

COMMON ACCOUNTS [P22]

Como os autores descrevem, Have a Nice Day: “(...) é um dispositivo artificial para banhos de sol. Considera a domesticação e a atomização do sol como uma força vital cujos raios podem agora ser replicados para inúmeros fins (reabilitação celular, anti-envelhecimento e fertilidade, entre outros). Have a Nice Day é o sintoma de uma cultura que tenta conquistar e redesenhar o cosmos da mesma forma que nós conquistámos e redesenhámos a terra.”

As the authors describe it, Have a Nice Day: “(...) is an artificial sunbathing device. It considers the domestication and atomization of the sun as a vital force whose rays can now be replicated for countless purposes (cellular rehabilitation, anti-aging, fertility, among others). Have a Nice Day is the symptom of a culture attempting to conquer and redesign the cosmos in the same way we have conquered and redesigned the Earth.”

VIVIAN SUTER & FILIPE ALARCÃO [P23]

O sistema, concebido e desenhado pelo designer português Filipe Alarcão, consistia em estruturas autoportantes de madeira e metal, de montagem e desmontagem simples. Com um design minimalista e uma estrutura discreta, a sua função era destacar o verdadeiro protagonista: um conjunto colossais de telas produzidas em Panajachel, na Guatemala, com uma diversidade de técnicas e materiais, incluindo acrílico, óleo e pigmentos misturados com cola de peixe.

The system, designed by Portuguese designer Filipe Alarcão, consisted of self-supporting wooden and metal structures, easy to assemble and disassemble. With a minimalist design and a discreet structure, its purpose was to highlight the true protagonist: a colossal collection of canvases produced in Panajachel, Guatemala, using a variety of techniques and materials, including acrylic, oil, and pigments mixed with fish glue.

TERESA AREGA [P07]

Um cenário com um ou dois quartos, temperaturas diferentes, objectos § diferentes, está num canto desta fábrica. § Não há som. Caminhamos no escuro. § NADA. Encontramos um sinal iluminado por um foco, “MUITO TRABALHO PARA (...)”

A scene with one or two rooms, different temperatures, different objects, is in a corner of the factory. There is no sound. We through the dark. § We come across a sign, illuminated by a spotlight: “A LOT OF WORK FOR NOTHING.”

SANDRA MUJINGA [P24]

Nas palavras da artista: “Sinto-me bastante atraída pela ideia de pensar em fósseis e dinossauros como forma de especular sobre corpos do passado. E quando estou a especular sobre corpos do passado, trata-se talvez de reconhecer que nem toda a gente tem acesso à sua história. E a história em si também é escrita a partir de uma posição de poder.”

In the artist's own words: “I am very drawn to the idea of thinking about fossils and dinosaurs as a way of speculating on bodies of the past. And when I am speculating on bodies of the past, it is perhaps about acknowledging that not everyone has access to their history. And history itself is also written from a position of power.”

JOSÉ PEDRO CROFT [P26]

O principal desafio técnico, além da produção de três grandes vidros curvos de forma oval, foi o fabrico da estrutura metálica. Trata-se de uma estrutura autoportante, capaz de suportar o peso das três peças sem qualquer fixação à laje do edifício. Para aumentar a complexidade, a estrutura teve ainda de ser calandrada e inclinada sobre o seu eixo.

The main technical challenge, beyond producing three large curved oval glass panels, was the fabrication of the metal structure. This self-supporting structure is designed to bear the weight of all three pieces without any fixation to the building's slab. Adding to the complexity, the structure also had to be rolled and tilted along its axis.

OLAFUR ELIASSEN [P25]

Nas palavras de Olafur Eliasson: “(...) esta obra convida-nos a parar e a ver as coisas de uma nova perspectiva. Os caleidoscópios embutidos no pavimento são como jóias para os peões descobrirem enquanto percorrem o seu caminho de um sítio para outro. Convidam-nos a refletir por um momento, desfrutando de um vislumbre evocativo de algo que normalmente passa despercebido, como os elementos fundamentais da cidade, ao mesmo tempo que nos tornamos mais conscientes da nossa presença na Terra, aqui e agora.”

In Olafur Eliasson's words: “(...) this artwork invites us to pause and see things from a new perspective. The kaleidoscopes embedded in the pavement are like jewels for pedestrians to discover as they move from one place to another. They encourage us to reflect for a moment, enjoying an evocative glimpse of something that usually goes unnoticed—such as the fundamental elements of the city—while also making us more aware of our presence on Earth, here and now.”



Colaborações *Contributors*
Teresa Arega

Capa & Página Central *Cover & Centerfold*
Francisca Barros & Criadores Livres, ArtWorks

Editorial & Design
Francisca Barros, ArtWorks
Teresa Marinho

Tradução *Translation*
ArtWorks

Impressão *Printing*
ORGAL Impressores

Tiragem *Print Run*
800

Depósito Legal *Legal Deposit*
535895/24

Fotografia *Photography*
Bruno Lança, ArtWorks
Bernardo Bordalo, ArtWorks

Contactos *Contacts*
info@artworks.pt
info@noentulho.com
@aw_artworks @noentulho

Obrigada *Thank you*

Esta edição foi escrita em português de Portugal. A adoção do acordo ortográfico em vigor ficou ao critério de cada autor.

©2025ArtWorks

A capa e a página central deste jornal surgem de um levantamento fotográfico e manipulação digital, realizados pela Francisca Barros, a partir de obras analógicas criadas pelos trabalhadores da fábrica da AW e da Otiima. A Francisca, mais conhecida por Kika, formou-se em Arquitectura e Design Gráfico/Editorial pela U.Porto e pela U.Stuttgart. Inquieta com o desperdício, começou o projecto de joalharia “kk limbu”, combinando metais preciosos com resíduos de plástico e, desde 2023, integra a equipa AW, onde é coordenadora artística.

Index

03	Hello!
07	Mentira Oficiosa
11	<i>chatchatchat</i>
13	Light High
14	"SICOPOLI VD 7MMX66M"
16	No Entulho
20	backoffice
22	artworks
27	!!!!!!!



Arquivo fotográfico da Francisca Barros de esboços e colagens realizadas pelos trabalhadores da AW e da Otiima durante "momentos mortos" ou reuniões mais aborrecidas!
Photographic archive by Francisca Barros of sketches and collages created by the workers of AW and Otiima during 'dead time' or more tedious meetings!

The cover and center page of this newspaper come from a photographic survey and digital manipulation, carried out by Francisca Barros, based on analog works created by the workers of the AW and Otiima factories. Francisca, better known as Kika, graduated in Architecture and Graphic/Editorial Design from the U. Porto and the U.Stuttgart. Concerned about waste, she started the jewelry project "kk limbu", combining precious metals with plastic waste, and since 2023, she has been part of the AW team, where she is the artistic coordinator.



Embalamento
Packaging

olá, hello, hola, bonjour, hallo, ciao, cześć!

bem-vinda, welcome, bienvenido, bienvenue, willkommen, benvenuto, witaj :~)

Sobre: A ArtWorks é uma organização empenhada na expressão criativa e no trabalho colaborativo. Produz e fabrica obras e projectos para criadores de várias áreas artísticas, reunindo uma equipa multidisciplinar de profissionais técnicos, artesões e artistas que trabalham em conjunto para co-criar e partilhar práticas artísticas, essenciais para a sua comunidade. Realiza um serviço de produção abrangente que se traduz na consultoria e gestão dos projectos, fabrico em várias técnicas, materiais e escalas, transporte e montagem de obras. Também, através de projectos satélite, proporciona oportunidades de experimentação e investigação em diversos formatos como residências artísticas ou apoios pontuais a artistas e instituições culturais. Com de uma rede alargada de profissionais esta organização funciona como uma colmeia colaborativa de expressão, fabrico e produção criativa.

Missão: Prevemos uma sociedade em que a expressão criativa e a produção artística são celebradas e apoiadas, sendo fundamentais para o desenvolvimento pessoal e cívico.

Encaramos a criação como uma prática colectiva de possibilidades: quando fazemos, experimentamos, exploramos, expandimos e evoluímos. O processo criativo envolve sonhar com novas possibilidades para nós próprios e para os criadores com quem trabalhamos, desencadeando assim um potencial de transformação.

Como espaço de criação, promovemos um ambiente onde as pessoas se sintam inspiradas, apoiadas e capacitadas para explorar e criar dentro e fora das nossas paredes. A nossa missão é unir os criadores em torno de uma equipa que os apoie e dê suporte aos seus projectos, funcionando como ferramenta de trabalho para que possam desenvolver as suas obras.

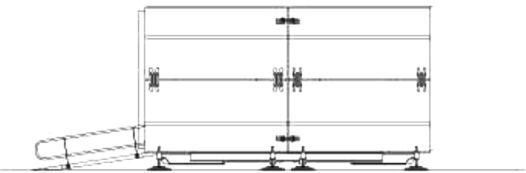
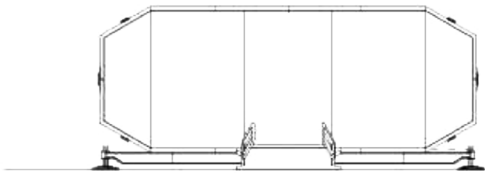
About: ArtWorks is an organization dedicated to creative expression and collaborative work. It produces and manufactures works and special projects for creators from various artistic fields, bringing together a multidisciplinary team of technical professionals, craftsmen and artists who work together to co-create and share artistic practices that are vital to their community.

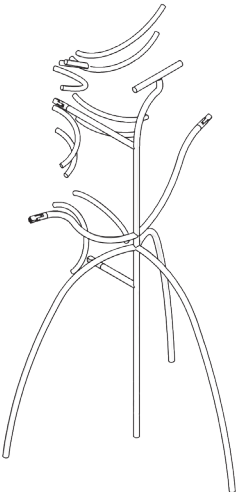
It provides a comprehensive production service that includes consultancy and project management, fabrication in various techniques, materials, and scales, transportation, and installation of works. Additionally, through satellite projects, it creates opportunities for experimentation and research in various formats, such as artist residencies or occasional support for artists and cultural institutions. Through an extensive network of professionals, this organization functions as a collaborative hub for expression, fabrication, and creative production.

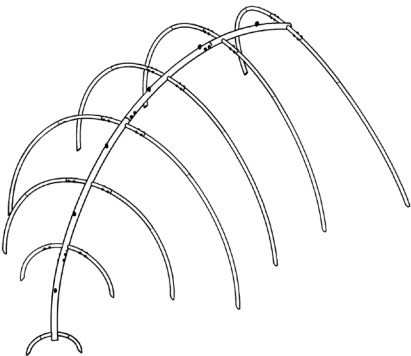
Mission: We envision a society where creative expression and artistic production are celebrated and supported, being fundamental to personal and civic development.

Creation as a collective practice of possibilities: when we make, experiment, explore, expand, and evolve. Creation is a process of dreaming up new possibilities for ourselves and the creators we work with, thus triggering a potential transformation.

As a space for creation, we promote an environment where people feel inspired, supported, and empowered to explore and create within and outside our walls. Our mission is to unite creators around a team that supports and provides support for their projects, serving as a tool for them to develop their works.



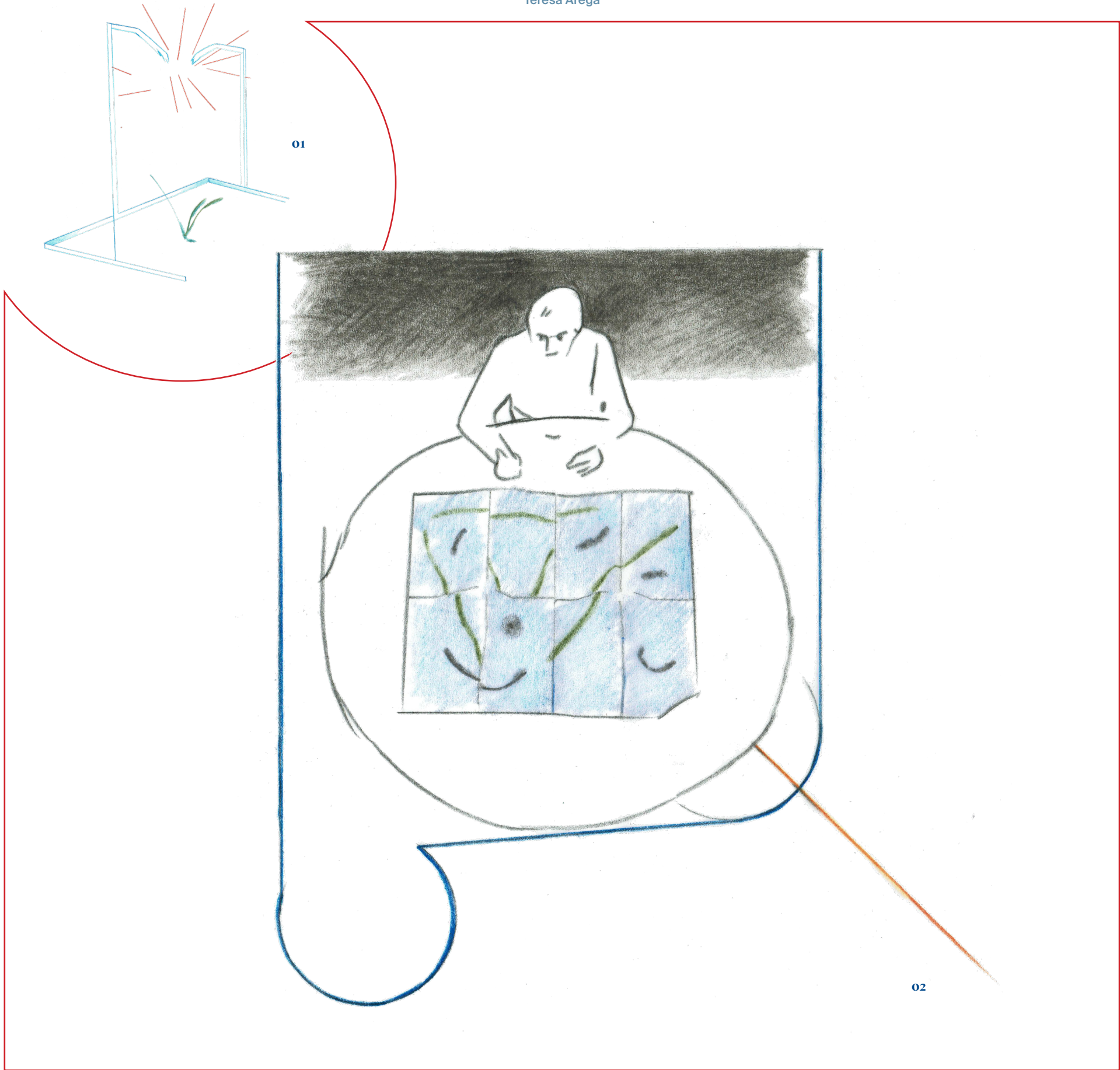




Mentira oficiosa

Official lie

Teresa Arega

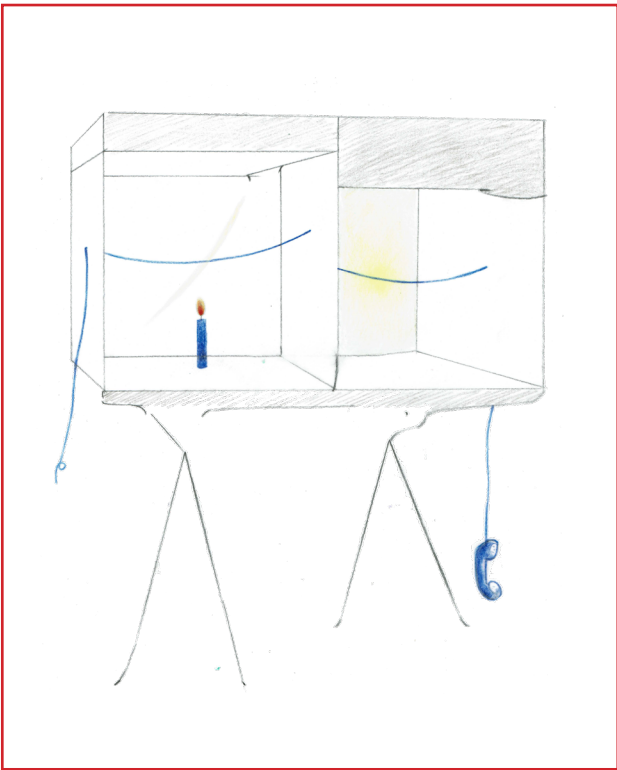


[01]

Movemo-nos pelo interior de uma fábrica com vários fechos de luz.
Não há ninguém à nossa volta. § Uma música doce toca. § Dissolve-se para Céus azuis.
We move through the interior of a factory with flickering lights.
There is no one around us. § A sweet melody plays. § Dissolve to blue skies.

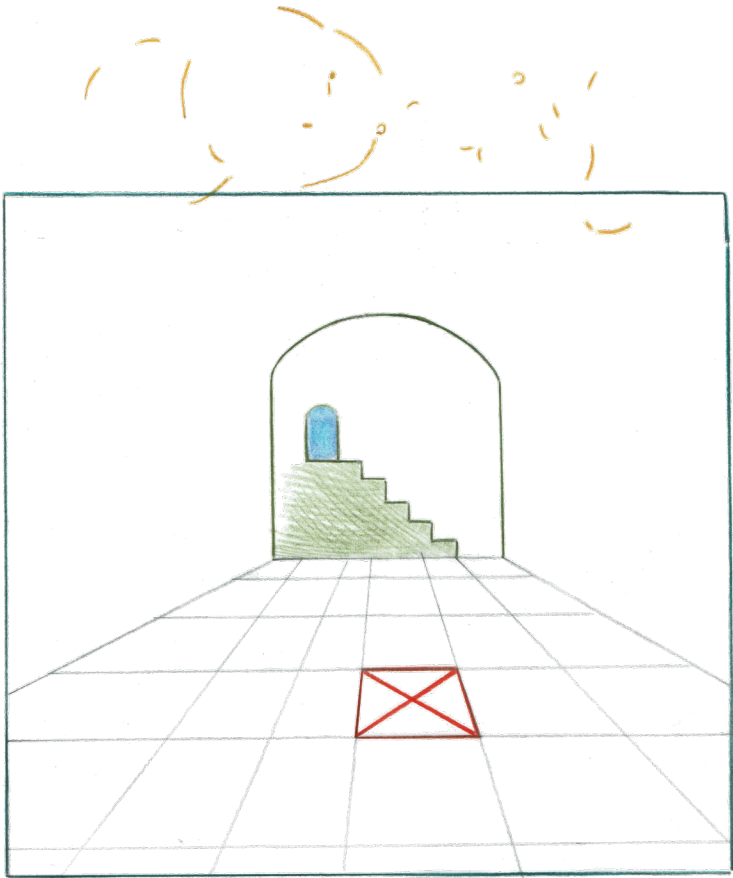
[02]

Alguém – não compreendemos bem o que usa, de que cor é o seu cabelo,
se usa botas ou sapatos – opera uma máquina. § Não interessa explicar mais que máquina é esta.
Someone—we can't quite make out what they are wearing, the color of their hair,
whether they are wearing boots or shoes—operates a machine. § There is no need to explain what kind of machine this is.



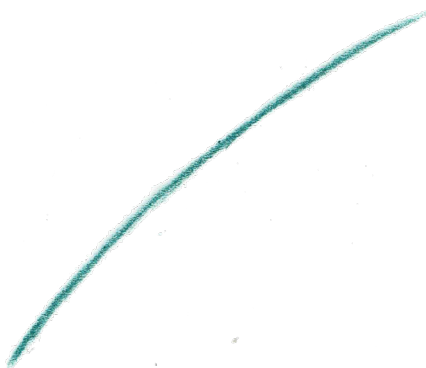
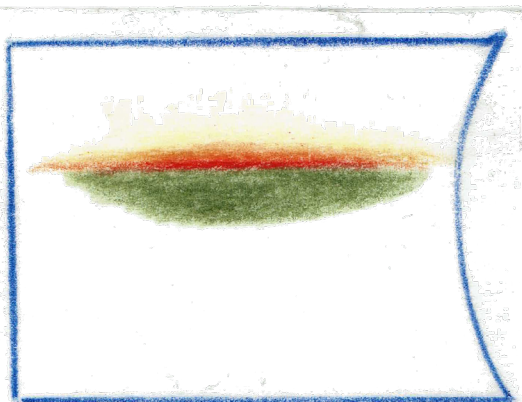
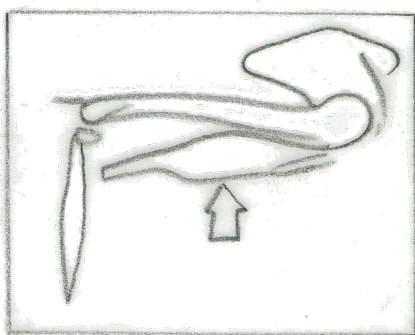
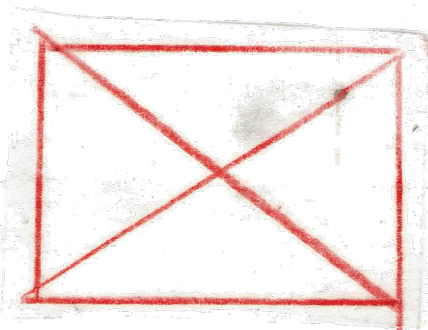
[03]
Parece ser um dia normal. Notamos a não-expressão desta pessoa e a perícia § com que opera esta máquina. Agarra num clipboard para tirar notas no que § parece ser um relatório de operações. § Esta pessoa vira-se de frente para nós, de costas para esta máquina.
It seems like a normal day. We notice this person's lack of expression and the skill § with which they operate the machine. They grab a clipboard to take notes, apparently filling out an operations report. § This person turns to face us, their back now to the machine.

[04]
No momento em que íamos entender quem era este alguém, vemos labaredas, § uma grande colisão, o que parece ser um problema técnico. Quando nos voltamos a virar para a máquina, assustados, percebemos que § alguma coisa apareceu.
Just as we are about to understand who this someone is, we see flames, § a massive collision—what seems to be a technical failure. § When we turn back to the machine, startled, we realize that § something has appeared.



04

05



[05]

Um cenário com um ou dois quartos, temperaturas diferentes, objectos diferentes, está num canto desta fábrica.

Não há som. Caminhamos no escuro.

NADA.

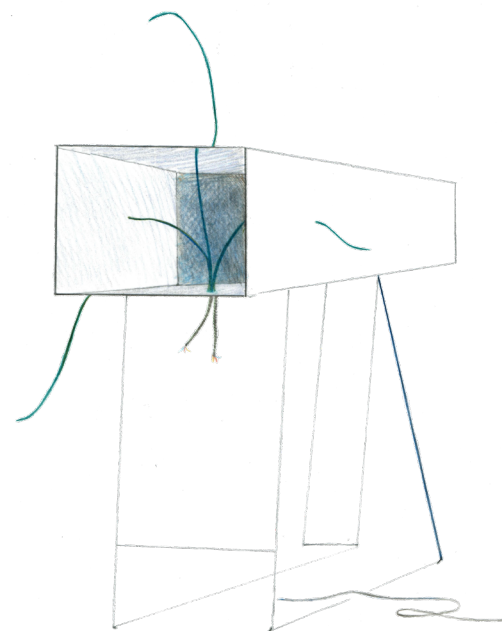
Encontramos um sinal iluminado por um foco, "MUITO TRABALHO PARA

A scene with one or two rooms, different temperatures, different objects, is in a corner of the factory.

There is no sound. We through the dark.

We come across a sign, illuminated by a spotlight: "A LOT OF WORK FOR NOTHING."

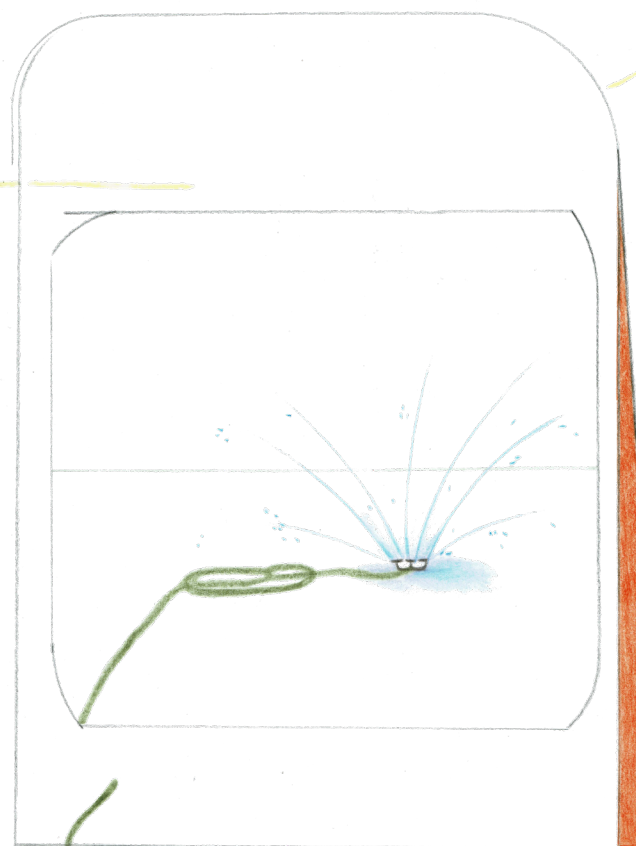
06

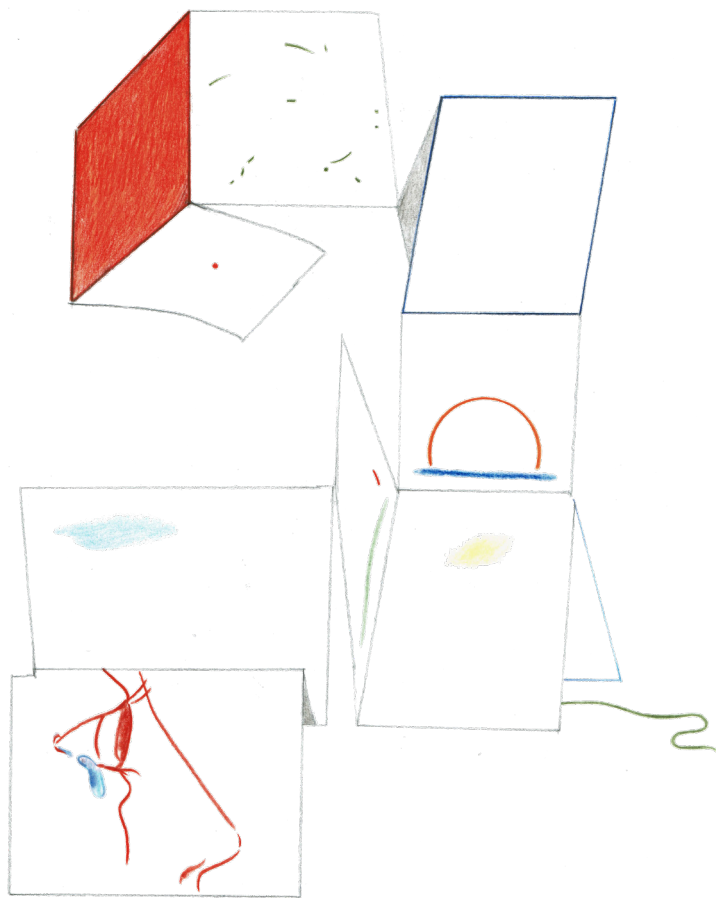


[06]

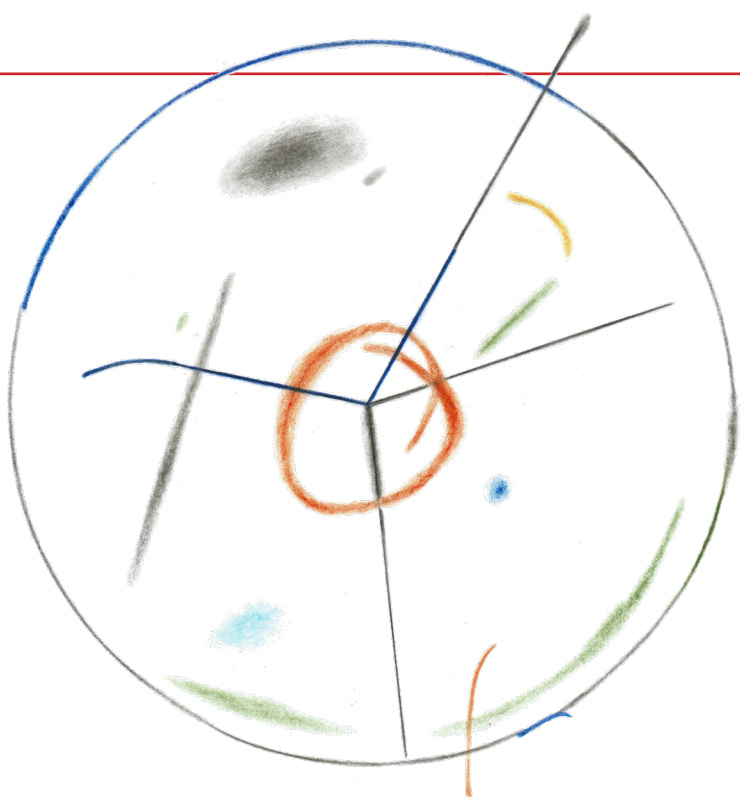
Há um CLOSE-UP no que as mãos de Alguém seguram: um corpo verde.

There is a CLOSE-UP of what Someone is holding: a green vessel.





[07]
Uma raiz de ouro brota do betão.
A gold root sprouts from the concrete



Em janeiro, conversámos com a Teresa e convidámo-la a criar um artigo para o nº 3 do jornal da AW. De um passeio pela fábrica, com um olhar meticuloso, nasceu a "Mentira Oficiosa".
In January, we spoke with Teresa and invited her to create an article for issue nº 3 of the AW newspaper. From a walk through the factory, with a meticulous eye, "Official Lie" was born.

A Teresa Arega é natural da Ilha da Madeira, mas vive no Porto. Embora tenha formação em pintura, o seu trabalho expandiu-se para a construção de livros, ensaio, vídeo, desenho e ensino. Adora perguntas sem resposta. Desde 2014 que expõe a solo e em colectivo em várias cidades do país, das quais se destacam, “Peguei fogo ao céu” (2022, Galeria do Sol), “Trambolhão” (2022, Centro Cultural Quinta Magnólia), “Comedy of errors” (2022, Galeria Ocupa). Publicou em 2024 “Guarda-livros”, o seu primeiro livro editado pela Edições da Ruína. A sua prática é guiada pela curiosidade, com especial interesse por ficção científica, filosofia Weiliana e Platónica e fenomenologia. Teresa procura inventar cenários que contemplem a relação da humanidade com o mundo natural.

Teresa Arega is originally from Madeira Island, but lives in Porto. Although trained as a painter, her work has expanded into bookmaking, writing, video essay, and teaching. Teresa states that she doesn't have a preferred medium and loves unanswered questions. Since 2014, she has exhibited both solo and collectively in various cities across the country, with notable exhibitions including "Peguei fogo ao céu" (2022, Galeria do Sol), "Trambolhão" (2022, Centro Cultural Quinta Magnólia), and "Comedy of Errors" (2022, Galeria Ocupa). In 2024, she published her first book, "Guarda-livros," edited by Edições da Ruína. Her practice is guided by curiosity, with a special interest in science fiction, Weilian and Platonic philosophy and phenomenology. Teresa creates scenes with an aim: questioning the relationship between humanity and the natural world.

chatchatchat

Uma conversa entre a Sónia e a Kika / *A conversation between Sónia and Kika*

A Sónia Leal [SL], é de Vila de Conde e trabalha na ArtWorks desde 2017. É das poucas que, desde o início, testemunhou o nascimento das primeiras obras que foram aqui produzidas. Antes de ser técnica de manutenção e limpeza na ArtWorks, trabalhou como camareira em dois hotéis na Suíça e anteriormente, foi costureira em Portugal durante 10 anos. Em 2020 fez uma formação de assistente de contabilidade, fiscalidade e gestão administrativa. Com a Sónia estiveram à conversa a Kika [KB] (moderadora) e o Bernardo (gravação) no refeitório da fábrica. No final, infiltrou-se o José Miguel [ZM], director da AW, que enquanto tirava um café, testemunhou a parte final desta conversa.

[KB] Primeiro de tudo, o que é que tu fazes aqui na ArtWorks?
[SL] Eu faço um bocado de tudo, mas a minha tarefa principal aqui dentro é a manutenção e limpeza da empresa. Mas depois faço um bocado de tudo, desde apoio à recepção, desde enfermeira... tudo...
[KB] Enfermeira?!
[SL] Sim, quando alguém se magoa, ninguém faz curativos a não ser a Sónia.
[KB] Ahhh, não sabia?!?!
(Risos)
[SL] Só são curados se for a Sónia. Exigem directamente que tenha que ser a Sónia.

[KB] Então, qual foi assim o desastre maior em que tiveste que ser enfermeira?
[SL] Uma vez, o Pedro levou com a grua do camião na cabeça...
[KB] Na cabeça?! Tiveste que lhe dar pontos?
[SL] Não. Eu vi-lhe a cabeça, fiz-lhe o curativo e não foi preciso levar pontos. Mas já tive que dar pontos. Não foram pontos de coser com linha, mas temos aqueles pontos selantes mais instantâneos. Também, quando o Jorge se cortou com a rebarbadora, só fiz os primeiros socorros iniciais e depois foi encaminhado para o hospital.
[KB] Uau! Também és conhecida por saberes onde está tudo...
[SL] Sim, já aconteceu eu estar em casa depois da hora de trabalho e ligarem-me a perguntar onde estavam os capacetes de obra porque ninguém sabia, mas eu sabia o sítio. Como eu tenho a vantagem de percorrer a fábrica toda, de uma ponta a outra, escritórios, parte de produção, parte exterior, tenho muita facilidade em ver onde estão as coisas.

[KB] Lembro-me que, quando entrei para a AW, fiquei impressionada com a limpeza e organização da fábrica. Sempre associei a produção industrial a um cenário sujo e caótico. E, quando cheguei aqui à AW, apercebi-me que a fábrica, por vezes, chega a ser mais limpa que a minha casa! És tu que limpas tudo?
[SL] Se pagares bem, posso ir lá fazer umas horas! (Risos) Então, as secções são limpas por área e é o responsável dessa zona que limpa e arruma. A mim toca-me toda a parte central: os corredores principais, casas de banho e escritórios. Só peço ajuda quando há uma peça muito pesada. Tudo o que eu conseguir fazer sozinha, eu faço.
[KB] Antes de trabalhares para o grupo, já trabalhavas na área da limpeza?

[SL] Sim. Estava na Suíça, era camareira num hotel e, antes disso, fui costureira e ainda sou costureira nas horas vagas. Faço arranjos, só não faço uma peça do princípio ao fim porque não tenho tempo. Em casa, sou eu que faço os meus arranjos e ainda faço os da família toda.

[KB] Muito bem, já sei que, quando precisar de fazer uma bainha, posso recorrer aos teus serviços externos de costureira.
[KB] Sobre outro tema relativo às residências artísticas, que descobri há pouco tempo e achei muito querido e engraçado. Há uns dias, estávamos a entrevistar a Catarina Real e perguntei-lhe como tinha sido a sua integração na fábrica. Metade da equipa de produção ela já conhecia porque tinha estudado com muitos nas Belas Artes, mas, além disso, a Catarina ressaltou que se tinha sentido mesmo bem acolhida porque tanto tu como o Pedro estavam sempre a perguntar se ela precisava de alguma coisa...
[SL] Vós sabeis que eu falo pelos cotovelos. (Risos) Quando eu não falo é porque estou doente ou mal-disposta. Por isso, mesmo com os artistas, sinto-me completamente à vontade. Desde o

Sónia Leal [SL] is from Vila do Conde and has been working at ArtWorks since 2017. She is one of the few who, from the very beginning, witnessed the birth of the first pieces produced here. Before becoming a maintenance and cleaning technician at ArtWorks, she worked as a housekeeper in two hotels in Switzerland, and prior to that, she was a seamstress in Portugal for 10 years. In 2020, she completed a training course in accounting assistance, taxation, and administrative management. Sónia had a chat with Kika [KB] (moderator) and Bernardo (recording) in the factory's cafeteria. At the end, José Miguel [ZM], the director of AW, popped in – while grabbing a coffee, he caught the final part of the conversation.

momento em que eles entram cá, estou sempre à vontade e tenho sempre a curiosidade de saber se está tudo bem, se precisam de alguma ajuda... Às vezes, há peças que precisam de ser limpas e os artistas não sabem ao certo que tipo de produto devem usar, e eu sugiro um produto e experimentamos num cantinho para ver como é que fica. Eu gosto de me integrar em tudo!
[SL] Há artistas muito simpáticos, que falam muito comigo. Olha, com o Guilherme (Figueiredo) conversei muito, era fácil de falar com ele.
[KB] Ai é?!
[SL] Sim, falámos de tudo. Até das festas de São Pedro na Póvoa falámos (risos)...
[KB] Ahhh, pois, vocês encontraram-se nas festas, não foi?!
[SL] Sim, no meio daquela multidão encontrámo-nos. A vantagem foi que ele tem quase 2m, eu tenho 1,55m, mas como eu gosto de olhar para o ar, encontrei-o! A Sofia (Mascate), a Maria (Constanza Ferreira) também gostei muito, são miúdas muito especiais... Eu passava e, às vezes, diziam: “F***, você ainda não está cansada?! Ainda não parou!”

[KB] Quais foram os projectos que te marcaram mais aqui na ArtWorks?
[SL] Todos.
[KB] Todos?!
[SL] Sim, todos. Como eu passo em todas as secções para limpar, nenhuma peça passa despercebida.
[KB] Uma coisa que eu acho incrível é que nunca desaparece nada. Como é que tu distingues o que é lixo do que é material artístico? É que na arte contemporânea vale um bocado tudo...
[SL] Não pode desaparecer. Não pode desaparecer! Eu nunca ponho nada para o lixo sem perguntar ao responsável do projecto. Na minha opinião, aquilo até pode ser lixo, mas pergunto sempre antes de deitar fora.
[KB] Isso não te chateia? Não preferias fazer limpeza num sítio mais “previsível”?



Refeitório da ArtWorks
ArtWorks cafeteria

[KB] First of all, what do you do here at ArtWorks?
[SL] I do a bit of everything, but my main task here is maintenance and cleaning of the company. But I also do a little bit of everything, from reception support to nurse... everything...
[KB] Nurse?!
[SL] Yes, when someone gets hurt, no one does first aid except Sónia.
[KB] Oh, I didn't know that?!
(Laughs)
[SL] They insist that it has to be me.
[KB] So, what's the biggest disaster where you had to be a nurse?
[SL] Once, Pedro got hit in the head by a crane...
[KB] In the head?! Did you have to stitch him up?
[SL] No. I saw his head, did the dressing, and he didn't need stitches. But I've had to give stitches before. Not the kind with thread, but those instant sealing stitches. Also, when Jorge cut himself with the grinder, I did the initial first aid and then he was sent to the hospital.
[KB] Wow! You're also known for knowing where everything is...
[SL] Yes, it has happened that I was at home after working hours and they called me asking where the work helmets were because no one knew, but I knew the place. Since I have the advantage of walking all over the factory, from one end to the other, offices, production area, exterior part, I can easily see where things are.
[KB] I remember when I first joined AW, I was impressed with the cleanliness and organization of the factory. I always associated industrial production with a dirty and chaotic environment. And when I arrived here at AW, I realized that the factory is sometimes cleaner than my own house! Are you the one who cleans everything?
[SL] If you pay well, I can go there and do a few hours! (Laughs) Well, the sections are cleaned by area, and it's the person responsible for that area who cleans and organizes. I'm responsible for the central part: the main corridors, bathrooms, and offices. I only ask for help when there's a very heavy piece. Anything I can do alone, I do.





[SL] É tudo limpeza, sim senhor, mas é um mundo completamente diferente. Eu, antes de estar na AW, não valorizava o que era uma peça de arte. Era capaz de passar e pensar: “Olha ali um pau ali ao alto ou mais um ferro”, porque eu não sabia o significado da peça em si. Um bom exemplo disso é o memorial da pescadeira Suzana (da Costa) aqui na Póvoa.

[KB] Sim!! A escultura no Largo António Nobre, da autoria de José António Nobre e produzida aqui...

[SL] Aquilo, para mim, é uma obra de arte lindíssima. Mas, antes, se calhar se passasse por lá era capaz de dizer: “Quem é que se lembrou de meter um arco de ferro aqui?!” Porque eu não ia saber explicar o significado daquilo. Desde que cá entrei, além do meu trabalho, eu tento sempre vasculhar o que é aquela peça, o que é que significa, o porquê daquilo. Agora consigo perceber e olhar para as coisas com outra visão. Por isso é que, às vezes, há uma caixa e uma pessoa normal acharia que era só ferro ou só lixo, mas eu sei que aquilo pode ter muito valor e, por isso, eu pergunto sempre o que é aquilo.

[SL] Eu gosto de ver as peças do princípio até ao fim. Até serem embaladas.

[KB] E instaladas, já viste mais peças além dessa na Póvoa?

[SL] Já vi mais. Agora quero ir a Lisboa passar por aquele túnel onde foi aplicado aquele tecto de cortiça (“Life Expectancy”, Sagmeister & Walsh). Estou super curiosa para ver. (O Zé Miguel entra para tirar um café)

[KB] Há algum episódio engraçado que te lembres que nos possas revelar?

[ZM] A Sónia sabe tudo!

(Risos)

[KB] Pois, tu sabes tudo, estás-te aqui a controlar. Conta lá!!

[SL] Eu também acho que sim. Eu sei tudo! Às vezes, não queria saber tanto!

(Risos)

A Sónia, técnica de manutenção e limpeza na ArtWorks, tece o seu quotidiano com mãos invisíveis — limpa, organiza, cuida, enquanto o mundo gira sem reparar. O seu labor é a base sobre a qual outros constroem os seus dias. Um trabalho silencioso, quase invisível, mas essencial.

Sónia, a maintenance and cleaning technician at ArtWorks, weaves her daily routine with invisible hands—cleaning, organizing, and caring while the world turns without noticing. Her work is the foundation upon which others build their days. A silent, almost invisible job, yet essential.

responsible for that area who cleans and organizes. I’m responsible for the central part: the main corridors, bathrooms, and offices. I only ask for help when there’s a very heavy piece. Anything I can do alone, I do.

[KB] Before working for the group, did you already work in the cleaning area?

[SL] Yes. I was in Switzerland, working as a chambermaid in a hotel, and before that, I was a seamstress, and I’m still a seamstress in my spare time. I do alterations, I just don’t make a piece from start to finish because I don’t have the time. At home, I do all my own alterations and those of the entire family.

[KB] Great, now I know that when I need to hem something, I can count on your external seamstress services.

[KB] On another subject related to the artist residencies, which I only discovered recently and thought it was really sweet and funny. A few days ago, we were interviewing Catarina Real, and I asked her how she felt about integrating into the factory. Half of the production team she already knew because she had studied with many of them at Fine Arts, but besides that, Catarina mentioned that she felt very welcomed because both you and Pedro were always asking if she needed anything...

[SL] You know I talk a lot. (Laughs) When I don’t talk, it’s because I’m sick or in a bad mood. So, even with the artists, I feel completely at ease. From the moment they walk in, I’m always comfortable and always curious to know if everything is alright, if they need any help... Sometimes, there are pieces that need to be cleaned, and the artists don’t know exactly which product they should use, and I suggest a product, and we try it in a small corner to see how it works. I like to integrate into everything!

[SL] There are very nice artists, who talk a lot with me. For example, with Guilherme (Figueiredo), I talked a lot, he was easy to talk to.

[KB] Really?!

[SL] Yes, we talked about everything. We even talked about the São Pedro parties in Póvoa (laughs)...

[KB] Oh, right, you guys met at the parties, didn’t you?!

[SL] Yes, in the middle of that crowd, we found each other. The advantage was that he’s almost 2 meters tall, and I’m 1.55 meters, but since I like to look up, I found him! Sofia (Mascate) and Maria (Constanza Ferreira), I also liked a lot, they are very special girls... I would pass by, and sometimes they would say, “Damn, aren’t you tired yet?! Haven’t you stopped?”

[KB] Which projects have marked you the most here at ArtWorks?

[SL] All of them.

[KB] All of them?!

[SL] Yes, all of them. Since I pass through every section to clean, no piece goes unnoticed.

[KB] One thing I think is amazing is that nothing ever disappears. How do you distinguish what’s trash from what’s artistic material? Because in contemporary art, almost anything goes...

[SL] It can’t disappear. It can’t disappear! I never throw anything away without asking the person responsible for the project. In my opinion, it could be trash, but I always ask before throwing it out.

[KB] Doesn’t that annoy you? Wouldn’t you prefer to clean somewhere more “predictable”?

[SL] It’s all cleaning, yes, but it’s a completely different world. Before being at AW, I didn’t appreciate what was an artwork. I could pass by and think, “Look, there’s a stick up there or more iron,” because I didn’t know the meaning of the piece itself. A good example of that is Suzana’s (da Costa) memorial, here in Póvoa.

[KB] Yes!! The sculpture in Largo António Nobre, by José António

Nobre, produced here...

[SL] That, to me, is a beautiful work of art. But before, I would probably walk by and say, “Who thought of putting a steel arch here?!” Because I wouldn’t know how to explain the meaning of it. Since I started here, besides my work, I always try to figure out what the piece is, what it means, and why it’s there. Now I can understand and look at things with a different perspective. That’s why sometimes there’s a box, and a regular person might think it’s just iron or trash, but I know it could have a lot of value, so I always ask what it is.

[SL] I like to see the pieces from start to finish. Until they’re packed.

[KB] And installed, have you seen more pieces besides that one in Póvoa?

[SL] Yes, I’ve seen more. Now I want to go to Lisbon to pass by that tunnel where they applied that cork ceiling (“Life Expectancy,” Sagmeister & Walsh). I’m super curious to see it. (Zé Miguel enters to make a coffee)

[KB] Any funny episode you remember that you can share with us?

[ZM] Sónia knows everything!

(Laughs)

[KB] Yeah, you know everything, you’re controlling everything here. Tell us!

[SL] I think so too. I know everything! Sometimes, I wish I didn’t know so much!

(Laughs)



MAAT X ArtWorks

Em 2024, ArtWorks uniu-se ao MAAT para um novo programa de residências artísticas! Durante os próximos 3 anos, diferentes criadores terão a oportunidade de desenvolver as suas obras nas nossas instalações e expô-las no MAAT Garden. A primeira residência foi da artista Jota Mombaça, cujo trabalho esteve integrado na exposição Black Ancient Futures, com curadoria de Camila Maissune.



In 2024, ArtWorks joined forces with MAAT for a new artistic residency program! Over the next three years, different creators will have the opportunity to develop their works in our facilities and exhibit them in the MAAT Garden. The first residency featured artist Jota Mombaça, whose work was part of the Black Ancient Futures exhibition, curated by Camila Maissune.



FORMA DA VIZINHANÇA é um festival de arquitetura e arte que integra a programação artística da Braga 25 - Capital Portuguesa da Cultura. Este festival vai acontecer entre maio e novembro de 2025 e a ArtWorks será parceira de produção de seis instalações temporárias.

FORMA DA VIZINHANÇA is a festival of architecture and art that is part of the artistic program of Braga 25 - Portuguese Capital of Culture. This festival will take place between May and November 2025, and ArtWorks will be a production partner for six temporary installations.



Parabéns à Sofia Mascate, uma das seis vencedoras do concurso "CAIXA PARA JOVENS ARTISTAS", cujo trabalho passou a fazer parte da Coleção de Arte Contemporânea da Caixa Geral de Depósitos.



Congratulations to Sofia Mascate, one of the six winners of the "CAIXA PARA JOVENS ARTISTAS" competition, whose work is now become part of the Contemporary Art Collection of Caixa Geral de Depósitos.

Troféus Arquitecturas Film Festival

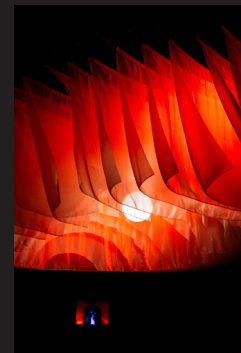
A ArtWorks, em colaboração com o Arquitecturas Film Festival, irá desenvolver e produzir os troféus para os vencedores das várias categorias do evento. Desenhados pelo arquiteto sul-africano Sechaba Maape, os troféus serão concebidos em estreita parceria com a nossa equipa. O Arquitecturas Film Festival é um festival internacional de cinema dedicado à exibição de filmes documentais, experimentais, de animação e de ficção sobre arquitetura.

ArtWorks, in collaboration with the Arquitecturas Film Festival, will develop and produce the trophies for the winners of the event's various categories. Designed by South African architect Sechaba Maape, the trophies will be created in close partnership with our team. The Arquitecturas Film Festival is an international film festival dedicated to showcasing documentary, experimental, animation, and fiction films about architecture.

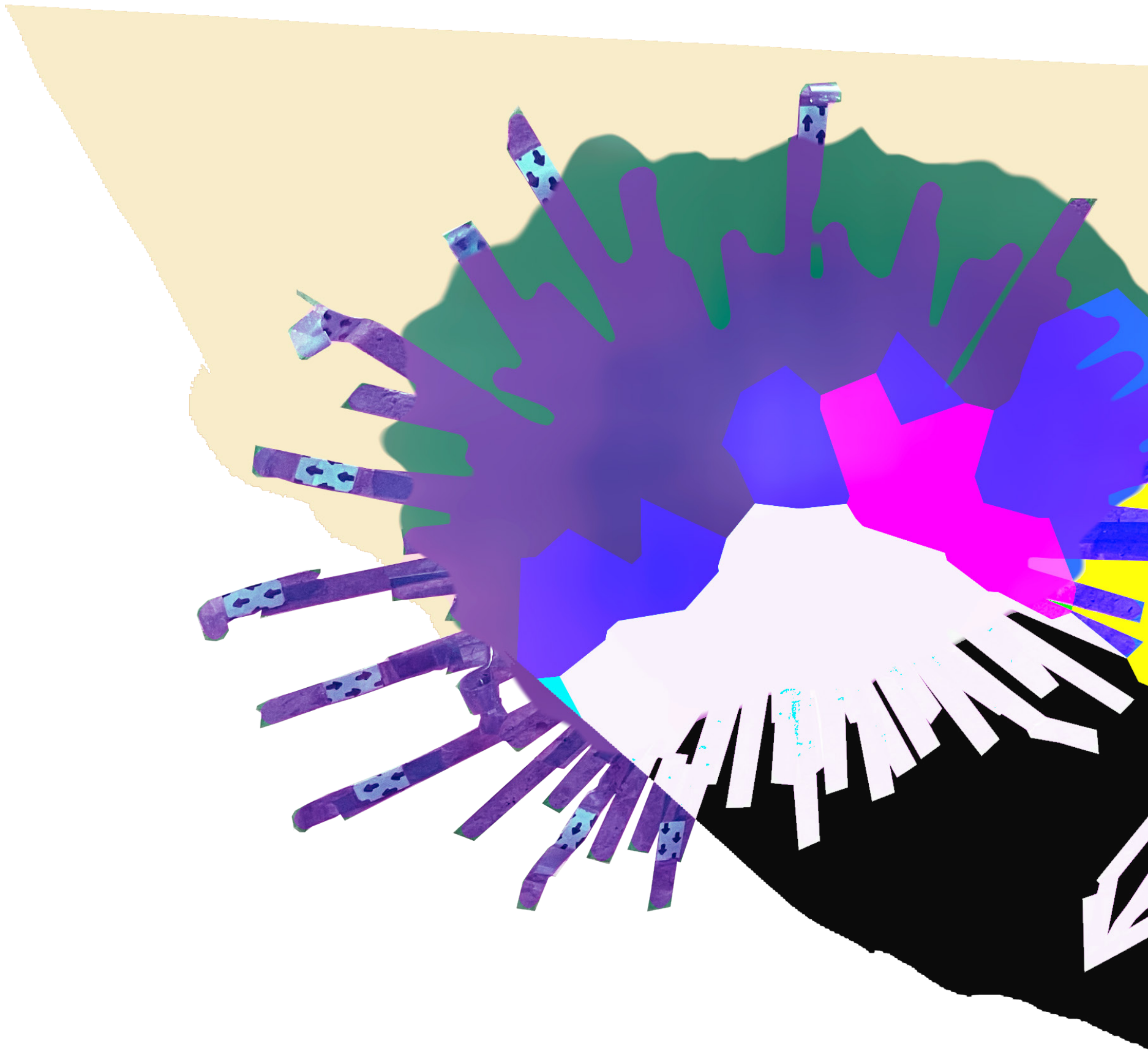


Colectivo ZERO

O André Coelho, além de integrar a equipa de produção da AW há 5 anos, em 2024 fundou o coletivo ZERO, juntamente com João Dinis, João Nuno Cardoso e João Soares. Este coletivo artístico emergente explora a criação de ambientes imersivos, onde artes visuais, som, iluminação e cenografia se fundem em espaços cénicos e intervenções efémeras. O trabalho do grupo já se destacou em festivais de referência como o Waking Life, Mucho Flow e o Basilar Festival. Também já colaboraram com promotoras como a Lovers & Lollypops e RDZ. Com uma abordagem interdisciplinar, aliam a energia da contracultura à precisão técnica, ampliando constantemente as fronteiras criativas.



André Coelho, in addition to being part of AW's production team for five years, founded the ZERO collective in 2024, alongside João Dinis, João Nuno Cardoso, and João Soares. This emerging artistic collective explores the creation of immersive environments where visual arts, sound, lighting, and scenography merge into scenic spaces and ephemeral interventions. The group's work has already gained recognition at leading festivals such as Waking Life, Mucho Flow, and Basilar Festival. They have also collaborated with promoters like Lovers & Lollypops and RDZ. With an interdisciplinary approach, they combine the energy of counterculture with technical precision, continuously pushing creative boundaries.





"SICOPOLIVD 7MMX66M"
Criadores livres, 2025
Fita cola protectora, papel, caneta de filtro, latão, manipulação digital.
Mistura de processos analógicos alheios com composição gráfica digital, realizada por Francisca Barros.
Fábrica ArtWorks & Otilma, Póvoa de Varzim, Portugal.

Free Creators, 2025
Protective tape, paper, felt-tip pen, brass, digital manipulation.
A poetic fusion of found analog processes and digital graphic composition, crafted by Francisca Barros.
Fábrica ArtWorks & Otilma, Póvoa de Varzim, Portugal.

“Só gosto das pessoas boas quero lá saber que sejam inteligentes, artistas, sexy, sei lá o quê se não são boas pessoas, não prestam.”

— Adília Lopes, Estar em Casa

"I only like good people I couldn't care less if they're intelligent, artists, sexy, or whatever if they're not good people, they're no good."

— Adília Lopes, Being at Home

No Entulho (NE) é um programa de residências artísticas desenvolvido pela ArtWorks focado no apoio do circuito artístico. Aqui, os artistas são integrados num contexto fabril com o objectivo central do uso de material excedente da produção industrial - o entulho. Parte fundamental das residências resulta assim desta simbiose entre dois mundos: o fabril e o artístico.

Rudolfo da Silva: E as suas “ideias de lixo”
Rudolfo da Silva: And His “Trash Ideas”



Em junho de 2023, durante a apresentação do primeiro capítulo do videogame fragment: AM, de Rudolfo da Silva (aka Diogo Jesus), nasceu a ideia de estender o estúdio/casa do Rudolfo até à ArtWorks. A sugestão de uma residência artística No Entulho ganhou forma, e ofereceu a este artista transdisciplinar um espaço industrial para explorar diferentes formas de criar.

Conhecido por um trabalho multifacetado que abrange banda desenhada, música, artes visuais e programação, o Rudolfo têm um percurso marcado pela experimentação. Desde os 16 anos, sob o pseudónimo Rudolfo, publicou mais de 40 fanzines e participou em antologias de BD internacionais. Em 2020 teve uma exposição retrospectiva, Apesar de Não Estar, Estou Muito, curada por João Ribas, e desenvolveu o videogame WELL ADJUSTED – uma adaptação de Muscleechoo, sua icónica personagem de BD. Em 2023, como diretor de arte, músico e artista visual, lançou fragment: AM, um RPG ousado que combina elementos narrativos com uma abordagem artística singular.

Ao longo da residência, entre junho e julho de 2024, Rudolfo deixou o isolamento do seu estúdio caseiro para mergulhar num ambiente industrial colaborativo. O impacto foi evidente: “Eu estou habituado a trabalhar (risos) em isolamento. (Na fábrica) acaba por ter outro tipo de envolvimento, as pessoas dão feedback:”, compartilhou o Diogo.

No espaço de residência, Rudolfo expandiu e explorou a modelagem em silicone, criou figuras em resina e integrou metais recolhidos no entulho nas suas esculturas

de pasta de papel, ampliando assim, os limites da sua prática. O diálogo entre o digital e o físico foi aprofundado, refletindo uma abordagem experimental tal como o próprio trabalho de Rudolfo durante a residência. O jogo fragment: AM combina diferentes formas de arte – como banda desenhada, escultura e música. Esse espírito experimental, que mistura diferentes mídias, também se manifestou no trabalho desenvolvido durante a residência, onde o Rudolfo pode explorar diversos materiais e técnicas.

Além das técnicas aprendidas, a residência propiciou um intercâmbio criativo. “Toma aqui este pedaço de lixo, eu acho que isto vai ficar fixe”, ouviu de algumas pessoas da equipa de produção. Esse tipo de interação colectiva estimulou o trabalho do Diogo “Doutra maneira estou um bocado limitado às minhas ideias de lixo”. Durante a residência construiu protótipos de cartão que depois foram produzidos em ferro na serralharia.

A residência do Diogo reafirmou o compromisso do artista com a experimentação e a troca de ideias. Até já, Rudolfo!

In June 2023, during the presentation of the first chapter of the video game fragment: AM by Rudolfo da Silva (aka Diogo Jesus), the idea of extending Rudolfo's studio/home to ArtWorks was born. The suggestion of an artistic residency at No Entulho took shape, offering this multidisciplinary artist an industrial space to explore new ways of creating.

Known for a multifaceted body of work spanning comics, music, visual arts, and

programming, Rudolfo has a career defined by experimentation. Since the age of 16, under the pseudonym Rudolfo, he has published over 40 fanzines and participated in international comic anthologies. In 2020, he held a retrospective exhibition, Apesar de Não Estar, Estou Muito, curated by João Ribas, and developed the video game WELL ADJUSTED—an adaptation of Muscleechoo, his iconic comic character. In 2023, as an art director, musician, and visual artist, Rudolfo released fragment: AM, a bold RPG that combines narrative elements with a distinctive artistic approach.

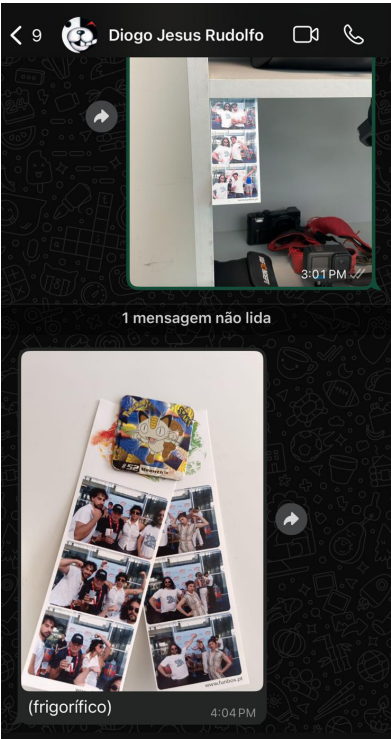
During the residency, from June to July 2024, Rudolfo stepped out of the isolation of his home studio and immersed himself in a collaborative industrial environment. The impact was evident: “I’m used to working (laughs) in isolation. (At the factory), there’s a different kind of engagement—people give feedback,” Diogo shared.

At the residency space, Rudolfo expanded his practice by exploring silicone modeling, creating resin figures, and incorporating scrap metal into his papier-mâché sculptures. This allowed him to push the boundaries of his artistic practice. The dialogue between digital and physical art deepened, reflecting the same experimental approach evident in Rudolfo’s ongoing work. His game, fragment: AM, blends various art forms—comics, sculpture, and music—and that experimental spirit carried into his residency projects, where he explored diverse materials and techniques.

Beyond the techniques he mastered, the residency fostered creative exchange. “Here’s this piece of trash—I think it’ll look cool,” Rudolfo heard from production team members.

This collective interaction energized Diogo’s work: “Otherwise, I’m a bit limited to my own trash ideas.” During the residency, he built cardboard prototypes that were later produced in metal at the workshop.

Diogo residency reaffirmed the artist’s commitment to experimentation and the exchange of ideas. See you soon, Rudolfo!



Mais um dia na fábrica e no frigorífico do Rudolfo <3
Another day at the factory and on Rudolfo's fridge <3

No Entulho (NE) is an artistic residency program developed by ArtWorks, focused on supporting the artistic circuit. Here, artists are assimilated into a factory context with the central objective of using surplus material from industrial production - rubble. A fundamental part of the residencies is the result from this symbiosis between two worlds: the manufacturing and the artistic.

Guilherme Figueiredo: O “parasita convidado” Guilherme Figueiredo: The "Invited Parasite"

Guilherme Figueiredo, artista plástico, residente em Lisboa, encontrou na residência artística da ArtWorks, um espaço de experimentação e descoberta que marcou a preparação para a sua primeira exposição individual, “Virtual Parasite: Songs of Escape”. Selecionado pelo programa Flechada, da Fundação Luso-Americana para o Desenvolvimento (FLAD), o projeto ganhou novas formas graças à imersão proporcionada pela fábrica e às colaborações inesperadas que surgiram no contexto industrial.

Habitado a trabalhar em ateliê, Guilherme descreve a experiência na ArtWorks como uma extensão do seu espaço de criação:

“Parece que estou a criar um segundo atelier; (...) Bastante mais exposto mas eu acho que faz sentido dentro deste contexto porque quanto mais exposto está, mais as pessoas que andam pela fábrica conseguem ver e se calhar conseguem dar uma opinião, uma ajuda, uma mão.” Essa exposição, natural de um ambiente coletivo, revelou-se um catalisador de ideias e soluções.

Durante os dois meses de residência, o artista explorou técnicas ligadas à serralharia, uma área que sempre quis aprofundar. “Eu trouxe imagens, não trouxe planos! E sempre me interessou vir por causa do foco na serralharia. Porque o metal sempre foi um material que me interessou mesmo trabalhar, e aqui se calhar tinha mais possibilidade de fazer isso.” Este foco prático foi complementado pela adaptação a materiais inesperados encontrados no próprio entulho da fábrica. Tábuas de madeira, pregos, tampões

auriculares e outros elementos recolhidos foram incorporados nas peças desenvolvidas, criando uma ligação direta entre o espaço e as esculturas do Guilherme.

A interação com os técnicos da ArtWorks também teve um forte papel no desenrolar do projeto. O Guilherme destaca como a partilha de conhecimentos e o apoio prático o ajudaram a concretizar ideias “Sendo que o meu projeto é um bocado sobre parasitismo e escapismo, também me sentia às vezes um bocado uma pessoa que está aqui. Sempre que há um espaço eu invado, sempre que há um espaço eu pego e trago. (...) Sou um parasita convidado mas é um parasita.”

Embora a residência tenha sido marcada pela exploração material e pela colaboração, a ligação aos videojogos, tema recorrente na prática de Guilherme, manteve-se presente. Um exemplo disso é a peça que desenvolveu durante o programa: uma estrutura em metal que evoca a forma de um bicho-da-conta e incorpora ecrãs onde são reproduzidos idle modes* gravados em videojogos. Este estado de espera, em que os personagens permanecem imóveis até que o jogador tome uma decisão, reflete-se na materialidade das esculturas criadas na ArtWorks.

Este ciclo criativo culminou em setembro, na Galeria Arbag, Lisboa, com a exposição “Virtual Parasite: Songs of Escape”. Para o Guilherme, a passagem pela ArtWorks foi uma oportunidade de concretizar novas peças e de ampliar as possibilidades técnicas da sua prática artístico.

Lisbon-based visual artist Guilherme Figueiredo found in his ArtWorks residency a space for experimentation and discovery that shaped the preparation for his first solo exhibition, Virtual Parasite: Songs of Escape. Selected through the Flechada program by the Luso-American Development Foundation (FLAD), the project took new forms thanks to the immersion in the factory environment and the unexpected collaborations it enabled.

Accustomed to working in a studio, Guilherme described the ArtWorks experience as an extension of his creative space: "It feels like I'm creating a second studio; (...) It's much more exposed, but I think that makes sense in this context because the more exposed it is, the more people walking through the factory can see it and maybe give feedback, a hand, or even help." This exposure, inherent to a collective environment, became a catalyst for ideas and solutions.

During the two-month residency, Guilherme delved into metalworking techniques, an area he had long wanted to explore: "I brought images, not plans! I've always been interested in metalworking because metal is a material I've always wanted to work with, and here I had more opportunities to do so." This practical focus was enriched by adapting to unexpected materials sourced from the factory's scrap, such as wooden boards, nails, earplugs, and other elements, which he integrated into his sculptures, creating a direct connection between the factory space and his work.

Collaboration with ArtWorks technicians also played a crucial role in advancing the project. Guilherme emphasized how shared knowledge and practical support helped him realize his ideas: "Since my project is somewhat about parasitism and escapism, I sometimes felt like a person who's just here, invading every available space, grabbing whatever's free and making it my own. (...) I'm an invited parasite, but still a parasite."

Although the residency focused on material exploration and collaboration, Guilherme's recurring theme of video games remained a key influence. One example is a piece developed during the program: a metal structure resembling a pill bug that incorporates screens displaying idle modes recorded from video games. These idle states—where characters remain motionless until the player makes a decision—are mirrored in the materiality of Guilherme's sculptures.*

This creative cycle culminated in September at Galeria Arbag in Lisbon with the exhibition Virtual Parasite: Songs of Escape. For Guilherme, his time at ArtWorks was an opportunity to create new pieces and expand the technical possibilities of his artistic practice.



Guilherme à procura de entulho!
Guilherme searching for rubble!



VIRTUAL PARASITE: SONGS OF ESCAPE,
Galeria ARBAG, Lisboa, 2024



Sofia Mascate: a revistação da Josefa de Óbidos No Entulho
Sofia Mascate: revisiting Josefa de Óbidos at No Entulho



Recolha de entulho no cemitério de janelas da Otilma.
Debris collection at Otilma's window cemetery.



Sofia Mascate em residência na ArtWorks. Pintura sobre vidro e acrílico. Residência UmbigoLAB x ArtWorks No Entulho.
Sofia Mascate in residence at ArtWorks. Painting on glass and acrylic. UmbigoLAB x ArtWorks No Entulho residency.

Em 2025, Sofia Mascate participou na residência artística UmbigoLAB x ArtWorks No Entulho, apresentando um projeto centrado na obra de Josefa de Óbidos. A proposta, intitulada “Quatro Estações”, explorou o uso de vidro como suporte e a reutilização de materiais industriais da ArtWorks e empresas parceiras.

O projeto começou a ser desenvolvido em 2019, durante o mestrado da artista em Hamburgo, quando iniciou uma investigação sobre as naturezas-mortas da artista Josefa de Óbidos. Inspirada pela série cíclica da pintora, que combina paisagens e naturezas-mortas, Sofia decidiu reinterpretar essas obras, criando oito pinturas.

Na ArtWorks, Sofia teve acesso a materiais e ferramentas que permitiram aprofundar o seu trabalho com vidro. Utilizando excedentes industriais, como caixilhos e vidros, desenvolveu diversas pinturas sobre vidro sobrepondo em duas ou mais camadas. O objetivo era criar uma separação entre os planos das pinturas, através da exploração da transparência e da profundidade visual.

O processo de trabalho foi experimental e prático. A artista testou diferentes formas de cortar e pintar o vidro, ajustando os suportes às possibilidades técnicas e materiais disponíveis. Também estudou soluções para os caixilhos. A equipa da ArtWorks forneceu apoio técnico, dando auxílio na produção e montagem das estruturas. Durante a residência, Sofia experimentou métodos novos e adaptou o seu processo às condições do espaço.

A escolha de Josefa de Óbidos como inspiração reflete o interesse da Sofia em reavaliar figuras históricas da arte. Enquanto mulher no século XVII, Josefa enfrentou limitações e preconceitos que condicionam a receção do seu trabalho e desvalorizam a complexidade da sua obra.

“Quatro Estações” surge como uma extensão do trabalho de Sofia com vidro, permitindo a criação de peças que unem

referências históricas e materiais contemporâneos. A residência No Entulho, ofereceu um espaço para unir a técnica à investigação da artista.

In 2025, Sofia Mascate took part in the UmbigoLAB x ArtWorks No Entulho artistic residency, presenting a project centered on the work of Josefa de Óbidos. Titled “Quatro Estações” (Four Seasons), the proposal explored the use of glass as a medium and the repurposing of industrial materials from ArtWorks and partner companies.

The project originated in 2019, during Sofia's master's studies in Hamburg, where she began researching the still-life works of Josefa de Óbidos. Inspired by the cyclical series created by the painter, blending landscapes and still-life compositions, Sofia decided to reinterpret these works, creating eight paintings.

At ArtWorks, Sofia gained access to materials and tools that enabled her to deepen her work with glass. Utilizing industrial surplus such as frames and glass, she developed

various glass paintings layered in two or more sheets. Her goal was to create a separation between the planes of the paintings by exploring transparency and visual depth.

The creative process was experimental and hands-on. Sofia tested different methods of cutting and painting glass, adapting the supports to the technical and material possibilities available. She also explored framing solutions. The ArtWorks team provided technical support, assisting in the production and assembly of the structures. During the residency, Sofia experimented with new methods and adapted her process to the conditions of the space.

Choosing Josefa de Óbidos as inspiration reflects Sofia's interest in reevaluating historical figures in art. As a woman in the 17th century, Josefa faced biases that limited how her work was received and often undervalued the complexity of her creations.

“Quatro Estações” serves as an extension of Sofia's work with glass, enabling the creation of pieces that merge historical references with contemporary materials. The No Entulho residency offered a space where the artist could combine technique with research.



*Esta residência teve o apoio da Covipor (<3), parceira do No Entulho neste programa de residências.
*This residency was supported by Covipor (<3), a partner of the No Entulho residency program

Catarina Real: um "KIT de autonomia para instalação de peças"

Catarina Real: a "self-sufficiency KIT for display installation"

Em maio de 2024, Catarina Real iniciou a sua residência artística No Entulho com o objetivo de desenvolver “dispositivos modulares para exposições”. Utilizando materiais descartados da fábrica, como perfis metálicos, pré-aços, distanciadores e tubos de alumínio, Catarina transformou o que seria lixo em estruturas funcionais. Esta abordagem prática resultou de um processo de recolha nos contentores da fábrica, seguido de adaptações e composições realizadas ao longo das quatro semanas de residência.

O foco da residência não foi criar peças finais, mas sim um sistema flexível que pudesse ser reutilizado e ajustado em diferentes configurações. Catarina descreveu o projeto como “uma espécie de kit de autonomia para instalação de peças”. Essa ideia ganhou forma através da colaboração com técnicos da fábrica, especialmente a Lili, cuja participação foi essencial para desenvolver soluções concretas e funcionais.

Esta experiência esteve ligada ao projeto de longa duração da artista, “Terapia da Cor”, que explora a teoria da cor, a arte postal e o movimento como formas de interagir com o espaço. Catarina explicou que este projeto começou como uma exploração pessoal da relação entre cor, composição e equilíbrio. A partir dessa pesquisa, começou a desenvolver prescrições cromáticas que relacionam intuição e prática, criando estruturas que incentivam o público a experienciar o espaço de forma diferente.

Durante a residência, Catarina teve a oportunidade de trabalhar de forma próxima com o contexto industrial da ArtWorks, envolvendo-se diretamente com os processos produção da fábrica. Essa interação contribuiu para repensar o uso dos materiais e encontrar novas possibilidades para os dispositivos que desenvolveu. “O trabalho que eu levei para fazer na ArtWorks, não foram peças em si” comentou. Esta experiência artística incluiu momentos de troca e partilha entre a artista e a equipa de produção. Catarina partilhou connosco a importância do envolvimento dos técnicos

no processo criativo, valorizando as ideias e o conhecimento prático trazido pela nossa equipa. Este diálogo ajudou a expandir as suas possibilidades de criação, especialmente no que diz respeito ao uso de materiais e à funcionalidade das estruturas desenvolvidas.

Ao longo da sua trajetória, Catarina tem explorado as intersecções entre práticas artísticas, investigação teórica e trabalho colaborativo. Atualmente doutoranda no Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho, concentra-se em temas como arte, amor e capital. Além disso, mantém uma prática ativa de escrita e comentário nas vertentes de textos de reflexão, textos introdutórios a exposições, entrevistas e moderação de conversas, sobre obras e processos de artistas da sua geração, com o objetivo de fomentar uma cultura de criação e reflexão conjunta.

A residência No Entulho foi mais uma etapa nesse percurso, oferecendo à artista um espaço para experimentar e repensar os limites da prática artística. Através do reaproveitamento de materiais e da colaboração com a equipa da ArtWorks, Catarina conseguiu criar dispositivos que refletem o potencial transformador da arte quando aplicada em contextos industriais. Mais do que objetos, a residência resultou num processo de investigação prática que aliou funcionalidade e experimentação, explorando a impressão 3D e novas formas de experienciar o espaço expositivo.

In May 2024, Catarina Real began her artistic residency at No Entulho with the goal of developing "modular devices for exhibitions." Using discarded factory materials—such as metal profiles, pre-frames, spacers, and aluminum tubes—Catarina transformed what would have been waste into functional structures. This hands-on approach emerged from a process of scavenging through the factory's bins, followed by adaptations and compositions carried out during her four-week residency.

Rather than creating finished artworks, the residency focused on designing a flexible system that could be reused and adjusted for various configurations. Catarina described the project as "a sort of self-sufficiency kit for display installation." This concept was shaped through collaboration with factory technicians, particularly Lili, whose contributions were pivotal in developing practical, functional solutions.

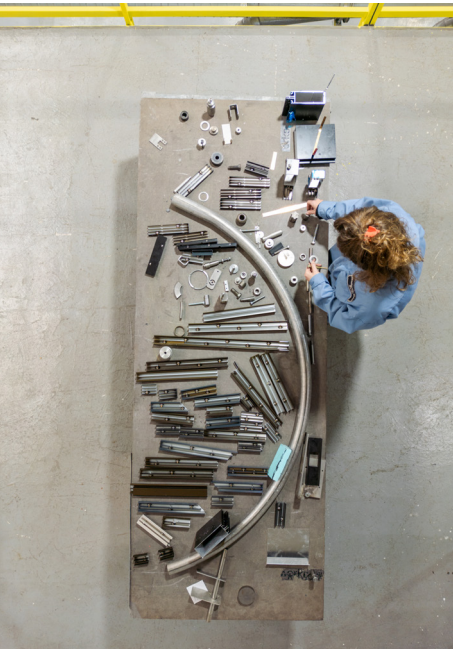
This residency connected to Catarina's long-term project, Terapia da Cor (Color Therapy), which explores color theory, postal art, and movement as ways to interact with space. Catarina explained that this project began as a personal investigation into the relationships between color, composition, and balance. From this research, she developed chromatic prescriptions that merge intuition with practice, creating structures that encourage audiences to experience space differently.

During the residency, Catarina closely engaged with the industrial environment at ArtWorks, immersing herself in the factory's production processes. This interaction reshaped her thinking about material usage and revealed new possibilities for the devices she was designing. "The work I brought to ArtWorks wasn't about creating pieces as such," she noted. The residency experience involved moments of exchange and collaboration between the artist and the production team, highlighting the value of practical knowledge and ideas brought by the technicians. This dialogue expanded her creative possibilities, particularly regarding material application and the functionality of her developed structures.

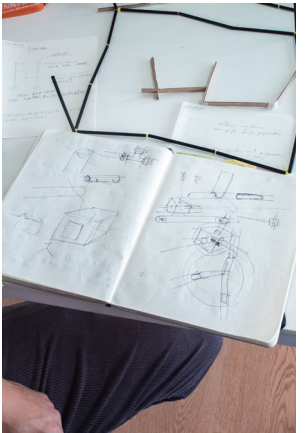
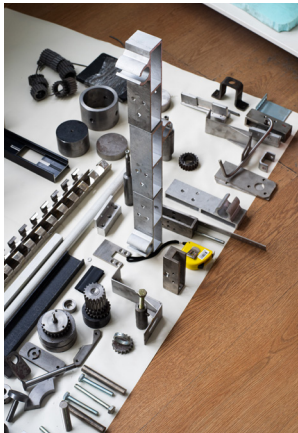
Throughout her career, Catarina has explored intersections between artistic practices, theoretical research, and collaborative work. Currently a PhD candidate at the Center for Humanistic Studies at the University of Minho, she focuses on themes such as art, love, and capital. Additionally, she maintains an active practice of writing and commentary, contributing reflective essays, exhibition introductions, interviews, and moderating discussions about the works and processes

of her contemporaries, fostering a culture of shared creation and reflection.

The No Entulho residency marked another step in Catarina's journey, providing a space to experiment and rethink the boundaries of artistic practice. Through repurposing materials and collaborating with the ArtWorks team, Catarina succeeded in creating devices that demonstrate the transformative potential of art in industrial contexts. More than just objects, the residency resulted in a practical research process that combined functionality and experimentation, exploring 3D printing and new ways of experiencing the exhibition space.



Pesquisa e concepção do "cotovelos" modulares: elementos expositivos.
Research and design of the modular "elbows": display elements.







Common Accounts

"Have a Nice Day", MUDAC, Lausanne, 2025



Especificações de produção - enviadas pela Common Accounts.
Production specifications - sent by Common Accounts.

"Have a Nice Day é o sintoma de uma cultura que tenta conquistar e redesenhar o cosmos da mesma forma que nós conquistámos e redesenhámos a terra."
"Have a Nice Day is the symptom of a culture attempting to conquer and redesign the cosmos in the same way we have conquered and redesigned the earth."

Depois de uma primeira experiência de trabalho com Igor Bragado e Miles Gertler, fundadores do estúdio de design experimental Common Accounts, com sede em Madrid e Toronto, tivemos em 2025 a oportunidade (e o prazer) de voltar a fazer parte de um dos seus projetos. Depois de Clima Fitness, apresentado no Matadero, em Madrid, é agora a vez de "Have a Nice Day", em exposição em Lausanne.

Como os autores descrevem, Have a Nice Day: "(...) é um dispositivo artificial para banhos de sol. Considera a domesticação e a atomização do sol como uma força vital cujos raios podem agora ser replicados para inúmeros fins (reabilitação celular, anti-envelhecimento e fertilidade, entre outros). Have a Nice Day é o sintoma de uma cultura que tenta conquistar e redesenhar o cosmos da mesma forma que nós conquistámos e redesenhámos a terra."

Ao longo de cerca de quatro meses, acompanhámos este projeto desde a fase de desenho e definição técnica até ao fabrico, que envolveu múltiplas áreas: serralharia, pintura e acabamentos, manipulação e trabalho de espumas, impressão 3D e uma forte componente eletrónica. Esta última incluiu programação (obrigado, João Ferreira AKA Waste) e a integração de diversos dispositivos e sistemas eletrónicos.

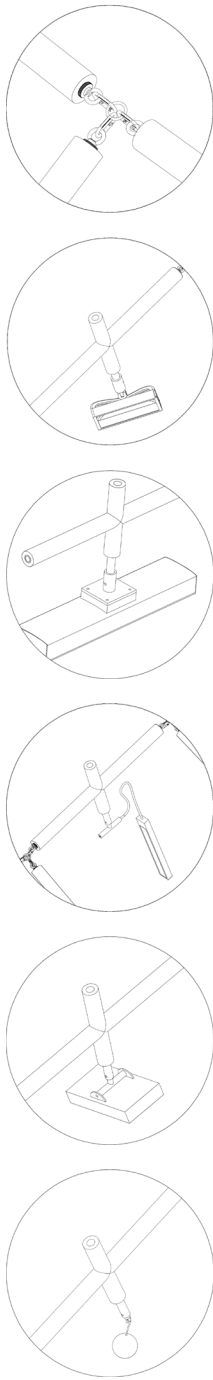
A instalação, concebida como uma tapeçaria solar performativa, é ativada durante a exposição, canalizando toda a sua energia para o espectador com o sol como protagonista absoluto.

After an initial collaboration with Igor Bragado and Miles Gertler, founders of the experimental design studio Common Accounts, based in Madrid and Toronto, we had the opportunity (and the pleasure) to once again be part of one of their projects in 2025. After Clima Fitness, presented at Matadero in Madrid, it is now time for "Have a Nice Day", in exhibition in Lausanne.

As the authors describe it, Have a Nice Day: "(...) is an artificial sunbathing device. It considers the domestication and atomization of the sun as a vital force whose rays can now be replicated for countless purposes (cellular rehabilitation, anti-aging, fertility, among others). Have a Nice Day is the symptom of a culture attempting to conquer and redesign the cosmos in the same way we have conquered and redesigned the Earth."

For about four months, we followed this project from the design and technical definition phase through to fabrication, which involved multiple disciplines: metalworking, painting and finishing, foam processing, 3D printing, and a strong electronic component. The latter included programming (thank you, João Ferreira AKA Waste) and the integration of various electronic devices and systems.

The installation, conceived as a performative solar tapestry, is activated during the exhibition, channeling all its energy toward the viewer—with the sun as its absolute protagonist.



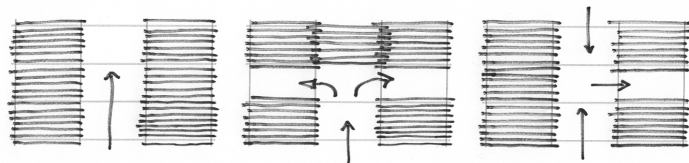
© Saskia Knobel (esquerda) e Cynthia Ammann (direita), cortesia do MUDAC (Musée de Design et d'Arts Appliqués Contemporains)
© Saskia Knobel (left) Cynthia Ammann (right), courtesy of MUDAC (Museum of Design and Contemporary Applied Arts)



Exemplo de conexões entre tubulares
Example of connection between pipes

Vivian Suter & Filipe Alarcão

"Disco", MAAT, Lisboa, 2024



Módulo expositivo 3. Possibilidades de disposição das obras e circulação - enviado pelo Filipe Alarcão.
Exhibition module 3. Possibilities for arrangement of the works and circulation - sent by Filipe Alarcão.

(...) um conjunto colossall de telas produzidas em Panajachel, na Guatemala, com uma diversidade de técnicas e materiais, incluindo acrílico, óleo e pigmentos com cola de peixe.

(...) a colossal collection of canvases produced in Panajachel, Guatemala, using a variety of techniques and materials, including acrylic, oil, and pigments mixed with fish glue.

A ArtWorks apoiou e produziu a exposição Disco, da artista suíço-argentina Vivian Suter. Neste projeto colaborativo, realizámos a produção integral do sistema expositivo para mais de 500 pinturas da artista.

O sistema, concebido e desenhado pelo designer português Filipe Alarcão, consistia em estruturas autoportantes de madeira e metal, de montagem e desmontagem simples. Com um design minimalista e uma estrutura discreta, a sua função era destacar o verdadeiro protagonista: um conjunto colossall de telas produzidas em Panajachel, na Guatemala, com uma diversidade de técnicas e materiais, incluindo acrílico, óleo e pigmentos misturados com cola de peixe.

“As pinturas abstratas de Vivian Suter são o resultado de uma relação diária, física e emocional com os materiais e as contingências da natureza no local onde vive e trabalha. A chuva, a terra, a humidade e as pegadas dos animais habitam frequentemente as suas telas, exprimindo a estreita interação entre a artista e o ecossistema em que a obra é gerada.” - MAAT

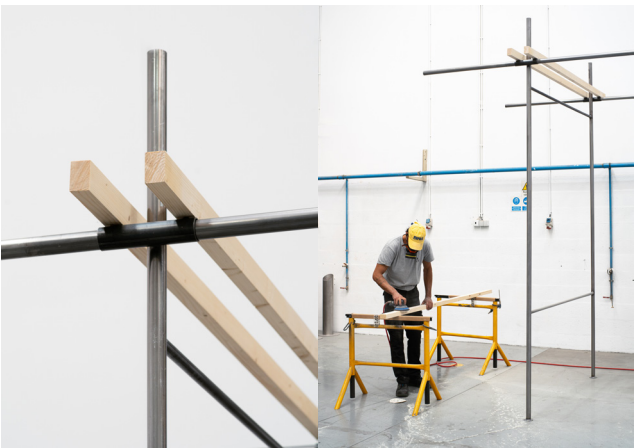
Após a presença de Vivian Suter na Documenta 14, em 2017, e as suas grandes exposições no Museu Reina Sofia e na Vienna Secession, a artista apresenta agora no MAAT uma exposição marcante. Em 2025, Disco seguirá para o Palais de Tokyo, onde o sistema expositivo desenhado por Filipe Alarcão e produzido em colaboração com a ArtWorks voltará a ser utilizado.

ArtWorks supported and produced the exhibition Disco by Swiss-Argentinian artist Vivian Suter. In this collaborative project, we were responsible for the full production of the exhibition system for more than 500 of the artist's paintings.

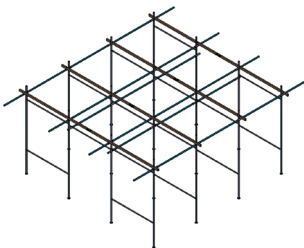
The system, designed by Portuguese designer Filipe Alarcão, consisted of self-supporting wooden and metal structures, easy to assemble and disassemble. With a minimalist design and a discreet structure, its purpose was to highlight the true protagonist: a colossal collection of canvases produced in Panajachel, Guatemala, using a variety of techniques and materials, including acrylic, oil, and pigments mixed with fish glue.

"Vivian Suter's abstract paintings are the result of a daily, physical, and emotional relationship with materials and the natural contingencies of the place where she lives and works. Rain, earth, humidity, and animal footprints often inhabit her canvases, expressing the close interaction between the artist and the ecosystem in which the work is created." - MAAT

After Vivian Suter's participation in Documenta 14 in 2017 and her major exhibitions at the Museo Reina Sofia and Vienna Secession, the artist now presents a striking exhibition at MAAT. In 2025, Disco will travel to the Palais de Tokyo, where the exhibition system designed by Filipe Alarcão and produced in collaboration with ArtWorks will once again be used.

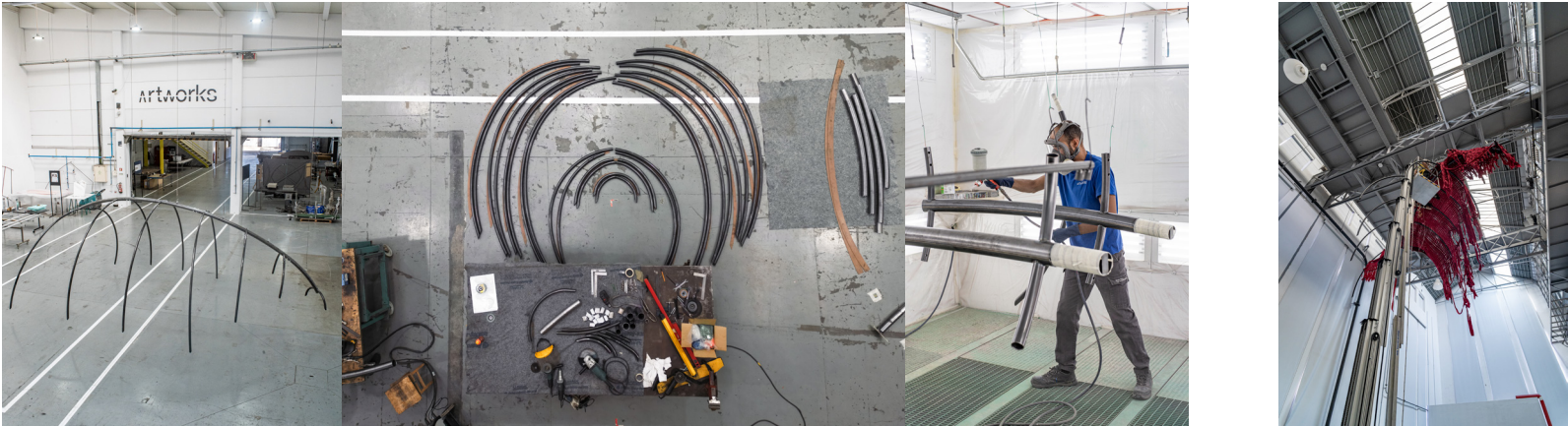


Vivian Suter, "Disco", MAAT, Lisboa, 2024-2025



Sandra Mujinga

And My Body Carried All Of You, MAAT, Lisboa, 2024



Sandra Mujinga, "And My Body Carried All of You", MAAT, Lisboa, 2024.
Produção / Production

A ArtWorks colaborou com a artista norueguesa Sandra Mujinga, nascida em Goma, na República Democrática do Congo. Nesta primeira parceria, produzimos a instalação And My Body Carried All of You, composta por tecido, fios e metal.

Para esta obra, originalmente apresentada na Trienal de Yokohama, no Japão, realizámos a definição técnica, fabrico, acabamento e montagem, além de toda a gestão de projeto. A peça é composta por estruturas esqueléticas cobertas com tecido—como se fossem peles—e encontrava-se suspensa na sala de exposição. A produção envolveu um intenso trabalho de serralharia, incluindo calandragem, soldadura e assemblagem. Nos acabamentos, a artista optou por preservar a cor e textura naturais do ferro, que foi apenas envernizado, conferindo à obra um caráter bruto e orgânico.

Nas palavras da artista: “Sinto-me bastante atraída pela ideia de pensar em fósseis e dinossauros como forma de especular sobre corpos do passado. E quando estou a especular sobre corpos do passado, trata-se talvez de reconhecer que nem toda a gente tem acesso à sua história. E a história em si também é escrita a partir de uma posição de poder.”

Foi com grande entusiasmo que colaborámos com Sandra Mujinga e a sua equipa neste projeto ambicioso e desafiante.

ArtWorks collaborated with Norwegian artist Sandra Mujinga, who was born in Goma, Democratic Republic of the Congo. In this first partnership, we produced the installation And My Body Carried All of You, made of fabric, wires, and metal.

For this piece, originally presented at the Yokohama Triennale in Japan, we handled the technical definition, fabrication, finishing, and assembly, as well as the overall project management. The work consists of skeletal structures covered with fabric—resembling layers of skin—suspended in the exhibition space. The production involved extensive metalwork, including rolling, welding, and assembly. For the finishing, the artist chose to preserve the natural color and texture of the iron, which was only varnished, giving the piece a raw and organic character.

In the artist’s own words: “I am very drawn to the idea of thinking about fossils and dinosaurs as a way of speculating on bodies of the past. And when I am speculating on bodies of the past, it is perhaps about acknowledging that not everyone has access to their history. And history itself is also written from a position of power.”

We were thrilled to collaborate with Sandra Mujinga and her team on this ambitious and challenging project.

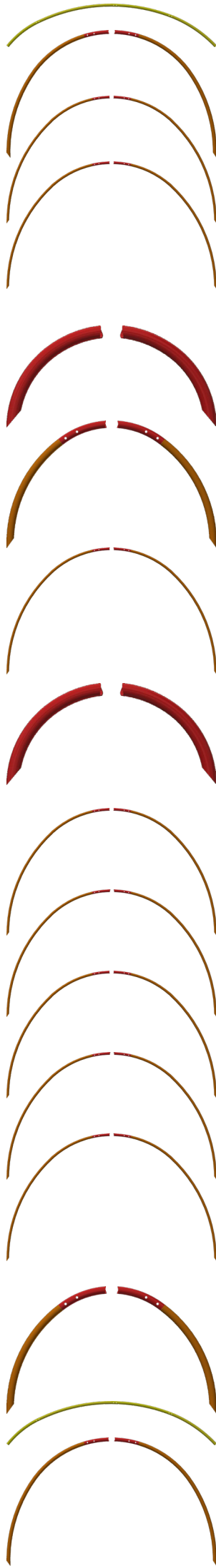
"Sinto-me bastante atraída pela ideia de pensar em fósseis e dinossauros como forma de especular sobre corpos do passado."
"I am very drawn to the idea of thinking about fossils and dinosaurs as a way of speculating on bodies of the past."



Sandra Mujinga, "And My Body Carried All of You", MAAT, Lisboa, 2024.
Exposição/ Exhibition Black Ancient Futures.



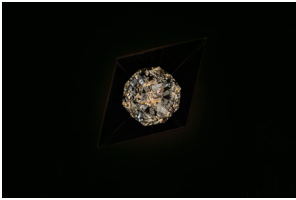
Sandra Mujinga, "And My Body Carried All of You", MAAT, Lisboa, 2024.
Montagem / Assembly



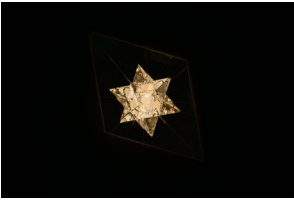
Definição preliminar. Desenhos de preparação
Preliminary definition. Preparation drawings.

Olafur Eliasson

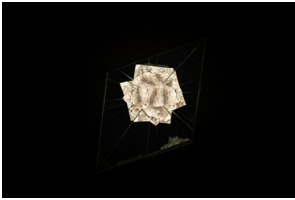
Beneath Bilbao, the curious planet, Cidade de Bilbao, Guggenheim Museum, 2023



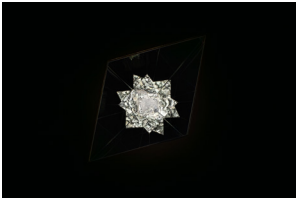
Siderita
Siderite



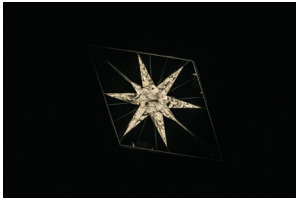
Arenito
Sandstone



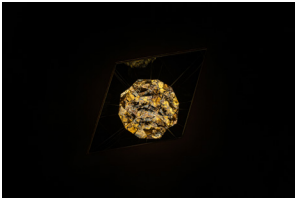
Calcita
Calcite



Basalto cinzento
Grey basalt



Calcário cinzento
Grey limestone



Limonita
Limonite

Em 2021, fomos contactados pelo atelier do artista Olafur Eliasson para estudar a possibilidade de produzir uma obra para o espaço público de Bilbao. Antes disso, já havíamos colaborado na inauguração do Museu de Arte Contemporânea Helga de Alvear, através da obra Echo Activity.

Desde o primeiro contacto, passaram-se três anos de colaboração intensa até à concretização de Beneath Bilbao, the Curious Planet, uma instalação composta por sete caleidoscópios embutidos no pavimento. Foram anos de pesquisa, testes e prototipagem, num trabalho único que equilibrou a visão artística e a complexidade técnica. Os desafios foram muitos, envolvendo diversas áreas, desde engenharia, serralharia e soldadura certificada até eletricidade, programação, física, controlo de humidade e pressão, e superfícies envidraçadas de alta tecnologia.

Ao espreitar pelas aberturas de cada caleidoscópio, revela-se uma forma espectral que é simultaneamente geométrica e orgânica—com a textura de um mineral e as arestas nítidas e definidas de um poliedro. No centro de cada estrutura encontra-se um tipo diferente de mineral ou rocha extraída da zona de Biscaia, refletido nas paredes espelhadas para criar composições geométricas únicas. Cada local apresenta uma textura e uma paleta cromática distinta, graças à seleção cuidadosa de minerais com grande relevância mineira, industrial e histórica: calcite, limonite, goethite, siderite, basalto, arenito e calcário. Iluminados por luzes LED, estes elementos tornam a instalação ativa também durante a noite.

Nas palavras de Olafur Eliasson: “(...) esta obra convida-nos a parar e a ver as coisas de uma nova perspetiva. Os caleidoscópios embutidos no pavimento são como jóias para

os peões descobrirem enquanto percorrem o seu caminho de um sítio para outro. Convidam-nos a refletir por um momento, desfrutando de um vislumbre evocativo de algo que normalmente passa despercebido, como os elementos fundamentais da cidade, ao mesmo tempo que nos tornamos mais conscientes da nossa presença na Terra, aqui e agora.”*

In 2021, we were contacted by Olafur Eliasson's studio to explore the possibility of producing a public artwork for Bilbao. Before that, we had already collaborated on the inauguration of the Helga de Alvear Museum of Contemporary Art, through the piece Echo Activity.

From the initial contact, three years of intense collaboration followed, leading to the realization of Beneath Bilbao, the Curious Planet, an installation composed of seven kaleidoscopes embedded in the pavement. These years were marked by extensive research, testing, and prototyping, in a unique process that balanced artistic vision with technical complexity. The challenges were many, involving multiple disciplines such as engineering, metalworking, certified welding, electricity, programming, physics, pressure and humidity control, and high-tech glass surfaces.

Peering into the openings of each kaleidoscope reveals a spectral form—both geometric and organic—featuring the texture of a mineral with the sharp edges of a polyhedron. At the center of each structure is a different type of mineral or rock sourced from the Biscay region, reflected within mirrored walls to create unique geometric compositions. Each location presents a distinct texture and color palette, thanks to a carefully selected group of minerals with significant mining, industrial, and historical relevance: calcite, limonite, goethite, siderite, basalt, sandstone, and limestone. Illuminated by LED lights, these elements make the installation active even at night.

*In Olafur Eliasson's words: “(...) this artwork invites us to pause and see things from a new perspective. The kaleidoscopes embedded in the pavement are like jewels for pedestrians to discover as they move from one place to another. They encourage us to reflect for a moment, enjoying an evocative glimpse of something that usually goes unnoticed—such as the fundamental elements of the city—while also making us more aware of our presence on Earth, here and now.”**

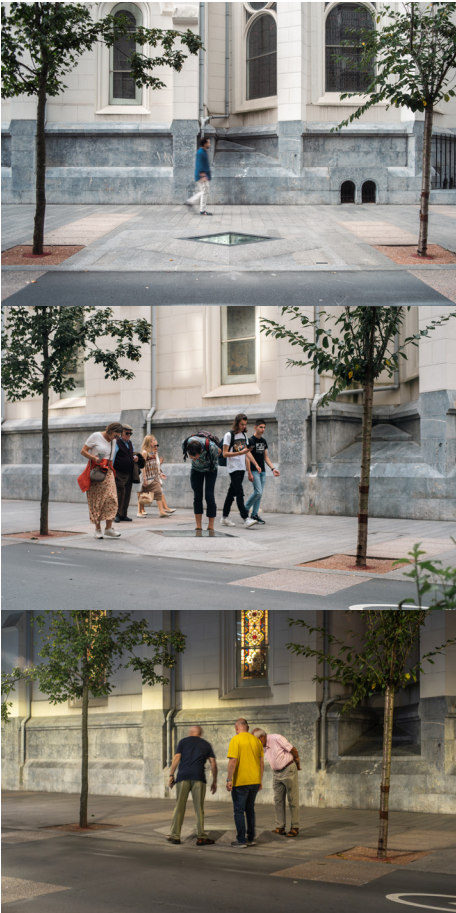
“(...) esta obra convida-nos a parar e a ver as coisas de uma nova perspetiva. Os caleidoscópios embutidos no pavimento são como jóias para os peões descobrirem enquanto percorrem o seu caminho de um sítio para outro.”

“(...) this artwork invites us to pause and see things from a new perspective. The kaleidoscopes embedded in the pavement are like jewels for pedestrians to discover as they move from one place to another.”

*Este projeto foi desenvolvido pelo Município de Bilbao, em parceria e colaboração como o Museu Guggenheim.

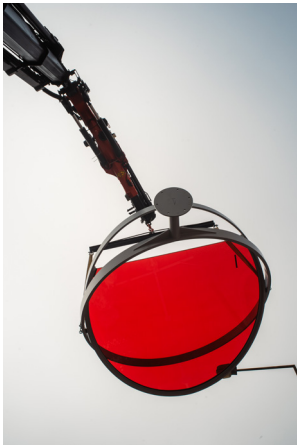


*This project was developed by the Municipality of Bilbao, in partnership and collaboration with the Guggenheim Museum.



José Pedro Croft

Sem Título, 2024, MACAM, Lisboa, 2024



O principal desafio técnico, além da produção de três grandes vidros curvos de forma oval, foi o fabrico da estrutura metálica. Trata-se de uma estrutura autoportante, capaz de suportar o peso das três peças sem qualquer fixação à laje do edifício. Para aumentar a complexidade, a estrutura teve ainda de ser calandrada e inclinada sobre o seu eixo.

O artista José Pedro Croft já não é uma cara nova na ArtWorks. Com mais de cinco anos de colaboração e dezenas de obras produzidas, voltámos a trabalhar juntos na criação de uma escultura de grande escala para o recém-inaugurado MACAM – Museu de Arte Contemporânea Armando Martins.

Este novo espaço em Lisboa, que une arte contemporânea—através da mostra pública da coleção de Armando Martins—e gastronomia, irá acolher, no seu exterior, uma escultura composta por três elementos fabricados em vidro e metal.

O principal desafio técnico, além da produção de três grandes vidros curvos de forma oval, foi o fabrico da estrutura metálica. Trata-se de uma estrutura autoportante, capaz de suportar o peso das três peças sem qualquer fixação à laje do edifício. Para aumentar a complexidade, a estrutura teve ainda de ser calandrada e inclinada sobre o seu eixo.

Como em todas as produções de José Pedro Croft, o processo contou com o seu acompanhamento constante e visitas recorrentes ao nosso espaço de produção para supervisionar o fabrico, pré-montagens e definição cromática da peça.

A nossa longa e dinâmica colaboração continua, deixando esta obra como mais um marco único de criação e trabalho conjunto.

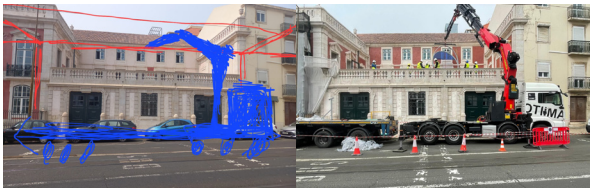
Artist José Pedro Croft is no stranger to ArtWorks. With over five years of collaboration and dozens of works produced, we once again joined forces to create a large-scale sculpture for the newly inaugurated MACAM – Museu de Arte Contemporânea Armando Martins.

This new space in Lisbon, which brings together contemporary art—through the public exhibition of Armando Martins’ collection—and gastronomy, will feature an outdoor sculpture composed of three elements made of glass and metal.

The main technical challenge, beyond producing three large curved oval glass panels, was the fabrication of the metal structure. This self-supporting structure is designed to bear the weight of all three pieces without any fixation to the building’s slab. Adding to the complexity, the structure also had to be rolled and tilted along its axis.

As with all of José Pedro Croft’s productions, the process involved his constant supervision and frequent visits to our production space to oversee manufacturing, pre-assembly, and the piece’s color definition.

Our long-standing and dynamic collaboration continues, leaving this work as yet another unique milestone in artistic creation and teamwork.



Estudo prévio para montagem realizado pelo Nando* (esquerda).
Preliminary study for the setup carried out by Nando (left).
Transporte e montagem (direita) / Transport and assembly (right)

The main technical challenge, beyond producing three large curved oval glass panels, was the fabrication of the metal structure. This self-supporting structure is designed to bear the weight of all three pieces without any fixation to the building’s slab. Adding to the complexity, the structure also had to be rolled and tilted along its axis.



José Pedro Croft, Sem Título, ArtWorks, Póvoa de Varzim, 2023. Produção / Production



José Pedro Croft, Sem Título, Lisboa 2023.

*Força Nando <3

AS 7 DIFERENÇAS
FIND THE 7 DIFFERENCES

Soluções na contra-capa
Solutions on the back cover ;-)



SOPA DE LETRAS WORD SEARCH

Os nomes dos HardWorkers da AW estão escondidos em diversas direções. Boa sorte na procura!
The AW HardWorkers' names are hidden in various directions. Good luck with your search!

ALFREDO	BRUNO	FRANCISCO	TIAGO	RUI
ÁLVARO	BRYAN	HÉLDER	LEONARDO	SARA
AMÉRICO	CARLOS	INÊS	LUÍS	SÉRGIO
ANA	CAROLINA	IRISLÉN	MARIA	SÔNIA
ANDRÉ	CLÁUDIA	IVO	MICAELA	VALENTIN
ANTÓNIO	DOMINGOS	JOÃO	PEDRO	YUDAMY
ARMANDO	EDUARDO	JORGE	RICARDO	
BERNARDO	FRANCISCA	JOSÉ	RÚBEN	

T B E R N U X D B D D O M I N G O S O N I S W D A B F T B
A I R S A S A N A K T R U R I A D S P A E A T A E S R A I
N A K Y S M G S Y A I S C R O E R D N A V N I R S S A N A
O S T S A Q E S S A N U I J S V A Q S W N D N N H S N O S
S A N D O N U R B I S A Y I G O C A I A U A V I E S C S A
B O S A N T O N I O S E U Q A S I S S A R S S T L S I B O
O R I T O P S S S C S V D Q E S R B L D A N E A D E S O R
U S A L F R E D O S O D A S S S S C O N S T A N E T C U S
T S I U L S E V R S S S M L E O N A R D O R A I R S O T S
O X N I C S A R A B E A Y T E S S S M S R S N E B U R O X
R A O S S N S L V X O I S U S N O A R I A S J S Q U I R A
P H S O S S E S L G V O Z E Q S T J S S M S S O S G S P H
I C J E S A S S A S I S O C S I O I S A M E S S R T S I C
A U S S C S S I R S R O J N A D E S N R A D S E S G S A U
D O S I S S T S S O I V I S I O T U I M R U S O S A E D O
V I M E R S S N E L S I R I R S L O S A C A G I T E S V I
C R S S O I P E D R O S E S A C S I C N A R F S O R A C R
S A N D Y Y S S S A R A S S M S S R S D S D A L B E W S A
F S A N I L O R A C S E O P S L F E G O L O S C N A R F S

RECEITA POVEIRA
POVEIRA RECIPE

do mestre Alberto Arteiro
from the master Alberto Arteiro

Ingredientes	Ingredients
azeite q.b.	olive oil to taste
sal a gosto	salt to taste
cebola média 1	medium onion
dentes de alho 3	garlic cloves
ramo de brócolos 1	head of broccoli
pimento vermelho 1	red bell pepper
batatas médias 4-5	medium potatoes
folhas de louro 1-2	bay leaves
robalo fresco inteiro 2 kg	fresh sea bass, whole
c. chá pimentão doce 1	tsp of sweet paprika
vinho branco seco ou 100	dry white wine or
vinagre vinho branco ml	white wine vinegar

Cozer batatas às rodelas com molho de tomate. Cozer brócolos a vapor. Numa travessa, dispor uma cama de cebola (4 unidades) e alho (8 dentes), regar com azeite e adicionar fatias de pimento vermelho. Temperar as postas de robalo com sal e regar com vinho branco ou vinagre de vinho branco. Envolver tudo e adicionar as batatas e os brócolos. Juntar louro e pimentão doce. Levar ao forno até dourar. Bom apetite!

Boil sliced potatoes with tomato sauce. Steam the broccoli. In a baking dish, create a base layer with 4 onions and 8 cloves of garlic, drizzle with olive oil and add slices of red bell pepper. Season the sea bass fillets with salt and drizzle with white wine or white wine vinegar. Mix everything together and add the potatoes and broccoli. Add bay leaves and paprika. Bake until golden. Enjoy your meal!

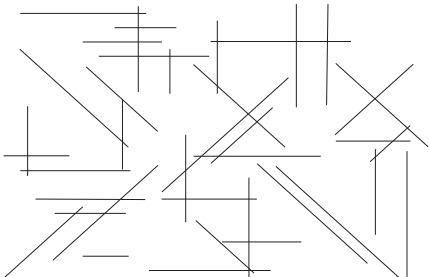


Robalo com 8kg pescado a 31 de janeiro de 2025 pela equipa do barco mestre Lázaro do Arteiro. As mãos que o seguram, pertencem ao João Alberto Arteiro, pai do Carlos, coordenador de produção da AW.
8kg sea bass caught on January 31st 2025, by the crew of the boat Mestre Lázaro do Arteiro. The hands holding it belong to João Alberto Arteiro, the father of Carlos, AW's production coordinator.

Artistas / Artists	
Adriana Barreto	Maria C. Ferreira
Aires Mateus	Maria Paz
AkaCorleone	Maria Trabulo
Álvaro Siza Vieira	Marta Bernardes
Ana Aragão	Marie Hazard
Andreia Santana	Matali Crasset
André Tavares	Matias R. Aleman
Ângela Ferreira	Mauro Cerqueira
António Bolota	Mauro Ventura
Barbas Lopes Arquitectos	Maryam Moma
Beatriz Brum	Miguel C. Martins
Belén Uriel	Miguel V. Baptista
Berru	Mircea Anghel
Borderlovers	Mónica de Miranda
Cabrita	Nowadays
Campo Arquitectura	Nuno Melo Sousa
Carincur	Nuno Pimenta
Carlos Arteiro	Olafur Eliasson
Carolina Grilo Santos	Os Espacialistas
Carrilho da Graça	Patricio Court
Catarina Real	Paula Santos
Charity Hamidullah	Pedro Calapez
Clanet & Brito	Paulo Vieitas
Collective X	Pedro Barateiro
Common Accounts	Pedro I. Alonso
Cristina Ataide	Pedro Huet
Cristina Mejias	Philip Glass
Célia Ledón	Piny
DEPA	Priscila Fernandes
Dalila Gonçalves	Rafael Yaluff
Dan Graham	Rita Ferreira
Daniel Moreira &	Rita GT
Rita C. Neves	Rita Morais
Dayana Lucas	Rodrigo Hernández
Didier Fiúza Faustino	Rudolfo da Silva
Diller Scofidio + Renfro	SO-IL
Diogo Passarinho	Sagmeister & Walsh
Diogo da Cruz	Sandra Baía
Dozie Kanu	Sara Bichão
Débora Silva	Sebastián Baudrand
Edgar Pires	Silvestre Pestana
Eduardo Souto de Moura	Spacegram
Entangled Others	Sérgio Catumba
Ex Figura	Sofia Mascate
Fahr 021.3	Sónia Vaz Borges
Fala Atelier	Soft Baroque
Fernanda Fragateiro	Tales Frey
Fernando Brito	Teresa Pavão
Fernando Brízio	Tiago Lêdo
Filipe Marques	Tiago Madaleno
Filippo Minelli	Tiago Ângelo
Filipe Alarcão	Tomás Abreu
Flávia Vieira	Tyreis Holder
Flare Design Studio	Vivian Suter
Francisca Carvalho	Vera Mota
Frida Baranek	Xavier Veilhan
Francis Kéré	Yoko Ono
GA Estudio	Yves Béhar
Gabriel Calatrava	
Glória Cabral	Equipa / Team <3
Gil Madeira	Alfredo Lapa
Grada Kilomba	Álvaro Oliveira
Guilherme Figueiredo	Américo Lima
Guilherme de Sousa &	Ana Maria Trabulo
Pedro Azevedo	André Coelho
Gustavo Sumpta	António Esteves
Henrique Pavão	Armando Escobar
Hugo de Almeida Pinho	Bernardo Bordalo
Igor Jesus	Bruno Santos
Invernomuto	Bruno Lança
Inês Lobo	Bryan Martins
Inês Norton	Carlos Arteiro
Isabel Cordovil	Carolina Jagundo
Isaque Pinheiro	Cláudia Santos
JBVA,Eugenio Nuzzo,	Domingos Ferreira
Anatole Poirier, Alex Roux	Eduardo Regufe
Jonathan U. Saldanha	Carlos Santos
Jörg Ebers	Francisca Barros
Joyce Billet	Francisco Fonseca
Jorge Pinheiro	Hélder Fernandes
José Pedro Croft	Inês Coelho
José António Nobre	Irislén Cisnero
José Bechara	Ivo Pereira
João Cutileiro	João Pedro Graça
João Louro	Jorge Caetano
João Mendes Ribeiro	José Miguel Pinto
João Pais Filipe	Tiago Novais
João Pedro Trindade	Leonardo Sena
João Pimenta Gomes	Luis Ramos
Jota Mombaça	Maria D'orey
Julião Sarmento	Micaela Silva
Jérémy Panjeanc	Pedro Silva
Laura Vinci	Pedro Soares
Leong Leong	Ricardo Feliciano
Luis Lecea Romera	Rui Barros
Luisa Mota	Sara Serra
Luisa Jacinto	Sérgio Pereira
Letícia Costelha	Tiago Novais
Mané Pacheco	Valentin Neves
Mané Bouzas Barcala	Yudamy Sanchez



www.artworks.pt



mesa de centro
coffee table



pé do Álvaro
Álvaro's foot



candeeiro
lamp



braço do sofá: telemóvel
sofa arm: mobile phone



tatuagens do Fredo
Fredo's tattoos



cabelo do Fredo
Fredo's hair



tomada elétrica
electrical outlet

A Artworks agradece a todos estes nomes que passaram e fazem parte da Fábrica, assim como a todos os ex-trabalhadores que não aparecem nesta lista <3
Artworks thanks all these names who have passed through and are part of the Factory, as well as all the former workers who do not appear on this list <3