto ganador o mediante las sanciones que un espectador imparcial denominado árbitro otorga al contrario.

Two players face each other with the aim of causing imbalance or immobilisation of their rival. The player that wins is the one that scores a winning point or *ippon* or the one that has the most simple points when the match ends. Simple points are won when the opponent falls to the ground, is immobilised for a shorter period of time than that worthy of a winning point, or through sanctions that an impartial spectator called a referee awards to the opposing player.



Un nombre variable de jugadors ha d'aconseguir recórrer tot el terreny de joc saltant amb una sola cama. Abans d'iniciar el recorregut cal llençar una pedra plana a una de les caselles sense que aquesta toqui les línies del camp. Cada jugador ha de passar per totes les caselles successivament, saltant cada vegada per sobre de la casella on hi ha la pedra i sense trepitjar les línies que limiten el terreny ni tocar amb l'altre peu el terra. Guanya qui primer fa tot el recorregut havent dipositat la pedra a totes les caselles.

Un número variable de jugadores tiene que conseguir recorrer todo el terreno de juego saltando con una sola pierna. Antes de iniciar el recorrido hay que tirar una piedra plana a una de las casillas sin que ésta toque las líneas del campo. Cada jugador debe pasar por todas las casillas sucesivamente, saltando cada vez por encima de la casilla en la que hay la piedra y sin pisar las líneas que limitan el terreno ni tocar con el otro pie el suelo. Gana quien primero hace todo el recorrido habiendo depositado la piedra en todas las casillas.

A variable number of players have to try and run the entire game field by hopping. Before starting a flat stone has to be thrown into one of the boxes without it touching the field lines. Each player has to pass through all the boxes successively, jumping each time over the box where the stone is, and without treading on the lines that mark out the edges nor touching the ground with the other foot. The winner is the one who does the entire run first having deposited the stone in all the boxes.

DOMINI PÚBLIC

ROGER BERNAT
FFF

EL PÚBLICO

En 1933, Erich Auerbach publica en una revista de Munich el artículo "El público francés del s. xvii", un extenso estudio sobre las primeras utilizations en forma sustantiva de la palabra *público*. Al mismo tiempo que aparece la palabra y que esta se inserta de manera regular en los textos de Corneille, La Fontaine o La Bruyère, se va conformando en el imaginario de los autores de la época un nuevo grupo de espectadores a parte de la influyente aristocracia de la corte de Louis XIV y de la burguesía que ocupaba el *parterre* de los teatros.

De Molière en adelante los autores tienen en cuenta un nuevo *público* como interlocutor, una nueva clase de espectador que demuestra unos conocimientos dramáticos que lo hacen respetado por su *buena crítica*. Es a partir de Molière que los autores dejan de dirigirse exclusivamente a una élite para entrar en complicidad con el *público*, gracias a quien, siempre según Auerbach, se formalizó más tarde la tragedia francesa, imposible de ser asumida por los espectadores que apenas 30 años antes dominaban el imaginario de los autores dramáticos.

Han pasado cuatrocientos años desde la aparición del público moderno que se ha vuelto, en nuestros días, masivo y todopoderoso. Aun así, hay algunos síntomas que hacen pensar que su fisonomía sigue cambiando, y el teatro es testigo de ello.

En 1972 aparece el primer videojuego, el Pong, una pantalla negra con dos rayas blancas verticales que se pasan una pelota. Aunque aquel juego nació sin *copyright*, desde entonces la industria del videojuego no ha parado de crecer hasta el punto de haber superado en volumen de negocio la todo poderosa industria cinematográfica americana. Sólo las diversas versiones de "Mario Bros" han vendido hasta ahora más de 190 millones de copias. Actualmente el paradigma del espectador no es el personaje que espera ser entretenido mientras observa pasivamente el espectáculo, sino que es alguien que quiere formar parte de la acción. Es el paradigma del jugador.

El comprador ha sufrido el mismo cambio. Desde el comprador que tenía que ser guiado por un experto vendedor hasta la aparición de la vitrina y el lineal donde el comprador tiene que buscar y construirse a solas el relato de sus necesidades en manos del denominado *vendedor mudo* de la tienda moderna, no han pasado ni 100 años. Si en el ámbito del espectáculo el público ha sido reemplazado por el jugador, en el comercio el cliente ha pasado a denominarse usuario.

Si en el siglo xviii el público era el juez privilegiado a quien apelaba Molière cuando la clase dominante le prohibía algún espectáculo, ahora es actor del acontecimiento y parte de este. Artaud reclamó este status a principios del s. xx, y cincuenta años más tarde las diferentes vanguardias teatrales hicieron buena su reclamación con espectáculos que han quedado para la historia del teatro.

Las vanguardias pasaron pero ahora el público ya tiene cabida en todas partes. No sólo a través de los videojuegos, sino

que incluso los periódicos tienen herramientas para favorecer la participación del público, y las páginas wiki que comparten los conocimientos de los usuarios son un hecho en internet. El juego se ha convertido en una realidad más allá de los terrenos de juego, y la terrible amenaza que pesaba sobre la cabeza del espectador cuando el actor se dirigía a la platea para buscar un *colaborador* ha pasado a la historia. Hacia falta encontrar la medida democrática de la participación.

Quizás la palabra *usuario* no deje de ser un eufemismo por dirigirse al *cliente*, pero aun así, si en el siglo xviii la sola aparición de la palabra *público* hizo emerger una nueva categoría social, ahora el uso de los términos *jugador* o *usuario* anuncian un cambio en la inescrutable fisonomía del espectador.



Domini Públic es el inicio de un trabajo de investigación alrededor de la figura del público que se desarrollará también en el ámbito teórico con la publicación de *El Público (el arte de dejarse persuadir)* y con la producción, durante el año 2009, de *Nosotros*, un espectáculo en colaboración con Miguel Pereira que se estrenará en Lisboa y Barcelona. *Domini Públic* se presenta por primera vez en el Teatre Lliure aunque el proceso de trabajo tendrá continuidad en las ciudades de Berlín, Zagreb y Bruselas durante el otoño del 2008.

FFF es una plataforma de investigación escénica en la que se integran profesionales de diferentes ámbitos y estudiantes. Esta plataforma abierta a la incorporación de nuevos participantes para la producción de material teórico muestra puntualmente el resultado escénico de sus trabajos. ■

DOMINI PÚBLIC

ROGER BERNAT
FFF

THE AUDIENCE

In 1933, Erich Auerbach published in a Munich magazine an article titled "The French audience of the 17th century", an extensive study of the first uses in substantive form of the word *audience*. At the same time that the word appeared and was inserted in a regular fashion in texts by Corneille, La Fontaine and La Bruyère, in the minds of the writers of the era a new group of spectators was forming, outside the influential aristocracy of the court of Louis XIV and the bourgeoisie that occupied the *parterre* at the theatres.

From Molière onwards authors bear in mind a new *audience* as interlocutor, a new kind of spectator that shows dramatic knowledge that make him respected for his *good criteria*. It is from Molière onwards that authors stop exclusively addressing an elite in order to enter into complicity with the *audience* thanks to which, still according to Auerbach, the French tragedy was formalised later, impossible to be taken on board for spectators who just 30 years previously dominated the minds of writers of drama.

Four hundred years have passed since the appearance of the modern audience which in our times has become massive and all-powerful. Even so, there are some symptoms that make one think that its appearance continues to change and theatre is a witness to this.

In 1972 the first videogame appeared, Pong, a black screen with two vertical lines that hit a ball to each other. Although that game was born without any *copyright*, since then the videogame industry has never stopped growing, to the point of having exceeded in volume the turnover of the all-powerful American film industry. The different versions of "Mario Bros" alone have sold to date more than 190 million copies. Currently the paradigm of the spectator is not the character hoping to be entertained while passively observing the show, but someone who wants to form part of the action. It is the player paradigm.

The buyer has undergone the same change. From the buyer who had to be guided by an expert salesman to the apparition of the display case and the line where the buyer has to seek and build alone the tale of his needs in the hands of the so-called *dumb salesman* of the modern shop, not even 100 years have passed. If in the sphere of the stage show the audience has been replaced by the player, in shopping the customer has gone on to be called the user.

If in the 17th century the audience was the privileged judge to whom Molière appealed when the ruling class prohibited one of his shows, now it is an actor in the event and part of it. Artaud claimed this status at the beginning of the 20th century and fifty years later the different theatrical vanguards made good his claim with shows that have become part of the history of theatre.

The vanguards passed but now the audience has a place everywhere. Not only through videogames but even news-

papers have tools to favour the participation of the audience and wiki pages that share the knowledge of users are a fact on the Internet. The game has become a reality beyond the playing fields and the terrible threat that hung over the head of the spectator when the actor spoke to the stalls in order to find a *collaborator* has become history. It was necessary to find the democratic measure of participation.

Perhaps the word user is no more than a euphemism to address the *customer* but nevertheless, if in the 17th century the mere apparition of the word *audience* made a new social category emerge, now the use of the terms *player* or *user* announce a change in the inscrutable features of the spectator.



Domini Públic is the start of a piece of research work into the figure of the audience which will also be developed in the theoretical sphere with the publication of *El Públic (el arte de dejarse persuadir)* and with the production during the year 2009 of *Nosaltres*, a show in collaboration with Miguel Pereira that will premiere in Lisbon and Barcelona. *Domini Públic* is presented for the first time at the Teatre Lliure even though the work process will have continuity in the cities of Berlin, Zagreb and Brussels during the autumn of 2008.

FFF is a platform for stage research formed by professionals from different spheres and students. This platform open to the incorporation of new participants through the production of theoretical material, from time to time exhibits the staged result of its work. ■