



FREE BEER - SUPERFLEX
Galeria Vermelho
27/11 a/to 22/12/2007



FREE BEER
façade galeria vermelho- SUPERFLEX

F **R** **E** **E**
B **E** **E** **R**
F **R** **E** **E**
B **E** **E** **R**

**FREE
AS IN
FREE
SPEECH**



GERMÂNIA
TOME E REPASSE
A TRADIÇÃO

**FREE
BEER**

FREE FREE FREE FREE FREE
BEE BEER BEE BEE BEE
FREE E FREE FRE
BEER BEER BEER BEER
FREE FREE FREE FREE
BEE BEE BEE BEE BEE
FREE FREE FREE FREE
BEE BEE BEE BEE

**FREE
BEER
FREE**

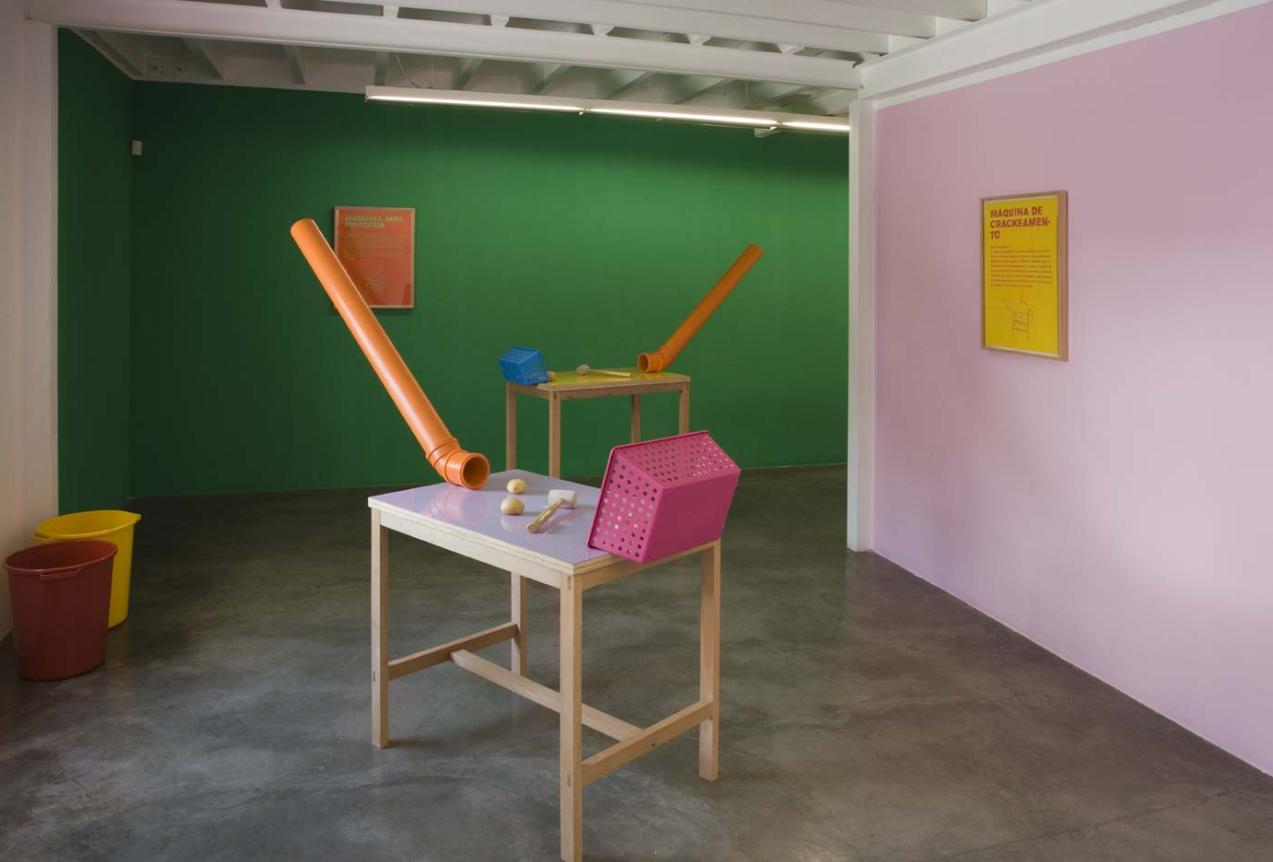
**FREE
BEE**

EE BEER (versão 3.4)

MÁQUINA DE
PULCER - O
PERDEDOR LEVA
TUDO



FREE BEER/ Kit para produção de cerveja/ *Brewing Kit*
2005
SUPERFLEX



Máquina de Crackeamento

Para 2 jogadores

A indústria (jogador A), respresentada por um vendedor de conteúdo digital protegido por um gerenciador digital de direitos autorais, DRM (as batatas), são colocadas no tubo de lançamento. O cracker (jogador B) usa instrumentos (o martelo) para crackear o DRM, distribuídos por uma sombria comunidade underground. A indústria alega que o crackeamento tem como proposta financiar o terrorismo internacional.

Cracking machine

For 2 players

One player (the 'industry') plays the role of a vendor of DRM-protected digital material, represented here by potatoes placed in the launching tube. The other player (the 'cracker') uses the distributed resources (represented here by a hammer) of a shadowy underground community to try and crack the DRM protection. The industry claims that the cracking has the purpose of funding international terrorism.



FREE BEER/ COUNTER STRATEGIE GAMES (2006)

Máquina Anti-pirataria

Para 2 jogadores

Esta máquina representa a nobre batalha contra a disseminação de cópias piratas de todos os tipos. O pirata (jogador A) coloca a cópia (as batatas) no mercado (o tubo de lançamento). O policial (jogador B) utiliza o sutil e e bem sintonizado instrumento da lei (o martelo) para remover o material pirata de circulação. Para cada batata que o policial não acertar, cinco pontos para o pirata. O policial recebe um ponto por cada batata acertada.

Anti piracy machine

For 2 players

This machine models the noble struggle against counterfeit goods of all kinds. One player (the 'pirate') places bootleg material (represented here by potato's) into the marketplace (represented by the launching tube). The other player (the 'police') uses the subtle and finely-tuned instrument of the law (represented here by a hammer) to remove pirate material from circulation. Five points to the pirate for every potato missed, one point to the police for every potato hit.



Abertura exposição FREE BEER. Galeria Vermelho, São Paulo, Nov/2007.
Opening of FREE BEER, Galeria Vermelho, São Paulo, Nov/2007.

Máquina da Revolução

Para 1 jogador

Um advogado de direitos autorais (o jogador) está combatendo compartilhamento de arquivos, e outras formas de pirataria. Em sua mais recente vitória, o advogado processou uma família que comprou camisetas Lacoste copiadas. O advogado está prestes a mudar suas idéias sobre algumas coisas e se sente, às vezes, um pouco antiquado e secretamente sonha com um mundo diferente. A roda giratória representa a revolução na mente do advogado e cada cor representa um ato revolucionário necessário. O advogado está comprometido a atuar de acordo com os comandos da Máquina da Revolução.

Violeta: compre uma cópia de uma bolsa Louis Vuitton e dê para um(a) amigo(a)

Amarelo: copie seu filme favorito e dê para um(a) amigo(a)

Marrom: convence um cliente a disponibilizar a sua invenção como domínio público

Verde: grite "Se tem valor, copie"

Revolution Machine

For 1 player

The player is a copyright lawyer fighting file sharing, piracy and counterfeit products. The last successful mission of the lawyer was to sue a family for buying copy Lacoste shirts at the local market. The lawyer sometimes feels old fashioned and secretly dreams about another world and is about to change his mind about things. Spinning the wheel represents a revolution in the lawyers mind and each color a necessary revolutionary act. The lawyer is committed to act upon the commandments of the revolution machine.

Green: Buy a copy Louis Vuitton bag and give it to a friend

Brown: Copy your best movie and give it to a friend

Purple: Convince a client to make his invention public domain.

Turquoise: Shout "IF VALUE, THEN COPY"



FREE BEER/ COUNTER STRATEGIE GAMES

Máquina de patente – o perdedor leva tudo

Para 6 jogadores

Cinco inventores (cinco dos jogadores) tentam patentear suas idéias. Cada um dos quatro assentos da máquina representa uma patente aprovada. Os jogadores rodam em torno dos assentos até que o advogado (o 6º jogador) especializado em patentes grita "PATENTE"! Imediatamente, os inventores devem tentar ocupar os assentos. O inventor que fica sem assento, não consegue registrar sua patente e decide disponibilizar em código aberto. Assim, ele acaba descobrindo outras formas de benefícios financeiros (representado por uma garrafa de FREE BEER).

Patent Machine - the loser takes it all

For 6 players

5 inventors (the Players) are each trying to patent their idea. Each seat represents an approved patent. The players must circle around the seats until a patent lawyer (Player 6) shouts "PATENT" and the inventors must immediately try to find a seat. One of the inventors fails in getting a registered patent and instead decides to make his idea open source and discovers another kind of financial benefit (represented by a free beer).





Abertura exposição FREE BEER. Galeria Vermelho, São Paulo, Nov/2007.
Opening of FREE BEER, Galeria Vermelho, São Paulo, Nov/2007.

FREE BEER/ Counter-game strategies

Máquina da Propriedade Intelectual

Para 1 jogador contra milhões de usuários

Um advogado (o jogador) especializado em propriedade intelectual (a argola) que está tentando fechar um serviço de compartilhamento de arquivos, peer-to-peer (P2P). (o gancho). De acordo com ordens recebidas de seu cliente, um grande produtor da indústria de entretenimento, o advogado usa o poder judiciário (o barbante) para fechar a rede de compartilhamento, acertando o gancho com a argola. O advogado tem 3 chances. Cada argola no gancho vale 5 pontos para o advogado. A argola fora do gancho vale 10 pontos para o usuário de serviço de compartilhamento de arquivos.

Intellectual property machine

For 1 player vs. millions of users

The Player is a intellectual property lawyer (represented by the ring) that is trying to shut down a P2P (peer-to-peer) file sharing service (the hook). On behalf of his client (a big producer from the entertainment industry) the lawyer is using the law (represented by the string) to close down the P2P file sharing service by trying to place the ring on the hook. The lawyer has 3 attempts. A ring on the hook gives 5 points to the lawyer. A ring missing the hook gives 10 points to the user of the file sharing service.









FREE BEER/ COUNTER STRATEGIE GAMES

Maquina de distribuição

Para 2 jogadores

Um jovem cineasta brasileiro criou um novo filme. A empresa produtora (jogador A) quer distribuir o filme usando formas tradicionais de marketing, lançando-o em rádios, revistas, TV e etc. Um amigo do cineasta (jogador B) propõe distribuição não-tradicional no mercado paralelo (ambulantes da Rua 25 de Março), como forma de marketing e distribuição do filme, permitindo inclusive que ele alcance um público que de outra forma jamais teria acesso a ele. Ambos os jogadores (a empresa e o amigo) têm o mesmo produto: um DVD (o sapo voador). O jogador A usa o método tradicional (buraco pequeno) e o jogador B o sistema de ambulantes (buraco grande). O jogo não tem fim.

Distribution Machine

For 2 players

A young brazilian movie director has made a new movie. The production company (player A) wants to market the movie by using the traditional forms of promotion, launching it via radio, magazines, TV etc,. A friend of the movie director (Player B) proposes to promote and distribute the movie using the parallel distribution market (the ambulantes at rua 25 de Março) to reach more users and the general public. Both players (the company and the friend) have the same product - a DVD (represented by a flying frog). Player A uses the traditional method (the small hole) and player B uses the ambulantes system and is aiming at the big hole. The game is endless



FREE BEER/ COUNTER STRATEGIE GAMES



FREE BEER/ Counter-game strategies

Maquina de Informação

Para 2 jogadores

Esta máquina modela a batalha entre a informação compartilhada (jogador A) e os varios tipos de bloqueio a informação(jogador B). Os jogadores têm que convencer as pessoas (o pino central) a escolher entre compartilhar ou conter informação. O jogador que acerta o maior número de argolas no pino central vence. Se não houver nenhuma argola no pino central, não haverá a necessidade de escolha. O jogo não tem fim.

Information machine

For 2 players

This machine models the struggle between the desire to share information and the desire to contain information. Player A (represents the desire to share information) plays against Player B (represents the desire to contain information). The players have to convince people (represented by the pole in the middle) to choose between sharing information or containing information. The player with the most rings on the pole wins. If there are no rings on the pole the people do not have to choose between sharing information or containing information. The game is endless.



FREE BEER/ Counter-game strategies

Máquina do Mercado de cerveja

Para 2 jogadores

Dois amigos (jogador A e B) estão no supermercado (a caixa) e querem comprar cerveja para uma festa. O jogador A quer levar cervejas de micro-cervejarias para provar diferentes variações e para promover a diversidade. O jogador B prefere levar marcas já conhecidas, populares no mercado. O jogador A e B escolhem, com as argolas, a cerveja que querem comprar.

Se o jogador A acertar a garrafa de uma micro-cervejaria, o jogador B tem a chance de tentar acertar a mesma garrafa e como isso "dominar" a marca do jogador A. O jogador B será o vencedor e poderá escolher a cerveja para a festa.

Beer market machine

For 2 players

Two friends (Player A and B) are at the supermarket (the box) and want to buy beer for a party. Player A wants to select beer from microbreweries to taste different variations and to promote diversity. Player B wants to select a brand he already knows, which is popular in the market., Player A and B select (with the rings) the beer they want to purchase.

Extra: If Player A rings a bottle from a microbrewery player B has the chance to try to ring the same bottle and change/take over the brand and player B will be the winner and choose the beer for the party.



Máquina para domínio público

Para 1 jogador

Um cientista que trabalha para uma universidade pública descobriu uma nova vacina contra a malária (a bola) e quer se assegurar que a descoberta seja mantida no domínio público (a lata), para que cientistas possam melhorá-la, e para que qualquer companhia da indústria farmacêutica possa produzir e disponibilizar outra vacina resultante no mercado.

Public domain Machine

For 1 player

A scientist working for a public university has discovered a new vaccine (the ball) against malaria and wants to ensure that the discovery is placed in the public domain (the bucket), free for other scientist to improve and any company in the medicine industry to produce and sell the resulting vaccine in the market.





Abertura exposição FREE BEER. Galeria Vermelho, São Paulo, Nov/2007.
Opening of FREE BEER, Galeria Vermelho, São Paulo, Nov/2007.



FREE BEER/ Counter-game strategies

Máquina Wet for Free (Molhe-se de graça)

Para 2 jogadores

Um oficial de uma associação anti-pirataria (jogador A) está entrevistando um candidato (jogador B). O candidato escolhido será treinado em conhecimentos básicos sobre como reconhecer e eliminar atividades piratas. O oficial da força tarefa está usando um manual (o livro) com perguntas difíceis e capciosas sobre o sistema de direito autoral. O oficial apresenta questões com 5 alternativas e o candidato tem que acertar no mínimo 3; se não acertar, o oficial punirá o candidato derrubando o balde cheio de água.

Wet for free machine

For 2 players

An anti piracy task force officer (Player A) is questioning a candidate for the anti piracy task force (Player B). The Candidate is being trained to dismantle piracy cells infringing the copyright regime. The task force officer is using a manual (the book) with difficult tricky questions about the copyright system. The officer is asking rounds of 5 questions and the candidate has to answer 3 correct - if not, the officer will punish the candidate by tipping the bucket full of water.



A Galeria Vermelho apresenta, de 27 de novembro a 22 de dezembro de 2007, a exposição **FREE BEER** primeira individual, no Brasil, do coletivo dinamarquês **SUPERFLEX**, que polemizou a 27a Bienal de São Paulo, no ano passado.

Em 2006, o **SUPERFLEX** (<http://www.superflex.net>) foi convidado pela equipe curatorial da 27a Bienal de São Paulo para apresentar o projeto GUARANÁ POWER, resultado de uma combinação de idéias e estratégias econômicas, desenvolvidas em conjunto com a COAIMA (Cooperativa de Agricultores da Região de Maués), no Amazonas. Ambicioso, o projeto pretendia criar melhores condições de comercialização da fruta, fato que afrontou a maior corporação que monopoliza grande parte da colheita da fruta e a patente do GUARANÁ, e impossibilitou o grupo de utilizar o nome no rótulo do produto.

Um mês antes da abertura da Bienal, o **SUPERFLEX** recebeu um comunicado do presidente da Fundação informando que a obra não poderia ser apresentada na exposição "por não ser considerada uma atividade artística". Impossibilitado de levar o projeto adiante, o grupo apresentou uma nova proposta à comissão curatorial, e, paralelamente, produziu uma nova versão do GUARANÁ POWER, apresentado na Vermelho com o nome do produto coberto por uma faixa negra.

O **SUPERFLEX** foi criado em 1993 pelos artistas Bjørnstjerne Reuter Christiansen (1969), Jakob Fenger (1968), e Rasmus Nielsen (1969), e é um dos mais representativos coletivos surgidos nos anos 1990, que estabeleceu seu posicionamento crítico nas frestas da economia globalizada. Apropriando-se de produtos altamente difundidos, o **SUPERFLEX** contribui, como afirma o crítico francês Nicolas Bourriaud, "para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original". Com esse tipo de procedimento, o grupo rompe com as noções modernistas de inovação e originalidade, desestabilizando as práticas artísticas tradicionais baseadas na idéia do novo, estabelecendo formas de produção em que a obra representa ao mesmo tempo um suporte, uma ferramenta e um produto.

Agora, o **SUPERFLEX** retorna à Vermelho com a exposição **FREE BEER** (www.freebeer.org), projeto que abre a fórmula da bebida e aborda as estratégias e dinâmicas econômicas que regem a sociedade. O nome do projeto, concebido em colaboração com estudantes da Universidade de Copenhague, foi extraído de uma frase do guru do Software Livre, o norte-americano Richard Stallman, "*free as in free speech, not as in free beer*", e está associada à idéia do software livre como liberdade de expressão aplicada a um produto real.

A receita original da **FREE BEER** utiliza a fórmula clássica da bebida e aparece impressa no rótulo do produto, para que qualquer pessoa possa produzi-la, agregando elementos distintos à receita original e criando sua própria versão. A versão atualizada, entretanto, deve ser divulgada e publicada sob licença original do produto no Creative Commons (Atribuição-Compartilhamento da mesma licença 2.5). Ao utilizar um produto fabricado em grande escala, o **SUPERFLEX** transporta para a esfera da arte um procedimento capitalista de produção em série, agregando elementos da iconografia popular, descontextualizando o objeto de sua esfera tradicional.

A versão 3.4 da **FREE BEER** apresentada na Vermelho, foi adaptada pelo mestre cervejeiro Arnaldo Ribeiro da Cervejaria Germânia, empresa que, além de produzir bebida, também fará a distribuição do produto.

A associação entre a Germânia e **SUPERFLEX** atinge um dos objetivos centrais do projeto, pois cria um negócio aberto, que, a partir de um produto real, questiona o sistema de direito autoral, em relação a propriedade intelectual.

Na exposição será apresentada também uma série de nove máquinas chamadas pelo grupo de "*Counter-game strategies*". No formato de jogos, as regras das máquinas, que serão dispostas junto à elas, simulam procedimentos do sistema sócio-econômico, como produção e distribuição, competitividade, colaboração, ganho e lucratividade. Essas máquinas estarão espalhadas pela galeria e os visitantes poderão manipulá-las livremente.

Como parte da programação está agendada para o dia 1 de dezembro, às 16h, uma conversa aberta ao público entre os integrantes do **SUPERFLEX**, a curadora e crítica de arte Lisette Lagnado, e Ronaldo Lemos, professor da Escola de Direito da FGV-RJ, e diretor do Creative Commons no Brasil (www.creativecommons.org.br), e a curadora e crítica de arte Lisette Lagnado. Após a conversa, acontecerá o **FREE BEER PUB QUIZ**, gincana onde o público concorrerá a prêmios respondendo questões relacionadas à propriedade intelectual e *copy-right*. No dia 15 de dezembro, às 14h, a mestre-cervejeira e beer sommelier, Cilene Saorin, e o biólogo mestre-cervejeiro Arnaldo Ribeiro (Cervejaria Germânia) conduzirão o workshop "*The World of Beer*", que tem como objetivo ensinar as pessoas a produzir sua própria cerveja, abordando também a história da cerveja. O workshop é gratuito e aberto ao público em geral.

Galeria Vermelho presents, from the 27th of November to the 22nd of December 2007, **FREE BEER**, the first individual exhibition, in Brazil, from the Danish collective **SUPERFLEX**.

In 2006, **SUPERFLEX** (<http://www.superflex.net>) was invited, by the group of curators of São Paulo's 27th Biennial, to show their project **GUARANÁ POWER**, which was a result of a combination of ideas and economic strategies, developed together with the COAIMA (Farmers Cooperative from Maués) in the Amazon. The ambitious project intended to create better trading conditions for the fruit, which went against the biggest corporation that monopolizes a large part of the fruit's harvest and **GUARANÁ's** patent, inhibiting the group from using the name on its product's label.

A month before the Biennial's opening, **SUPERFLEX** received a notice from the Foundation's president informing them that the piece could not be shown at the exhibition "because it was not considered an artistic activity". Prevented from carrying on with the project, the group presented a new proposal to the curatorial commission and on the side, they produced a new version of **GUARANÁ POWER**, which is on show at Vermelho with the name of the product concealed by a black band.

SUPERFLEX was created in 1993 by the artists Bjørnstjerne Reuter Christiansen (1969), Jakob Fenger (1968), and Rasmus Nielsen (1969), and it is one of the most representative collectives that arose in 1990, which established its critical stand in the cracks of globalized economy. Taking over products that are highly disseminated, **SUPERFLEX** has contributed, as stated by the French critic Nicolas Bourriaud, "to the eradication of the traditional distinction between production and consumption, creation and copy, readymade and original work". With this method, the group breaks with modernist views of innovation and originality, destabilizing the traditional artistic practices based on the new, establishing forms of production where the piece represents at the same time a medium, a tool and a product.

Now, **SUPERFLEX** is back at Vermelho with the exhibition **FREE BEER** (www.freebeer.org) a project that discloses the formula of its drink and addresses the strategies and the economic dynamics that prevail in society. The name of the project was conceived with the help of students from the University of Copenhagen, it was taken from a quote by the guru of free-ware, the north-American Richard Stallman, "free as in free speech, not as in free beer" and you have the concept of free software, such as free speech, assigned to a real product.

The original recipe of **FREE BEER** uses the classic formula for the beverage and it's printed on the product's label, so that anyone can brew it, adding distinct elements to the original recipe creating their own version of it. The new version, however, has to be disclosed and published under the product's original license at Creative Commons (Attribution-ShareAlike 2.5). Using a product that is mass produced, **SUPERFLEX** transposes to art's domain a capitalist procedure of mass production, adding elements from popular iconography, removing the object from its traditional setting.

A new version of **FREE BEER** that will be displayed at Vermelho relies on a partnership with **Cervejaria Germânia**, which, besides producing the beverage adjusting the recipe to the Brazilian palate, will also distribute the product.

The association between **Germânia** and **SUPERFLEX** meets one of the prime objectives of the project, since it builds an open business, which, starting from a real product, questions the copyright system, in relation to intellectual property.

It will also be featured in the exhibition a series of new machines called by the group as "Counter-game strategies". In a game format, the machines, whose rules will be displayed next to them, simulate the fashion of the social economic system, with its production and distribution, competitiveness, collaboration, earnings and profit. These machines will be spread around the gallery and visitors will be able to handle them freely.

As part of the program it is scheduled for the 1st of December, at 4 p.m., a chat, open to the general public, between the members of **SUPERFLEX**, the curater Lisette Lagando and Ronaldo Lemos, professor at FGV-RJ's Law School, and director of Creative Commons in Brazil (www.creativecommons.org.br). After the talk, a **FREE BEER PUB QUIZ** will take place: a quiz where the public will take part answering questions related to intellectual property and copyright. At December 15th, at 2 p.m., a master-brewer and beer sommelier Cilene Saorin, and the biologist and master-brewer Arnaldo Ribeiro (Cervejaria Germânia) will conduct a workshop "The World of Beer", which has as its main objective teaching people to brew their own beer, and it will touch upon the history of beer too. The workshop is free of charge and open to the general public.