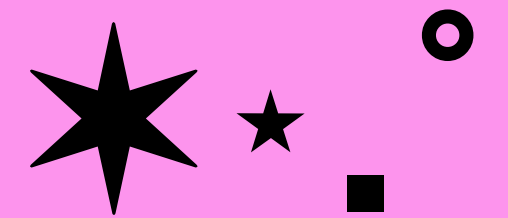


# Портфолио // CV

Дарья Арбузова



+7 (903) 684-11-76

[ddariaarbuzova@gmail.com](mailto:ddariaarbuzova@gmail.com)

instagram / telegram:

@dorittotheburrito / @madame\_space

# Дарья Арбузова

01.02.2001  
Москва, Россия

Художница, куратор и co-founder *галереи madame*.  
Выпускница 10 сезона Открытых студий Винзавода  
(2023 — 2024) и Школы Дизайна НИУ ВШЭ (2019 — 2023).

## Artist statement

В своей практике художница исследует тему соприкосновения и слияния реального и виртуального: прослеживает и фиксирует то, как трансформируются социальные взаимоотношения и сознание отдельной личности вместе с экспоненциальным развитием технологий и всё большим слиянием с онлайн-пространством. Изучает интернет-сообщества, цифровые эстетики и социокультурные феномены внутри социальных сетей. Использует разные медиумы: создаёт объекты из стекла и пластика, а также работает с нейросетями, инсталляциями, 3D-печатью, графикой, цифровыми и аналоговыми коллажами.



@dorittotheburrito

**групповые выставки (избранное)**

- 2026 «Отпечатки памяти», Sistema Gallery, Москва
- 2026 «Грустные сказки, наверное, тоже нужны», madame x RUSHEV, Москва
- 2026 «Формулы вечности», ГЭС-2, Москва
- 2026 «Я в интернете», галерея madame, Москва
- 2026 «a-s-t-r-a OPEN vol.8», галерея a-s-t-r-a, Москва
- 2025 «Течение тюбиков», ЦСИ Винзавод, Москва
- 2025 «И побеждает любовь!», Kometa Black, Москва
- 2025 «VELUM», Особняк DEUS, Москва
- 2025 «Наши блестящие ночные откровения», НИИ Снигери, Москва
- 2025 «Русский хоррор: ритуал противоречий», галерея К35, Москва
- 2025 «Внутренние города», галерея Полет, Москва
- 2025 «Не все встречи случайны — некоторые сгенерированы ботом», HSE Art & Design store, Москва
- 2025 «Отдел кадров», Sistema Gallery, Москва
- 2025 «Someone changed the clock and left the window open», выставка в рамках «Art-Space-Hopping», Москва
- 2025 «Soundcheck», в рамках проекта «Выставка кураторов», НИИ Снегири, Москва
- 2025 «Welcome to the residence of mental illnesses», швейный цех, Москва
- 2024 «Заветное», Kometa Black, Москва
- 2024 «Корпоративный квест», культурный центр ЗИЛ, Москва
- 2024 «Дом в пространстве .Ru: 30 лет рунета», Central City Tower, Москва
- 2024 «Быстрые свидания», Sistema Gallery, Москва
- 2024 «Третья кампания», поп-ап выставка Kiosk Group, завод Кристалл, Москва
- 2024 «Сфера», церковь во имя посещения Пресвятой Девой Марией Святой Елизаветы, Санкт-Петербург
- 2024 «Время обретенное», галерея Буксир, Липецк
- 2024 «5 x 5», Dairyat Gallery, Воронеж
- 2024 Untitled, Дворец Кваренги, Санкт-Петербург
- 2024 «Сквозь зеркало и обратно», музей-заповедник Архангельское, Архангельское
- 2024 «Миры, которых, видимо, не было», Граунд Солянка, Москва
- 2024 «Это просто такой закон противоположностей», арт-пространство Сегоднязавтра, Санкт-Петербург
- 2024 «Черный лебедь», Devyatnadsat Gallery x Ренессанс Банк, Москва
- 2024 «Это нам приснилось завтра», ЦСИ Винзавод, Москва
- 2024 «URU Vision», Самообман, Москва
- 2023 «Utopia», поп-ап выставка Dairyat Gallery, Дубай
- 2023 «Преломление», рабочий цех Гусевского Хрустального завода, Гусь-Хрустальный
- 2023 «Cringe: home, sweet home», Tovarishество, Москва
- 2023 «The last off-site show on Earth at Plague Space and everywhere», Plague Space, Краснодар
- 2023 «Telling stories: Big Data», ММОМА, Москва

**персональные выставки**

- 2024 «IDOL», Sistema Gallery, Москва

**ярмарки / маркеты**

- 2026 «ВИН-ВИН», ЦСИ Винзавод, Москва
- 2026 «Зимний Маркет», Sistema Gallery, Москва
- 2025 «Catalog», ЖК Золотой, Москва
- 2025 «Blazar», Музей Москвы, Москва
- 2025 «Port Art Fair», Севкабель Порт, Санкт-Петербург
- 2024 «Catalog», Типография Сытина, Москва
- 2024 «Blazar», Музей Москвы, Москва
- 2024 «Sweet Dreams», Dispard Auction, Москва
- 2024 «Спички x Дизайн Завод», Дизайн Завод, Москва
- 2023 «New Year Market», Who I Am Gallery, Москва
- 2023 «Новогодний Маркет», Sistema Gallery, Москва
- 2023 «Catalog», Типография Сытина, Москва
- 2023 «Тупик 20 23», музей АРТ4, Москва

**резиденции**

- 2025 Центр художественного производства «Своды», ГЭС-2, Москва
- 2025 «Sistema Studios», Москва
- 2024 «Сильно», Дербент (приглашенный эксперт)
- 2024 «Открытые студии Винзавода», ЦСИ Винзавод, Москва

**кураторские проекты**

- 2026 «Грустные сказки, наверное, тоже нужны», madame x RUSHEV, Москва
- 2026 «Я в интернете», галерея madame, Москва
- 2025 «Walpurgis Night», галерея madame, Москва
- 2025 «Perfect Blue», галерея madame, Москва
- 2023 «Utopia», поп-ап выставка Dairyat Gallery, Дубай
- 2023 «Преломление», Гусевской Хрустальный завод, Гусь-Хрустальный



*Ледяной трон, 2026, 3D-печать, пластик PETG, лед, холодильное оборудование, создано и произведено по заказу Дома культуры «ГЭС-2»*

**Ледяной трон** отсылает к ремесленной практике резьбы по льду, известной по крайней мере с XVIII века. Так, «Ледяной дом», обставленный предметами интерьера из льда, созданный в 1740 году как праздничная шутка для императрицы Анны Иоанновны стал символом каприза власти. Эта искусная работа, результат которой как правило тает так же быстро, как интерес к очередной забаве, на выставке удерживается благодаря холодильной установке. Переключаясь с индустриальным холодильником Ивана Жолтовского своей буквальной функцией, конструкция наглядно демонстрирует непрерывные усилия — со всеми затратами электроэнергии и производимым при этом теплом и шумом, — необходимые для сохранения ледяной скульптуры в изначальном виде, тем самым рефлексирюя о присущем человечеству стремлении удержать и законсервировать действительность.



*Работа была создана в рамках выставки «Формулы вечности» в Доме культуры «ГЭС-2» (26 февраля — 19 июля)*

Исследуя социальные и психологические аспекты осциллирующей между цифрой и материей современной жизни, художница Дарья Арбузова преимущественно использует прозрачные материалы: стекло, пластик, а теперь и лёд. Скульптура Дарьи Арбузовой вдохновлена одноимённой компьютерной игрой — *Warcraft III: Frozen Throne*, — в которой ледяной трон является символом всевластия. Расположившись в противоположной стороне зала от рабочего стула *Жолтовского*, он будто бы намекает на сходство профессии архитектора, создающего облик и ландшафт нашей повседневности и вершащего судьбы властелина, тоже своего рода игрока, — будь он реальным правителем или разработчиком виртуального мира. В то же время двусоставная конструкция ледяного трона несёт в себе смысловую амбивалентность: внутри минималистичного полигонального ледяного трона, будто бы пришедшего из неидеально прорисованной видеоигры, полное мелких деталей и декоративных излишеств — как и обсуждаемый на выставке проект здания — компьютерное кресло из материала, напоминающего кость. Его владелец теряется на перекрестке миров: он то ли ушедший глубоко в игру геймер, то ли сам ее персонаж или даже разработчик... То ли архитектор-классицист, в XXI веке сменивший просторные бюро с роскошными интерьерами на мощный ноутбук и вращающееся кресло в придачу.



*Внутри ледяной скульптуры находится напечатанная на 3D-принтере скульптура, которая будет обнажаться по мере таяния льда.*



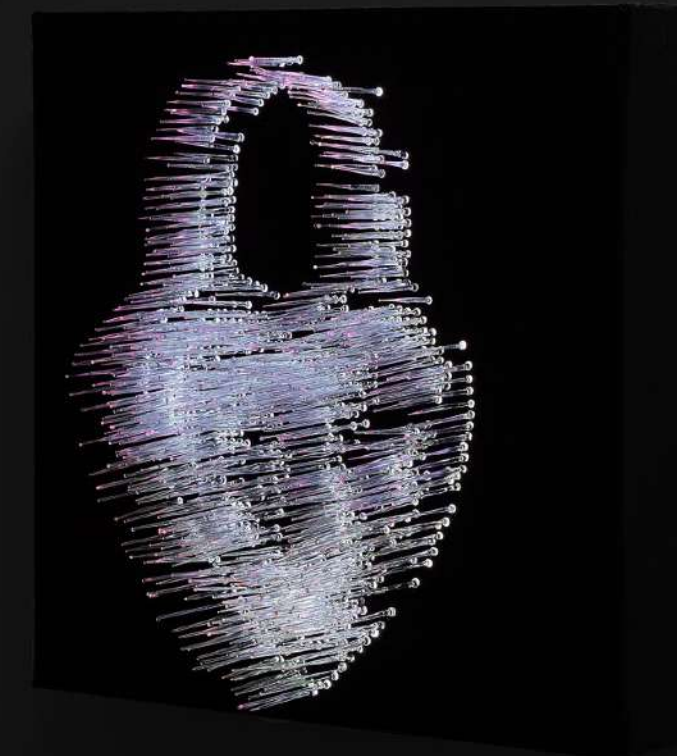
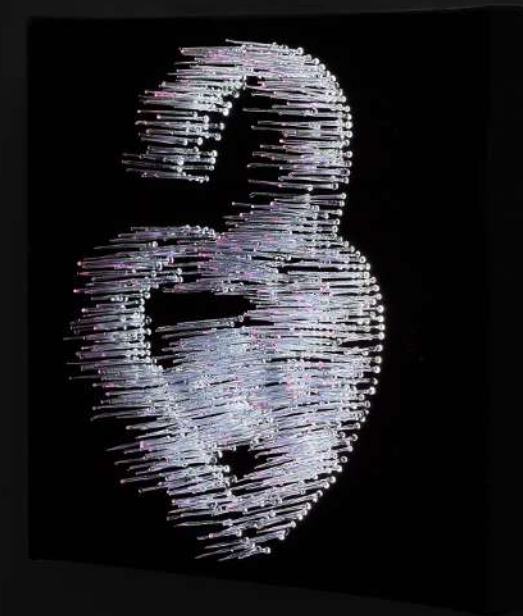
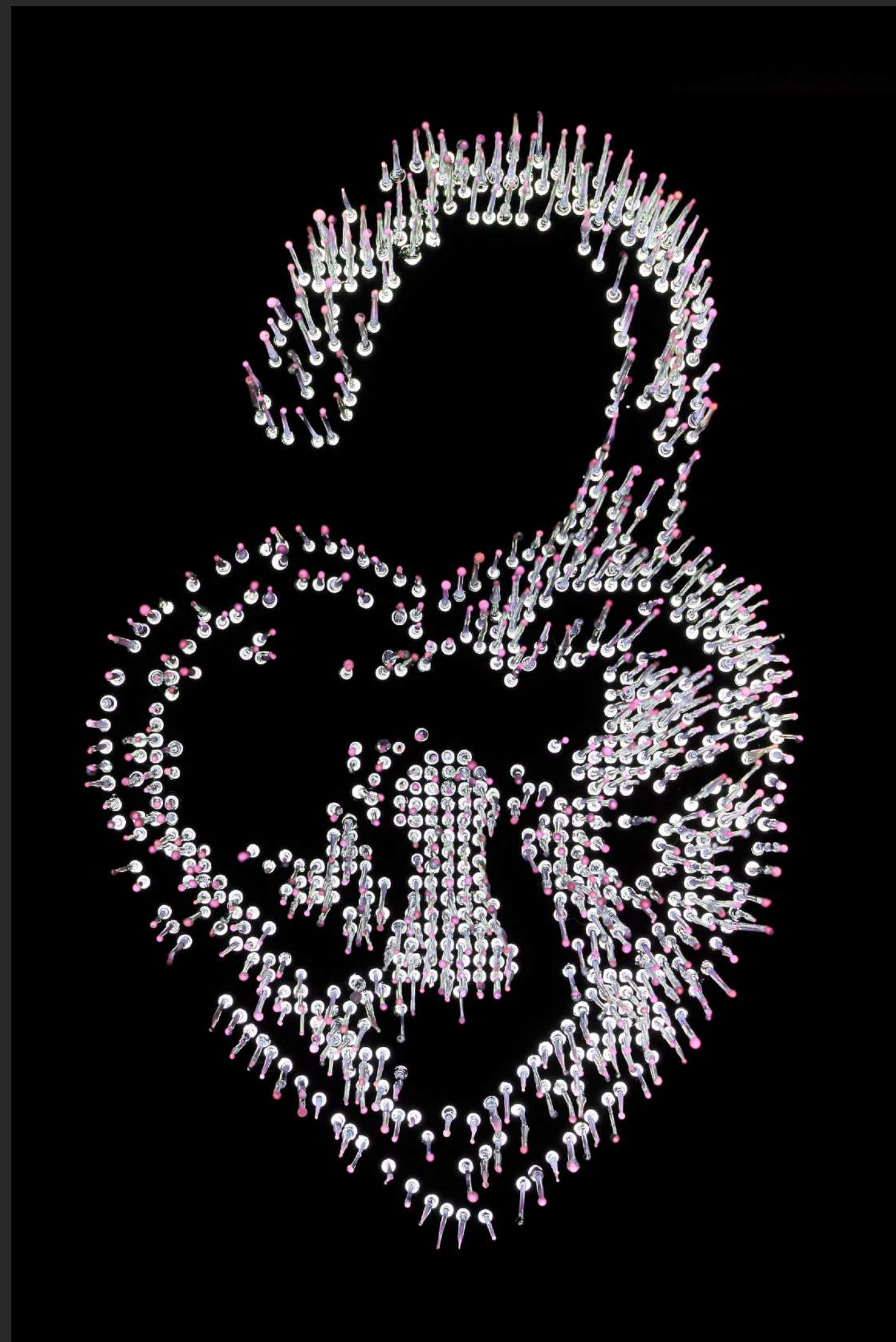
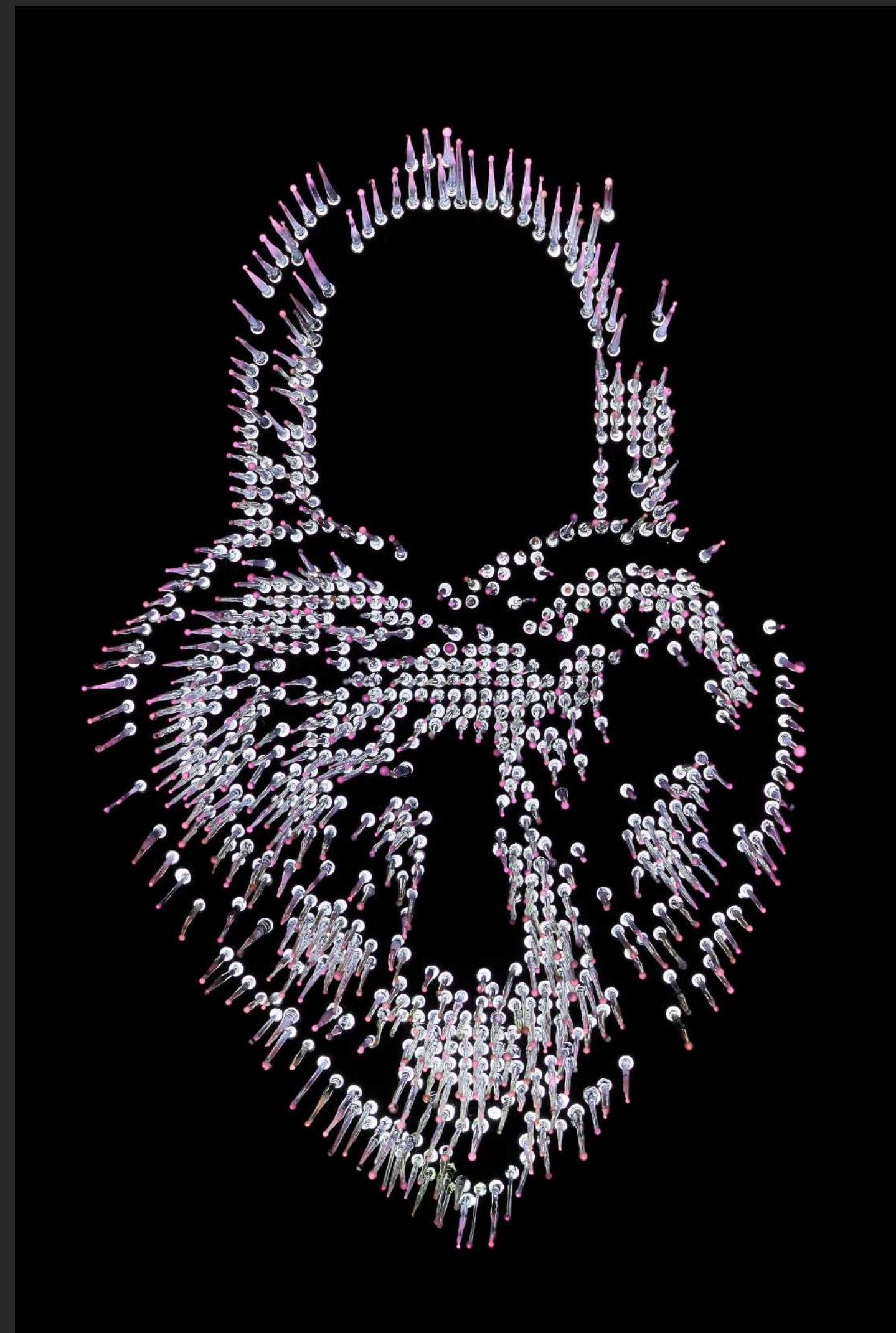


*Pharmakon, 2026, 3D-печать,  
фотополимерная смола, стекло,  
изотоник, 75x55 см*

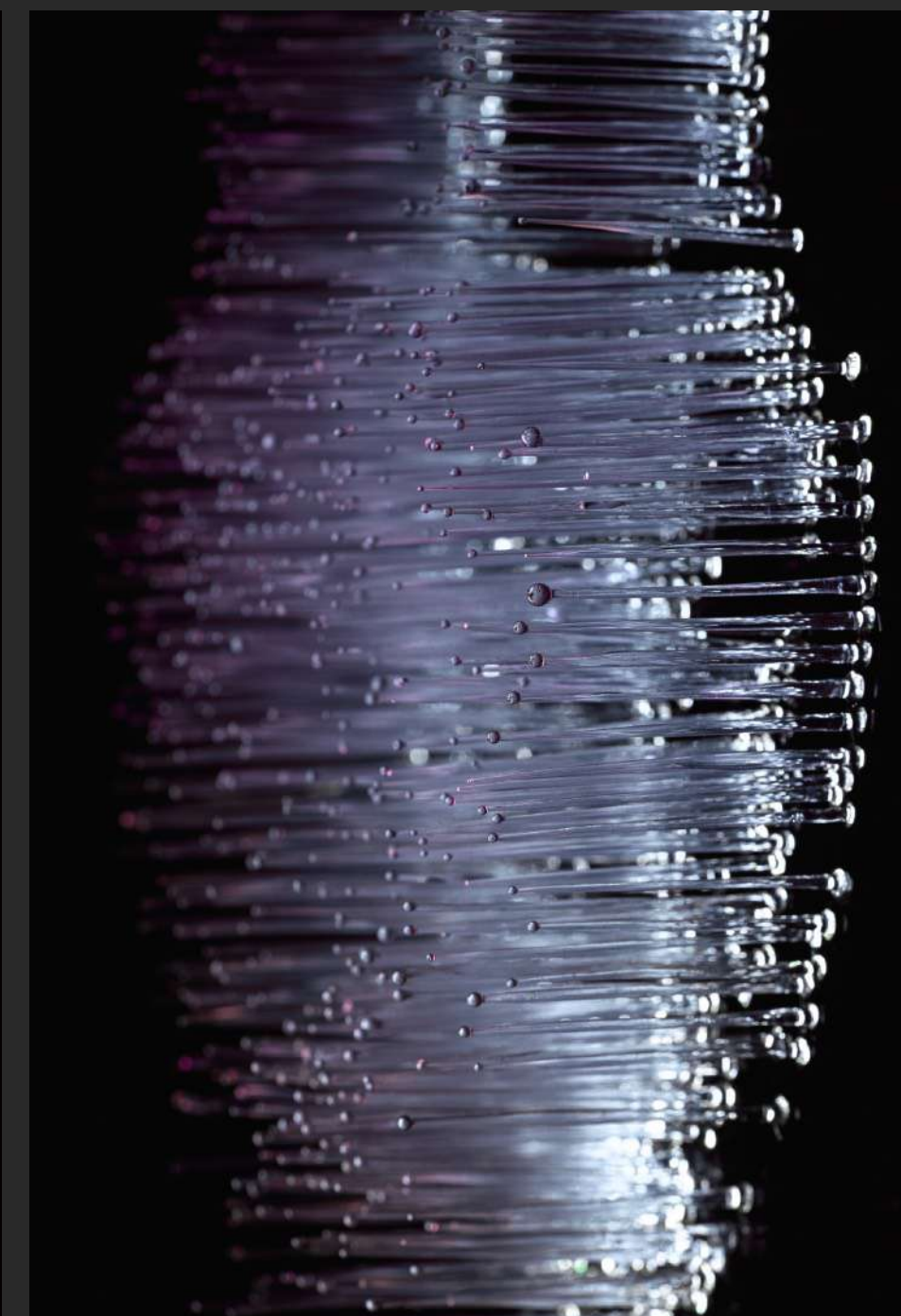
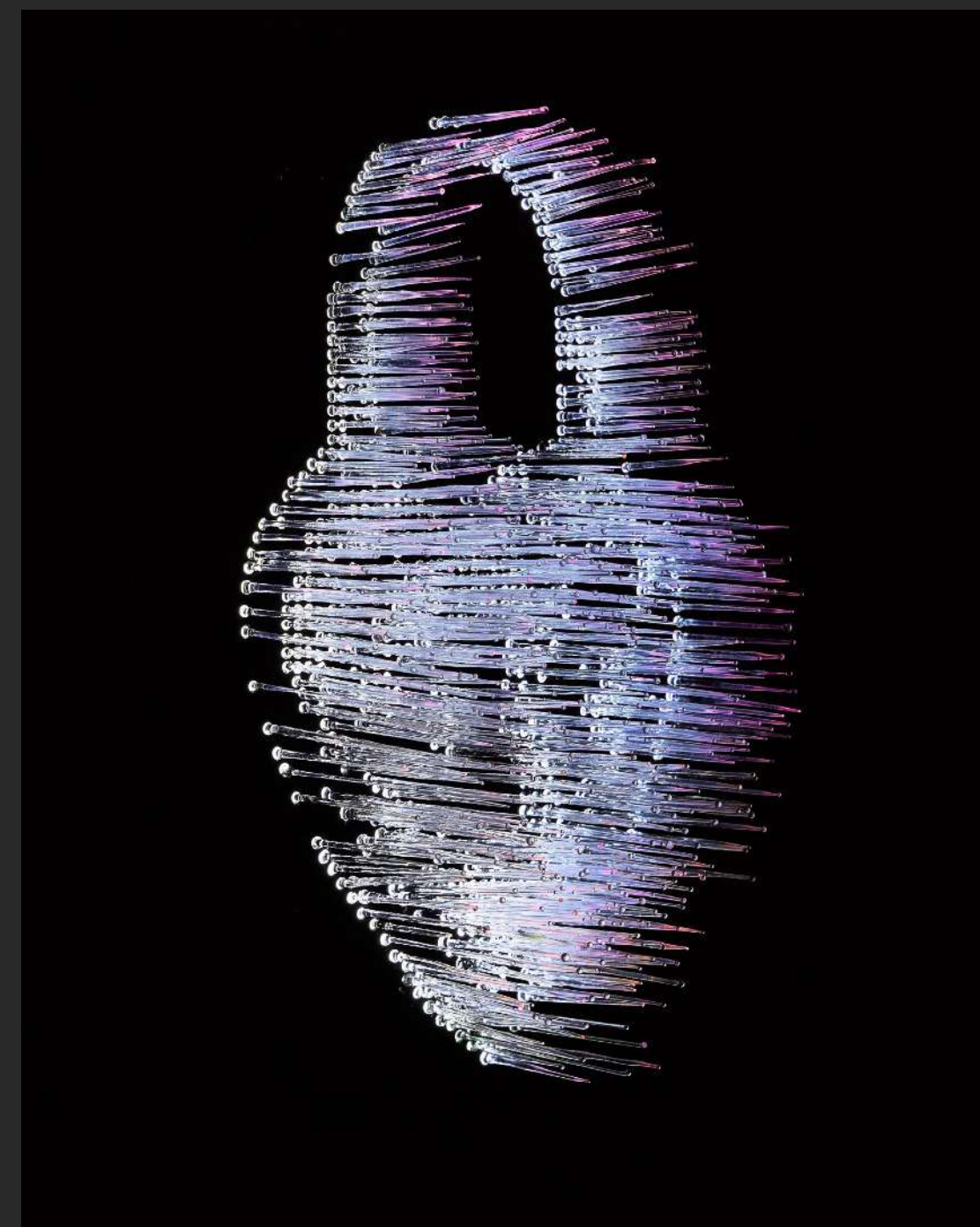
*«Фармакон означает зелье, но, как указывает Жак Деррида и другие, в греческом языке не уточняется, яд или противоядие. В чаше, обвитой змеей, всё одно». (Мэгги Нельсон, «Синеты»)*

В работе художница рассматривает любовь через термин «фармакона», введенный философом Жаком Деррида. Любовь здесь — это аналог упомянутого фармакона — нечто, что может являться и ядом, и противоядием; то, что может и губить, и исцелять.





*As above, so below*, диптих, 2025,  
стекло, лайтбокс, 25x25x5 см



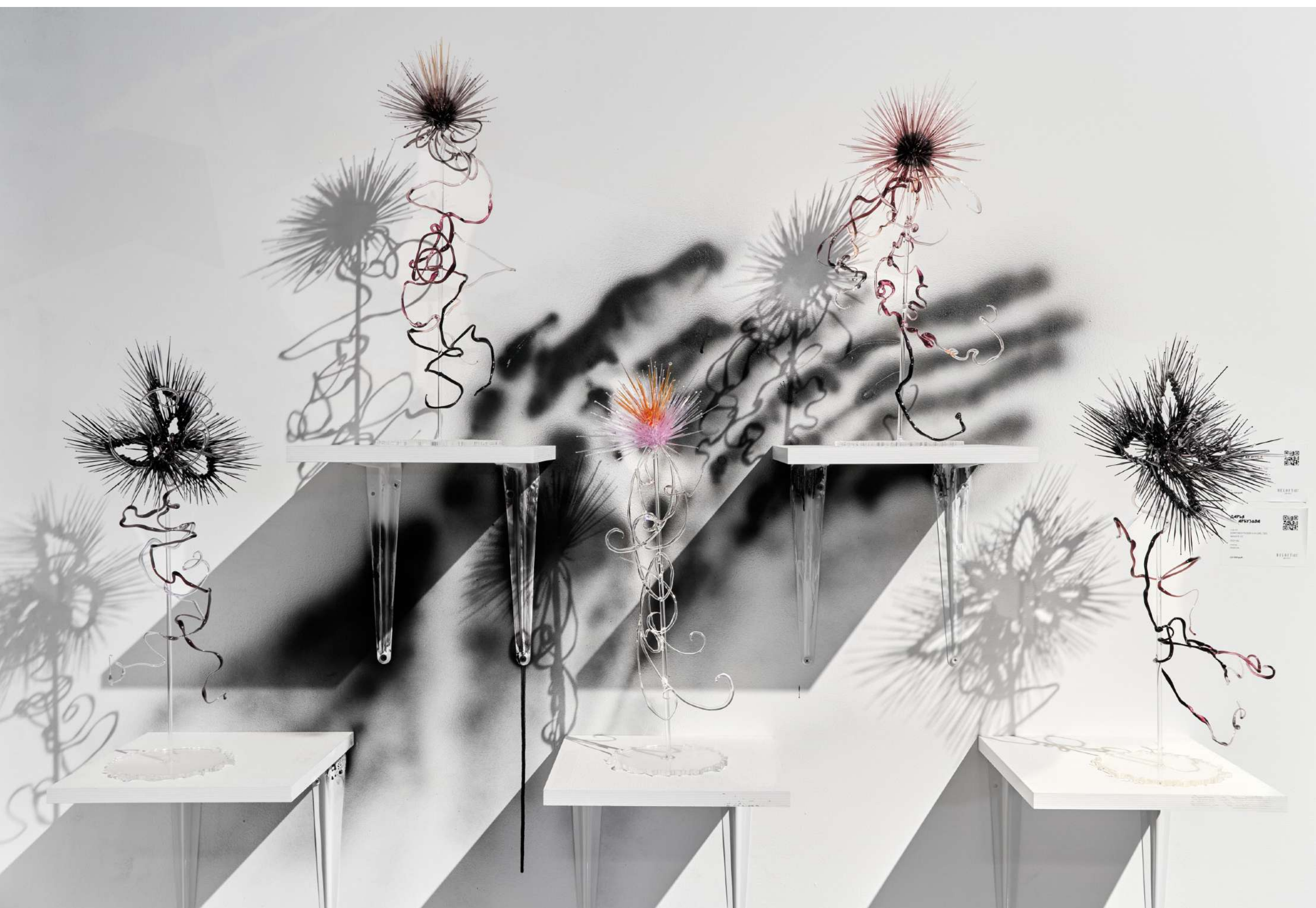
Диптих “**As above, so below**” затрагивает тему любви как комплексного, амбивалентного чувства, которое может быть освобождающим или, наоборот, подчиняющим и перекрывающим кислород. Поэтому на моем объекте изображен силуэт замка в форме сердца, состоящего из стеклянных шипов — одновременно уязвимых и колющих. Эти работы — про сложности сепарации, проживание расставания и ненависть как обратную сторону любви.



В работе «**Я + Д = Яд**» тема любви и романтических отношений рассматривается как нечто неоднозначное: и губительное, и спасающее. Светящиеся буквы на работе — это первые буквы имен (художницы и ее бывшего партнера), сложив которые в аббревиатуру можно получить слово «яд».

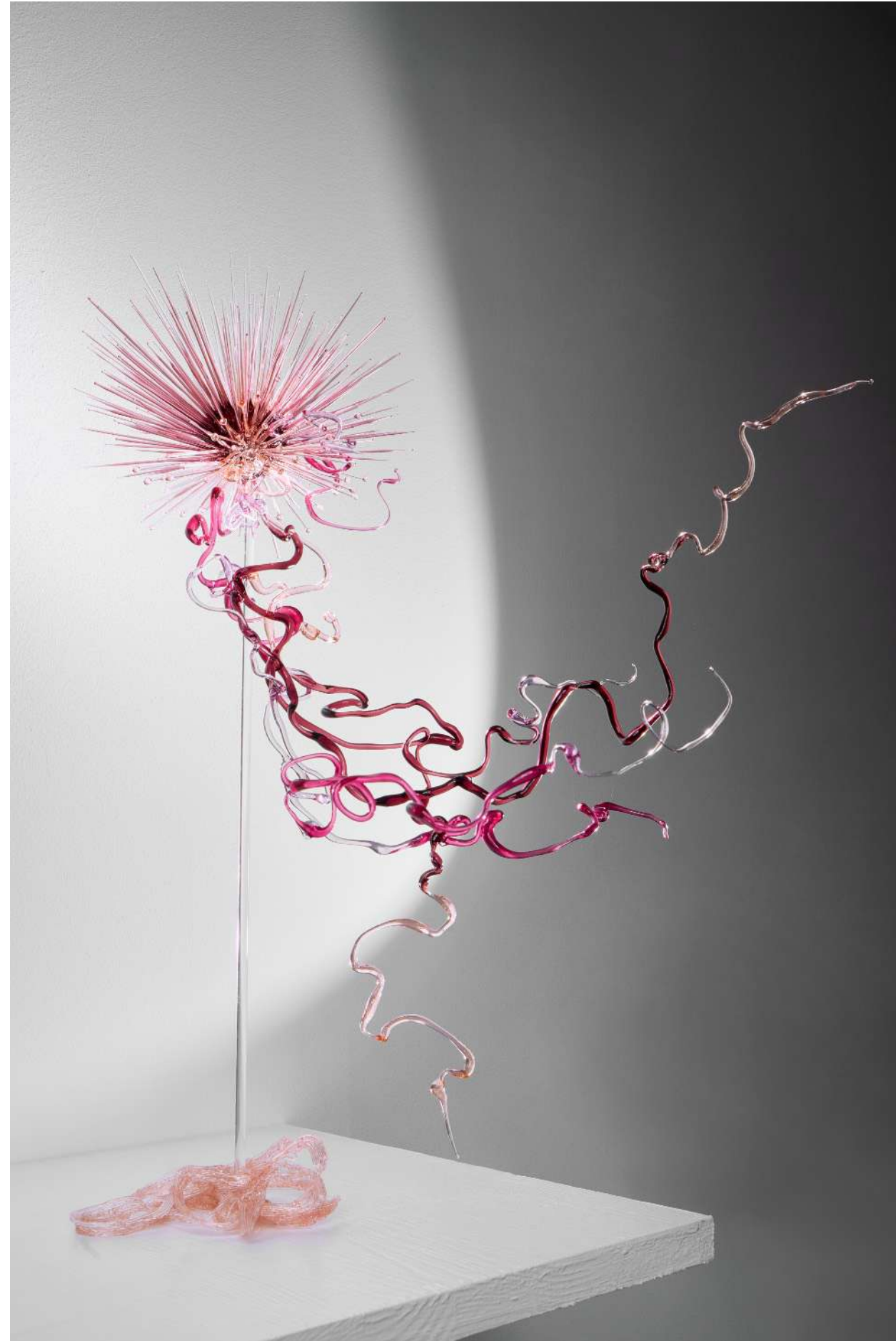
Работа была выполнена в рамках выставки «Течение тюбиков», ЦСИ Винзавод, посвященной исследованию кризиса социальных взаимоотношений на примере сленга дейтинг-культуры «Тюбик».

*Я + Д = Яд, 2025, стекло,  
лайтбокс, графика, 55x36x5 см*



Проект **“Sublime Wish”** раскрывает тему сексуальности и вытесненных желаний в эпоху онлайн-пространств и ухода от телесности и включает в себя серию стеклянных кибер-цветов, **“Sometimes poison is a cure, too”**, а также диджитал-живопись, **“Venus in Scorpio”**, комбинированную с аналоговой графикой и пластиковыми рамами, сделанными с помощью 3D-ручки.

**“Sublime Wish”** — это мистический фикшен, в котором желание не принадлежит никому, а поиск другого становится мифом об отказе от границ между «я» и сетью.



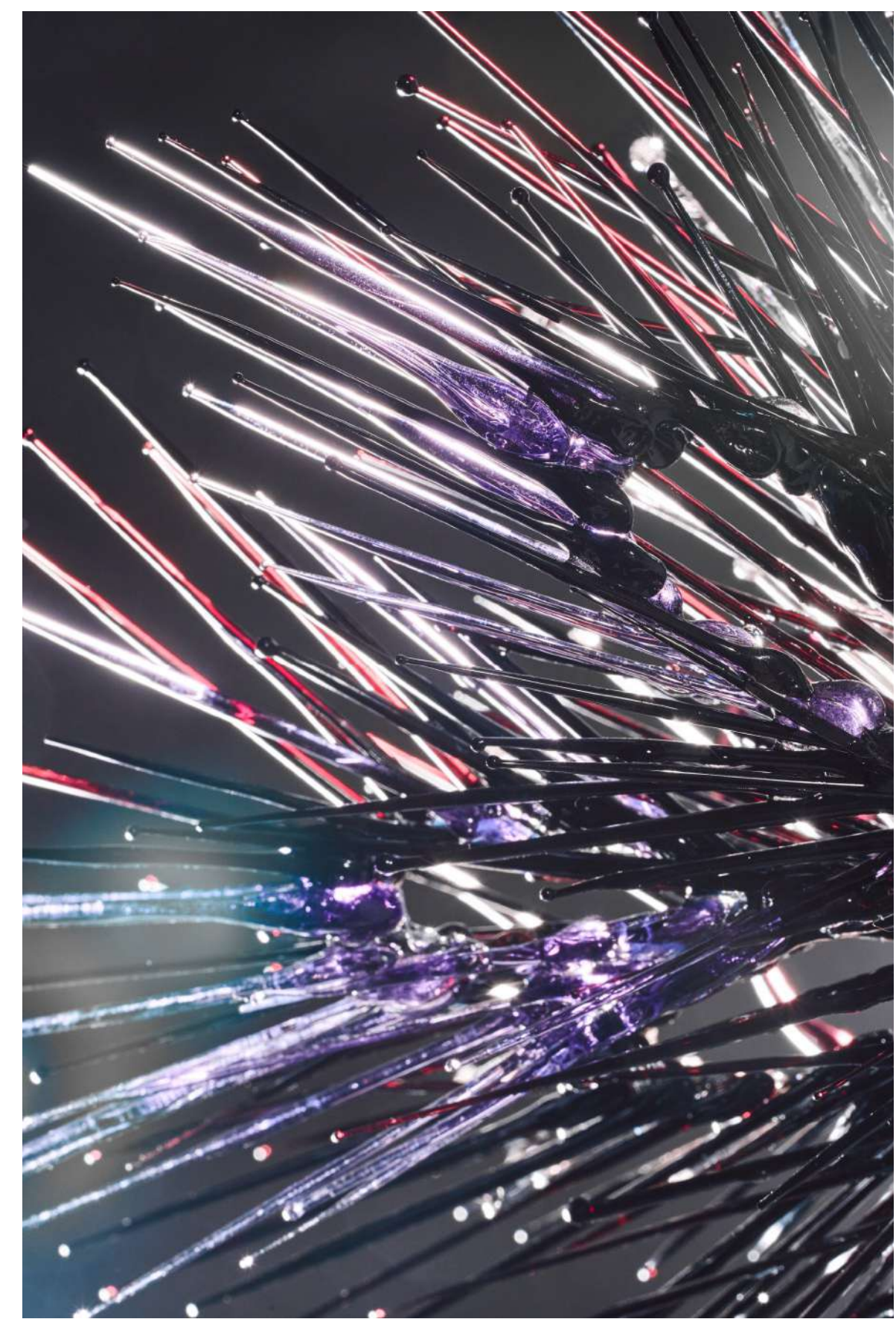
Работы проекта в Москвичке — .◆

Работы проекта в The Blueprint — .◆

*Sometimes poison is a cure, too, серия,  
2025, стекло, оргстекло, ~ 43x35 см  
(размеры варьируются)*



*Sometimes poison is a cure, too, серия, 2025, стекло, оргстекло, ~ 43x35 см (размеры варьируются)*



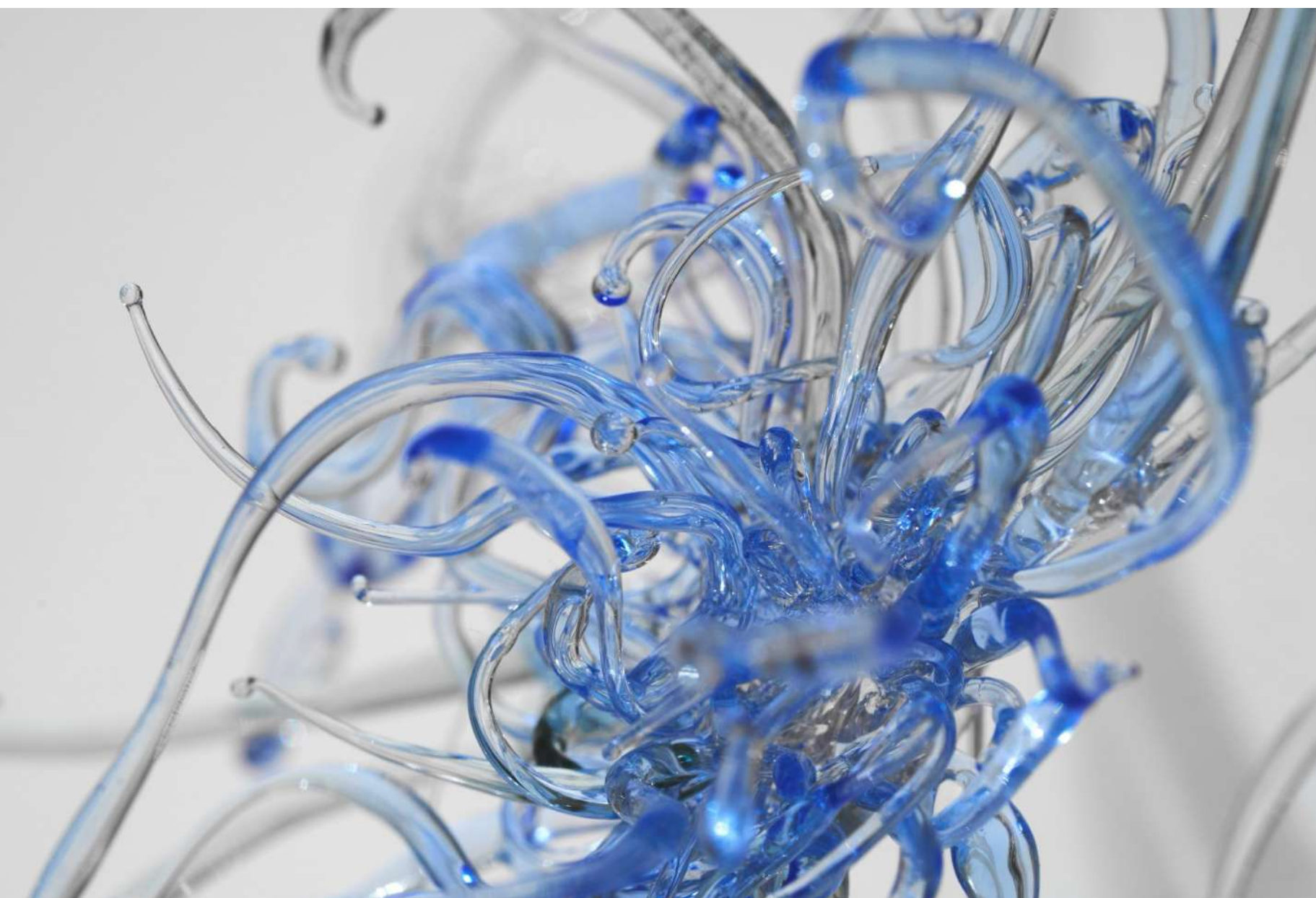
*Sometimes poison is a cure, too, серия, 2025, стекло, оргстекло, ~ 43x35 см (размеры варьируются)*



*Venus in Scorpio, серия, 2025, нейросетевая  
диджитал-живопись, графика на кальке, пластик PETG, эпоксидная смола, 75x55 см*



“**Normalize being evil**” — теневая инсталляция, заигрывающая с темой трикстерства и аутсайдерства. Монструозные тени, взывающие от, на первый взгляд, невинных и светлых силуэтов цветов, — это аллюзия на буквальную «теневую» сторону личности, которую сложно принять и гораздо легче спрятать. Однако здесь тень — это самая акцентная часть инсталляции, даже более видимая, чем стеклянные скульптуры цветов.



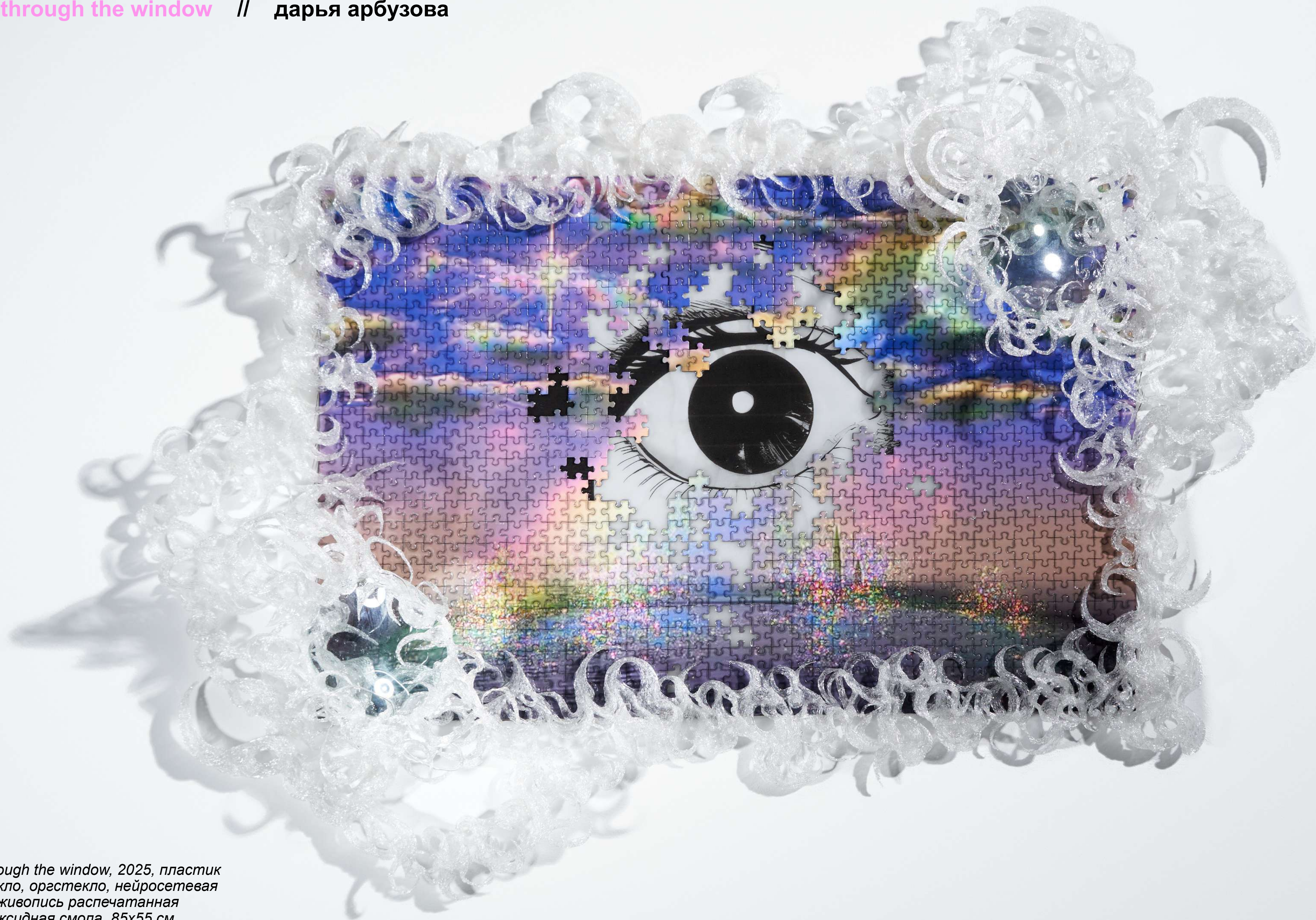
*Normalize being evil,  
инсталляция, 2025, стекло,  
оргстекло, 39x45x33 см*



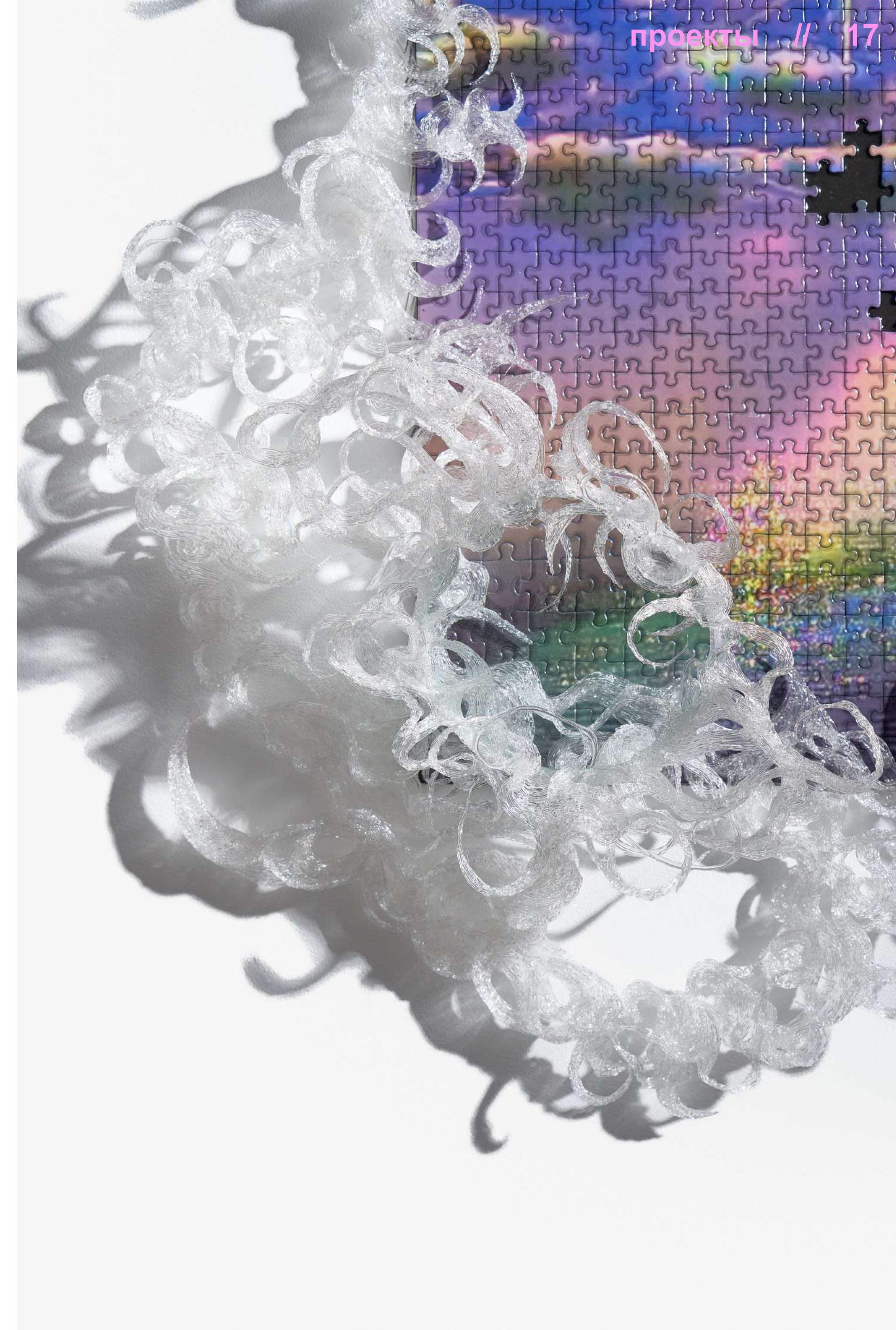
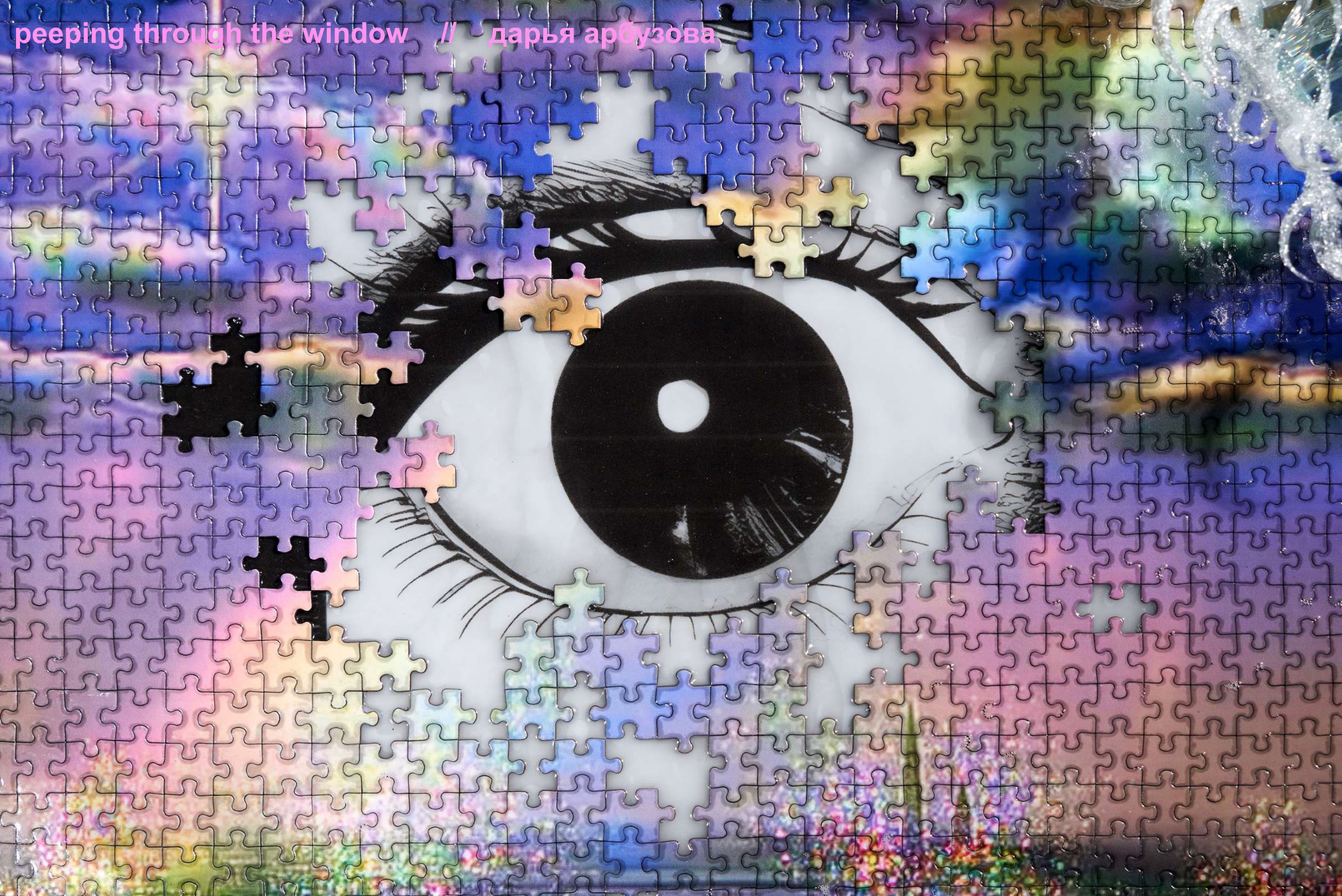


Работа **“No rain, no game”** представляет собой доску для дартса с запечатанным внутри нее сгенерированным изображением плачущего глаза и попавшими по нему дротиками. Объект отражает возможную комплексность и непостоянство эмоционального состояния в романтических отношениях — черно-белый паттерн дартса иллюстрирует состояние турбулентности, в которой не всегда ясно, на какую полосу придется попадание.

*No rain, no game, 2025, пластик PLA, стекло, нейросетевая диджитал-живопись, металл, Ø 45 см*



*Peeping through the window, 2025, пластик  
PETG, стекло, оргстекло, нейросетевая  
диджитал-живопись распечатанная  
пазлах, эпоксидная смола, 85x55 см*



Работа **“Peeping through the window”** отражает тенденцию эскапистского мышления в современном мире, в котором эстетичные и пропущенные через фильтры картинки сливаются в одну общую массу, несуществующую за пределами мониторов, но преобладающую над реалистичным взглядом на окружающую действительность. В то же время, проект указывает на проблему иллюзорности такого подхода и мнимую безопасность, которая может обернуться перманентной тревогой и сложностью соприкосновения с повседневной жизнью, поройрывающуюся в диджитальную утопию.

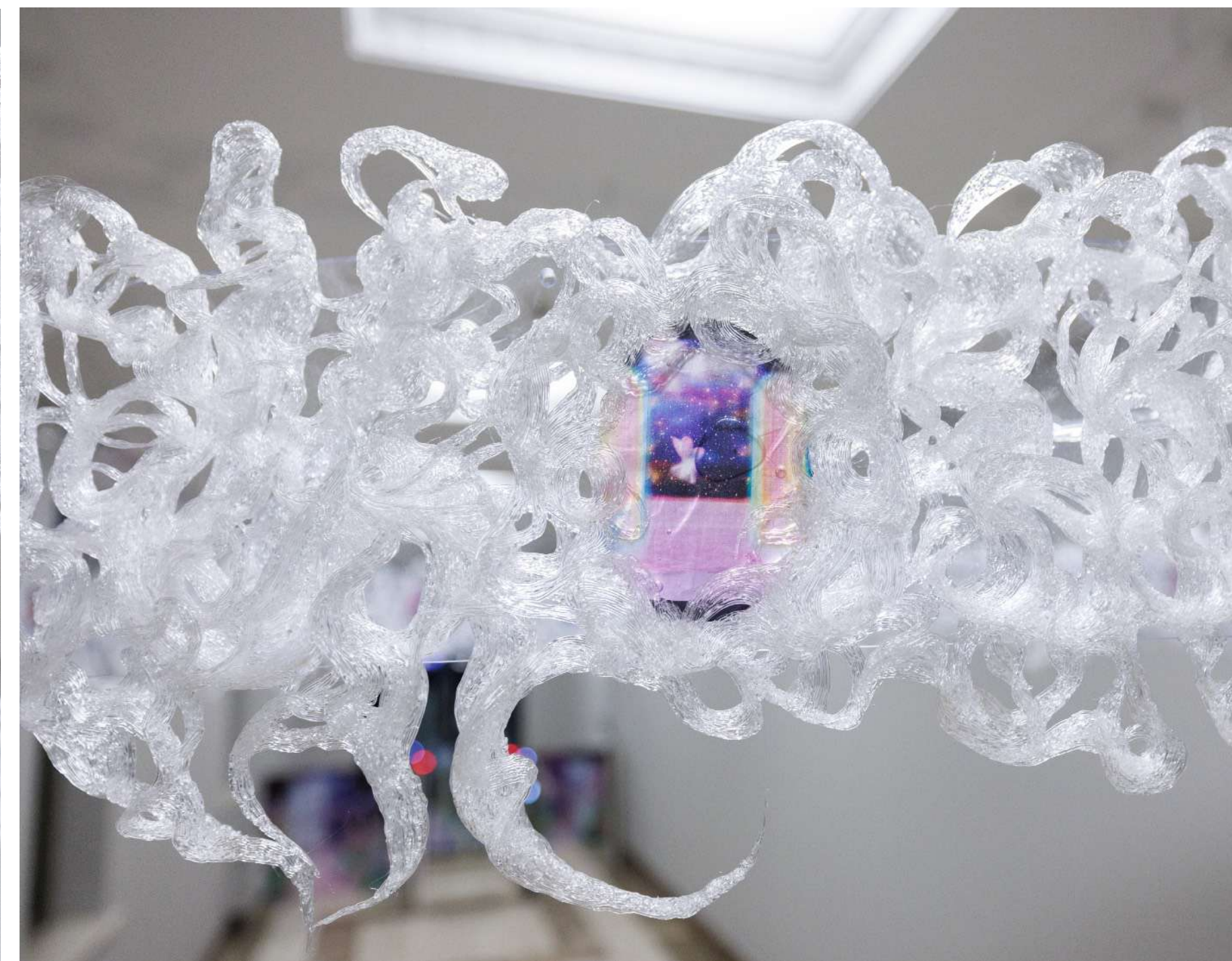
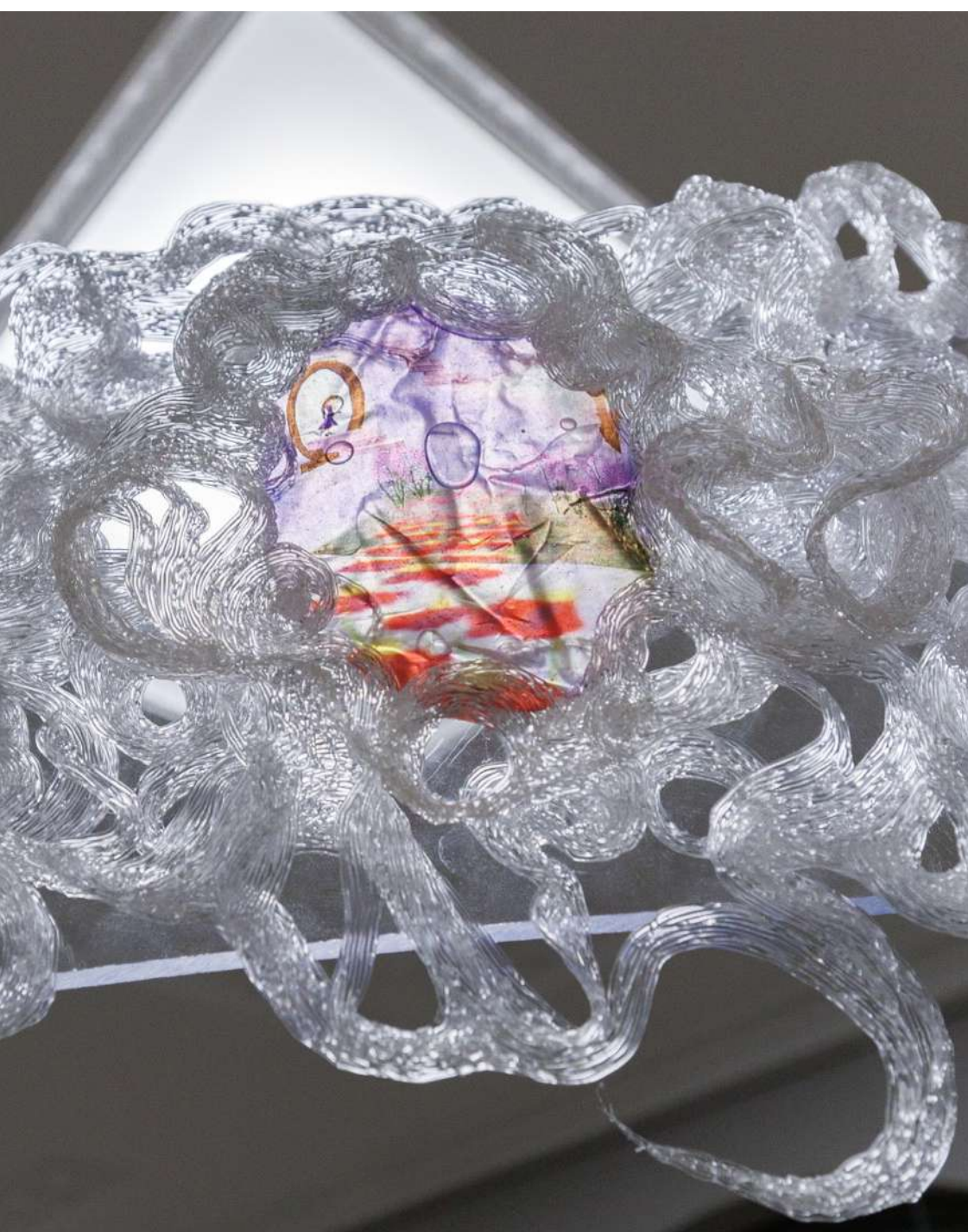
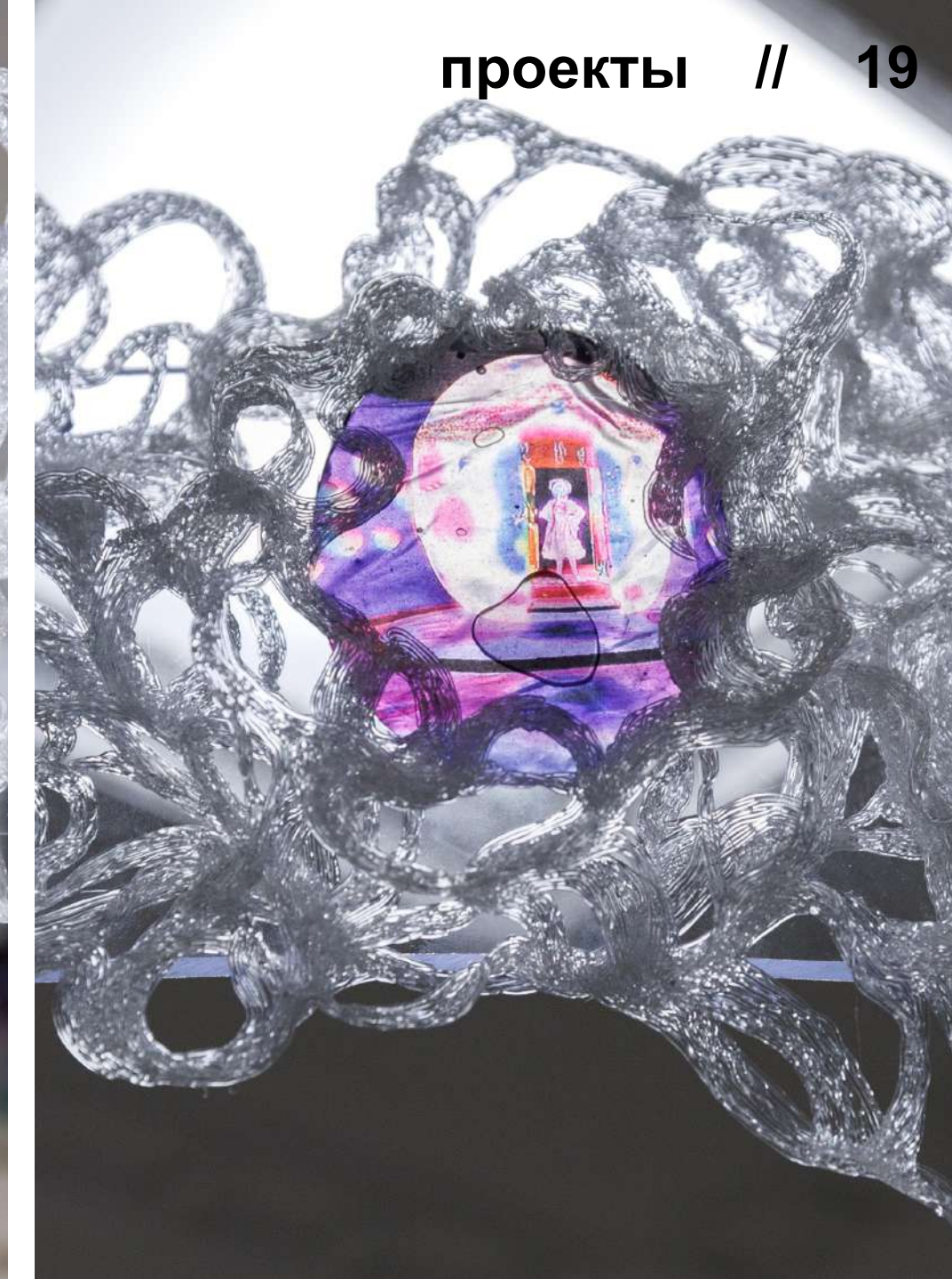
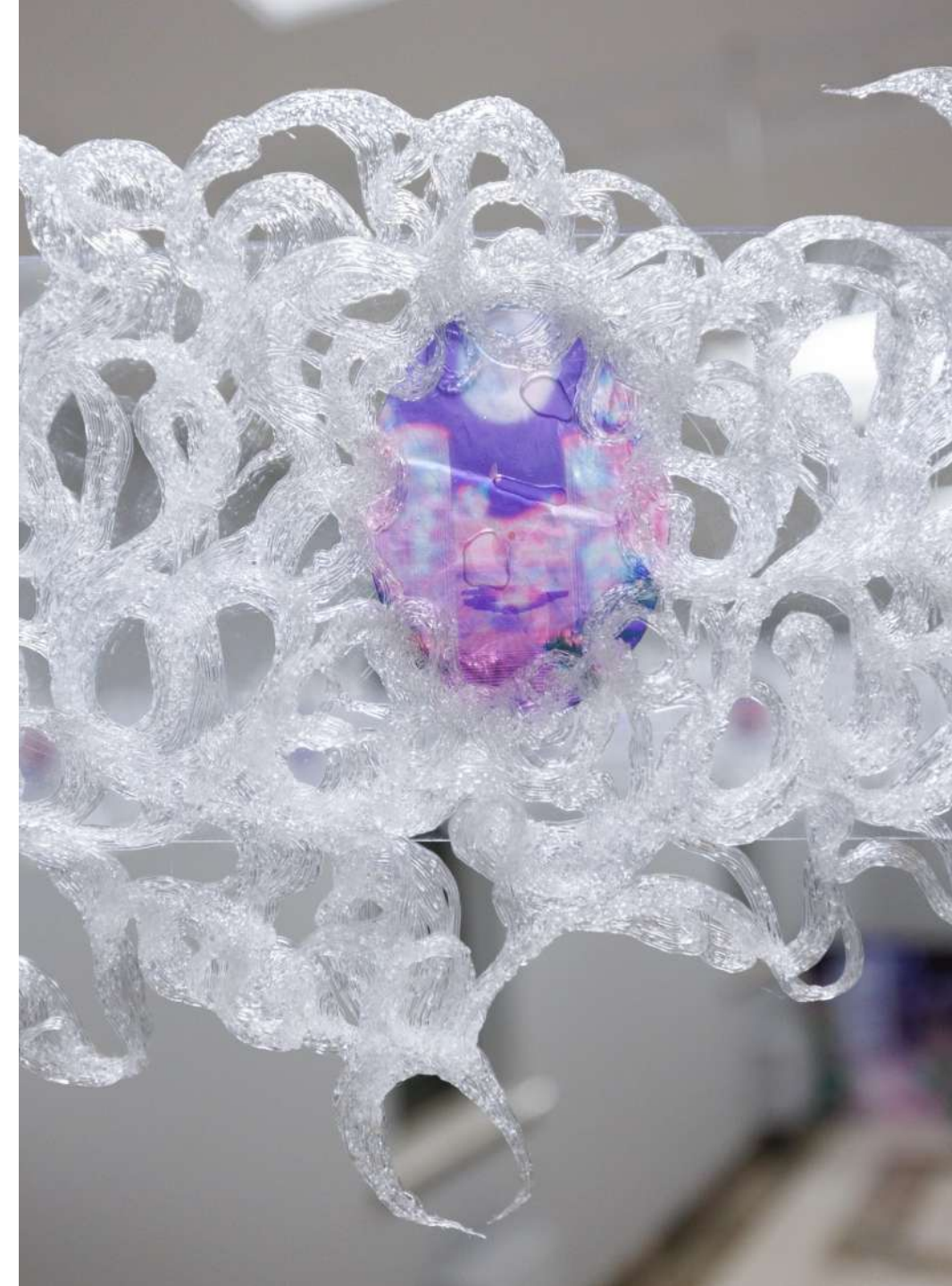


В работе “**Internet Portal**” я рассматриваю интернет будущего как возможность увидеть, придумать и реализовать места, которых не существует на географической карте. Миры, которых нет, но которые возможно посетить по одному клику мыши: самому или вместе с друзьями.

Каждая из ячеек в работе содержит в себе сгенерированные с помощью нейросети пейзажи, приглашающие к посещению. Генерации основаны на изображениях популярных визуальных течений в интернете, каждое из которых так или иначе содержит в себе маркеры нереального, нефизического места, граничащего между фантазией и действительностью.

*Internet Portal, 2024, пластик PETG,  
нейросетевая диджитал-живопись,  
эпоксидная смола, Ø 200 см*

[Подробнее о проекте](#) — .♦

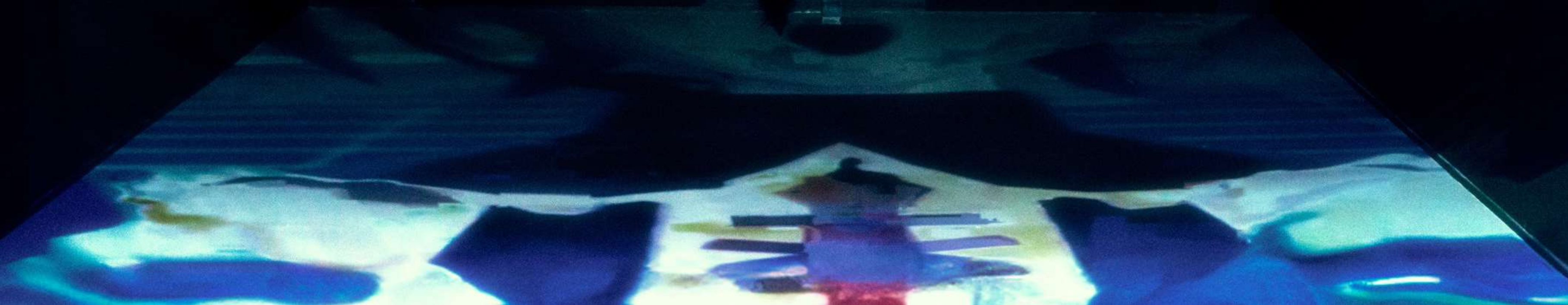
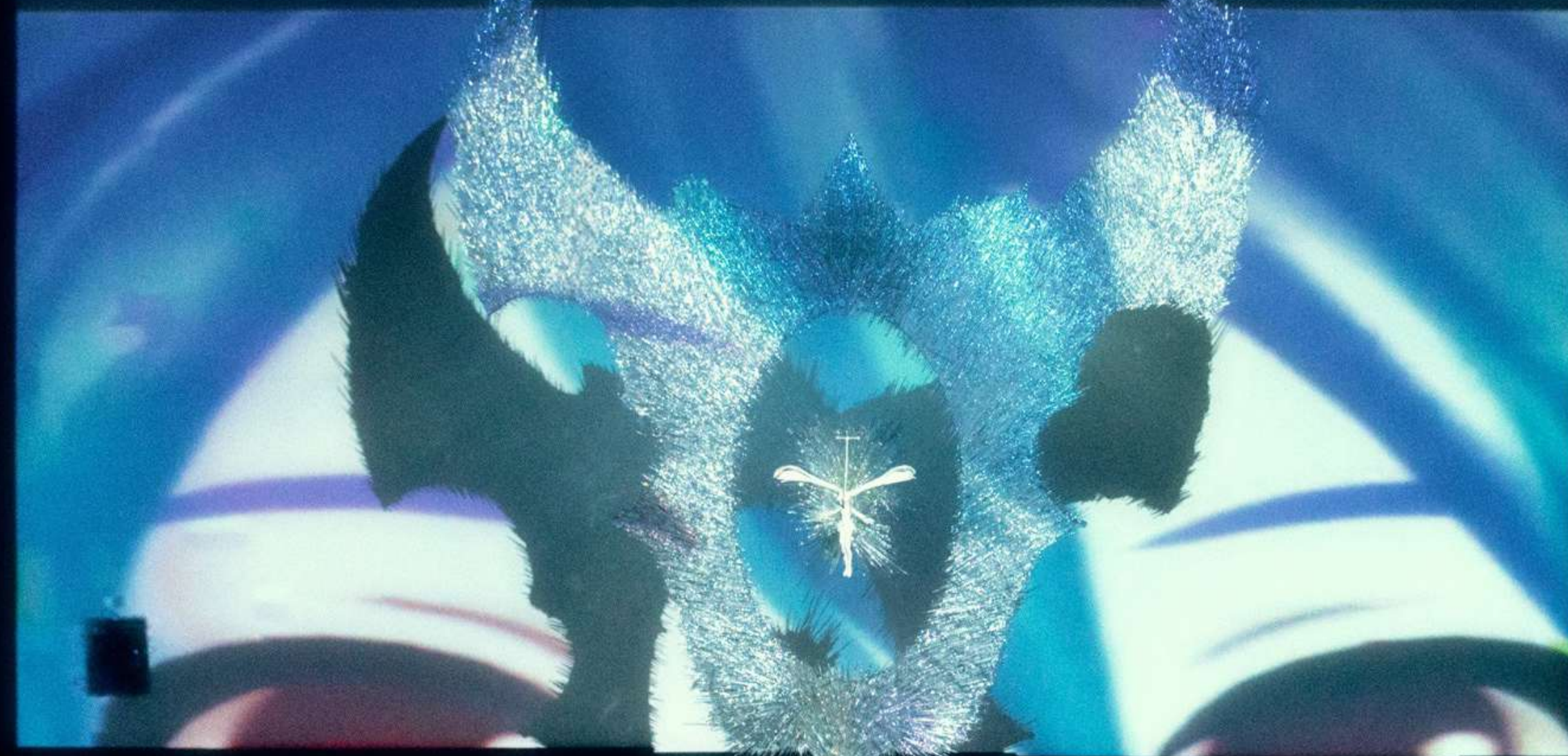




Пентаптих Дарьи Арбузовой для проекта “АртАкт” издания “Сноб”, в котором по просьбе редакции художники создают визуальные образы любви, ненависти, жизни, смерти и мечты. В пластины из оргстекла и эпоксидной смолы вставлены абстрактные изображения, которые визуализируют образы, всплывающие в голове при попытках вспомнить ситуации, в которых можно точно сказать, что субъект испытывает счастье жить или любить, когда размышляет о смерти и испытывает ненависть. Но в центре субъективных человеческих переживаний — мечта, которая из абстрактного сгустка энергии может трансформировать окружающую реальность, материализовать состояние мечтания. Находясь в таком состоянии человек становится собой, принимая все чувства как естественный путь.

*Dream, I want to turn into you, пентаптих, 2024, пластик PETG, нейросетевой коллаж, печать на кальке, эпоксидная смола, 80x60 см*

Работы проекта в Сноб — .◆



Проект “**IDOL**” обращается к побегу от одиночества и внешнего мира через виртуализацию и феномен парасоциальных отношений. Центральная фигура проекта — виртуальная певица Мику Хацуне, имеющая многотысячную аудиторию фанатов по всему миру и гастролирующая со своими live концертами, но являющаяся при этом программой — голосовым банком для записи песен. Полностью скомпилированный фанатами образ мику подвижен и меняется в зависимости от потребностей каждого её поклонника, а недостижимость певицы и её идеальность во всём — с одной стороны, билетом в персональную утопию, а с другой — ловушкой, в которую рискует попасть каждый искущённый и слишком привязавшийся фанат айдола.

Персональная выставка “**IDOL**”,  
Sistema Gallery, Москва

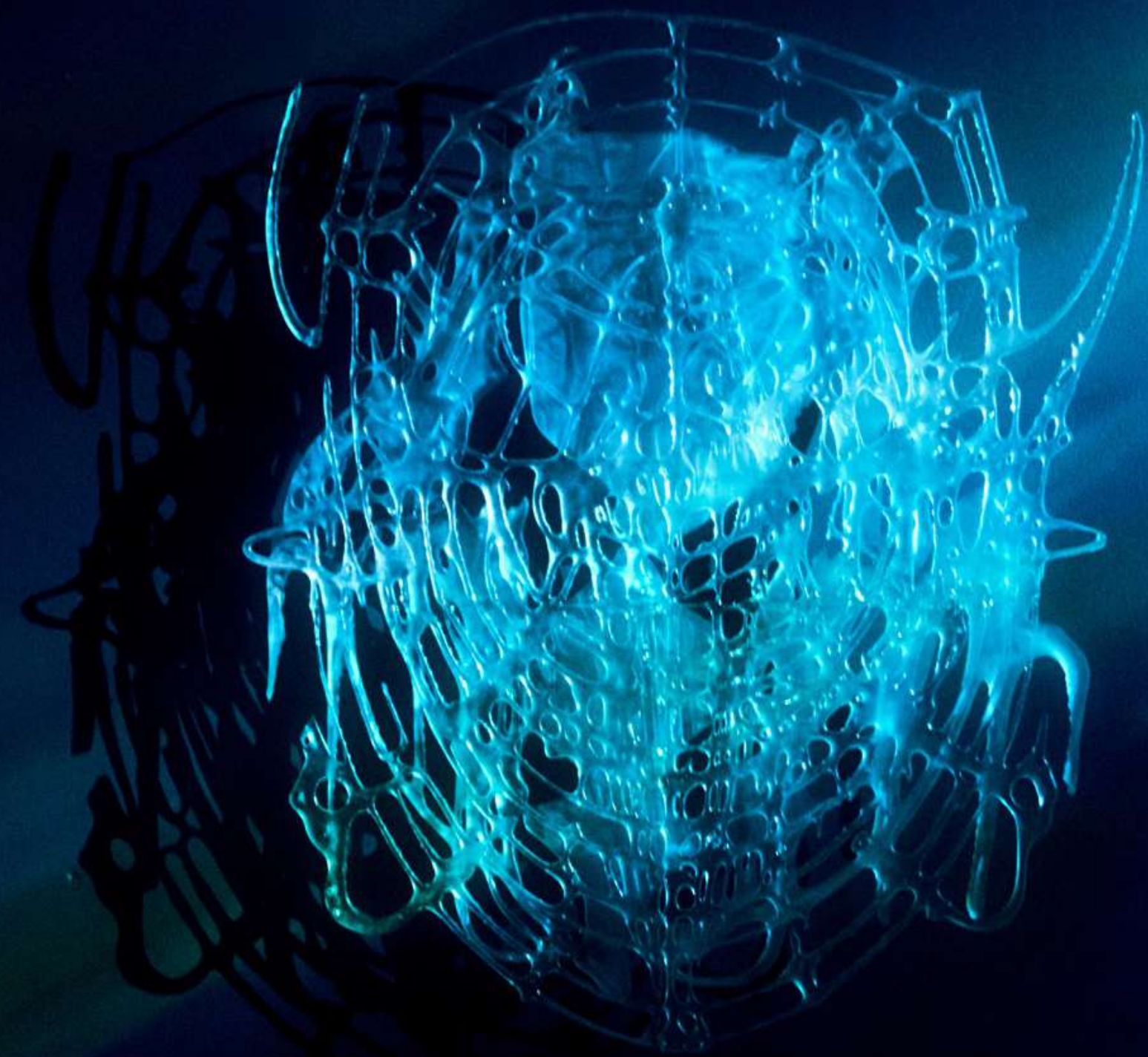
Куратор: Надя Октябрь

*Internet Angel, 2024, стекло, оргстекло,  
эпоксидная смола, 150x140 см*

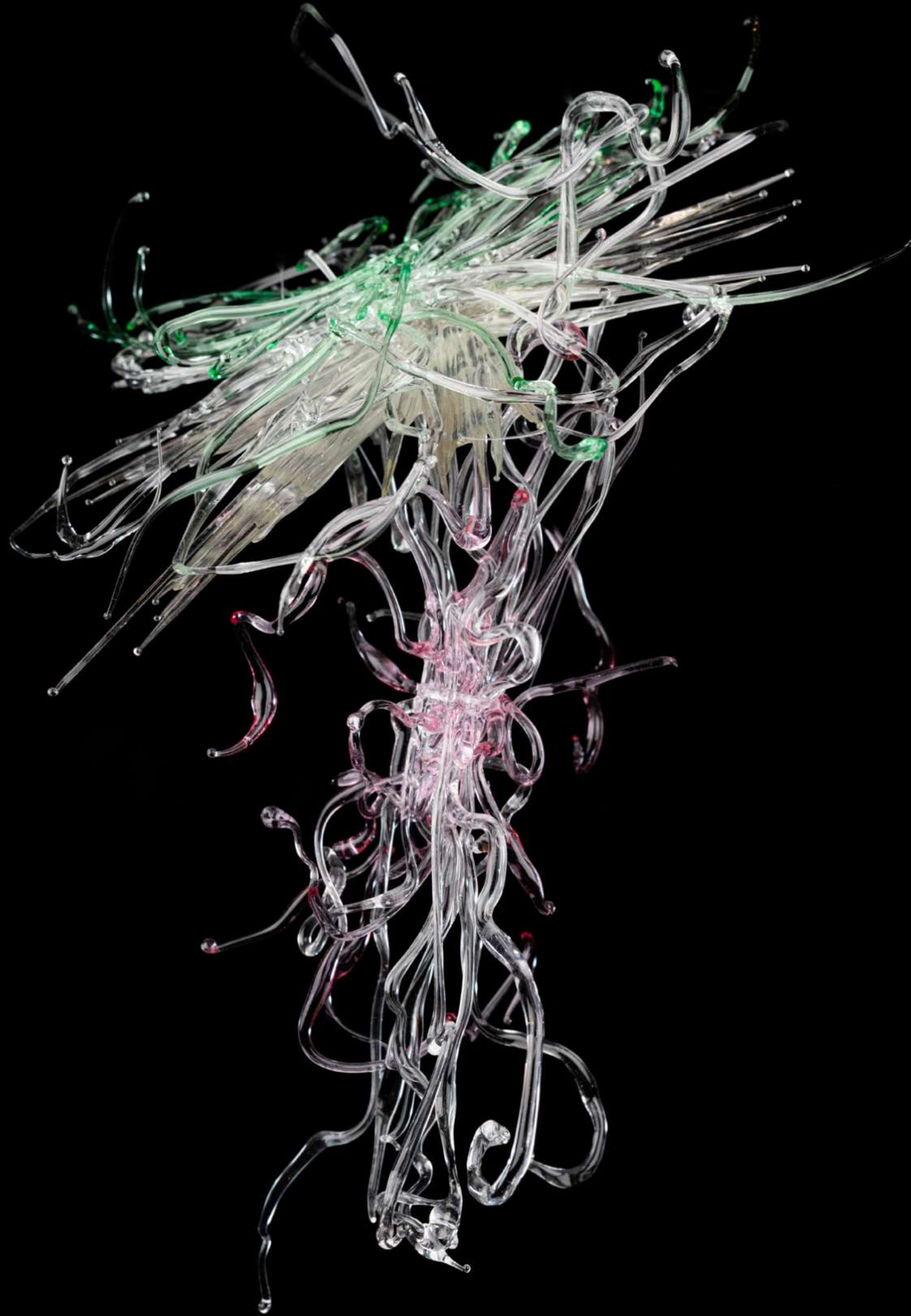




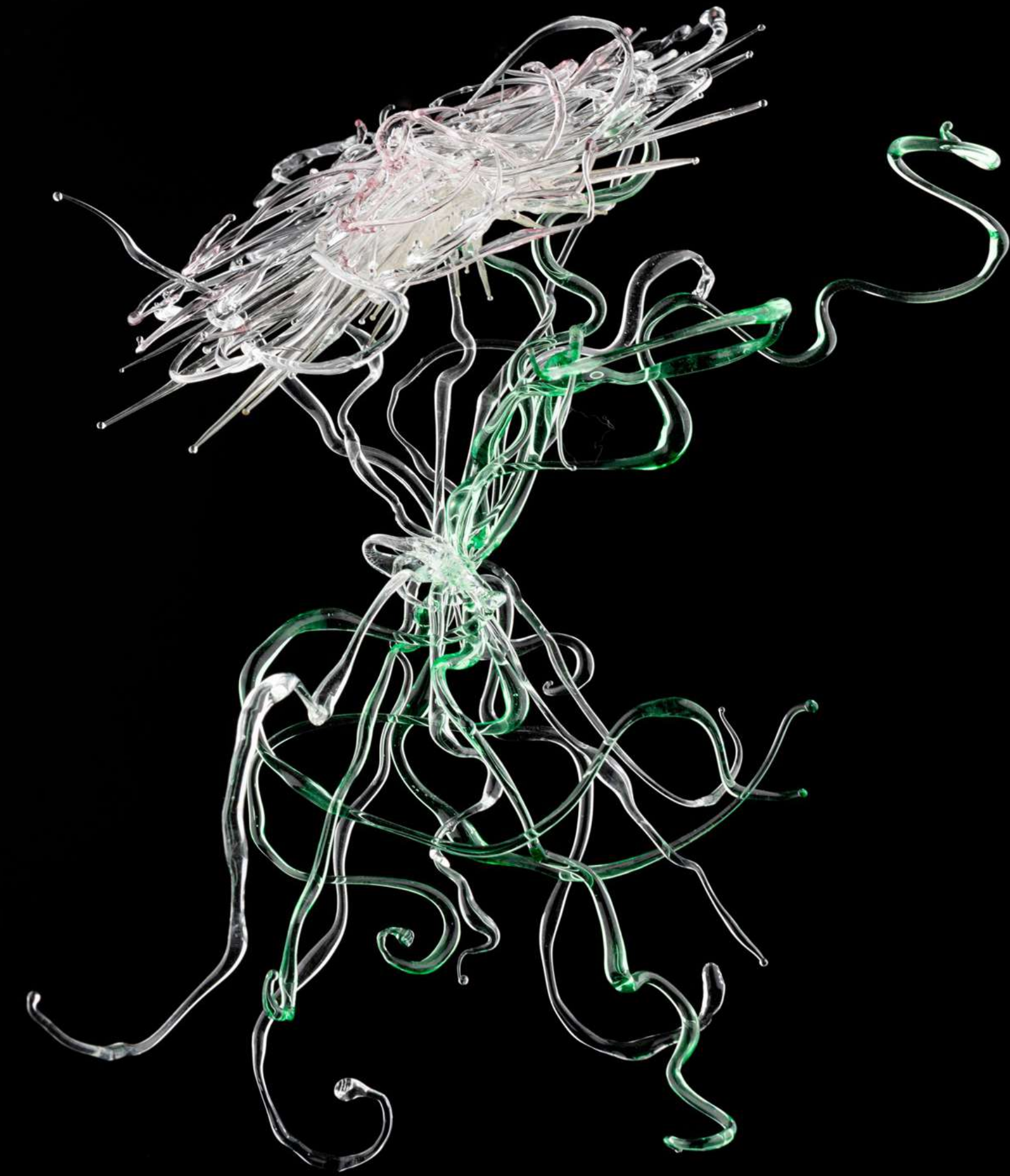
*Perfect Blue 02, 2024,  
фотополимерная смола, 55x50 см*



*Perfect Blue 01, 2024,  
фотополимерная смола, 55x50 см*



*Miss Untouchable Immortality,*  
2024, стекло, 30x17 см



*Miss Unreachable Purity,*  
2024, стекло, 30x17 см

В проекте “**You can (not) escape**” Дарья Арбузова обращается к опыту ухода в сетевые миры. Название проекта, с одной стороны, недвусмысленно намекает на несостоятельность такой практики, а с другой — оставляет открытым вопрос: «Откуда именно в итоге ты не способен будешь убежать — от реальности или из своего вымысла?»

В проекте художница конструирует некий переход, за которым виднеется виртуальный мир, собранный из привычных элементов интернет-ландшафта: социальных сетей, игровых интерфейсов, аниме и dreamcore эстетики, в которых грань между грезами и реальностью стирается.

Проект создан в рамках итоговой выставки 10 сезона Открытых студий Винзавода «Это нам приснилось завтра», ЦСИ Винзавод, Москва

Куратор: Анна Зайцева

[Подробнее о проекте — .◆](#)

*You can (not) escape, 2024, оргстекло, стекло, нейросетевой коллаж напечатанный на кальке, эпоксидная смола, блестки, 110x100 см*

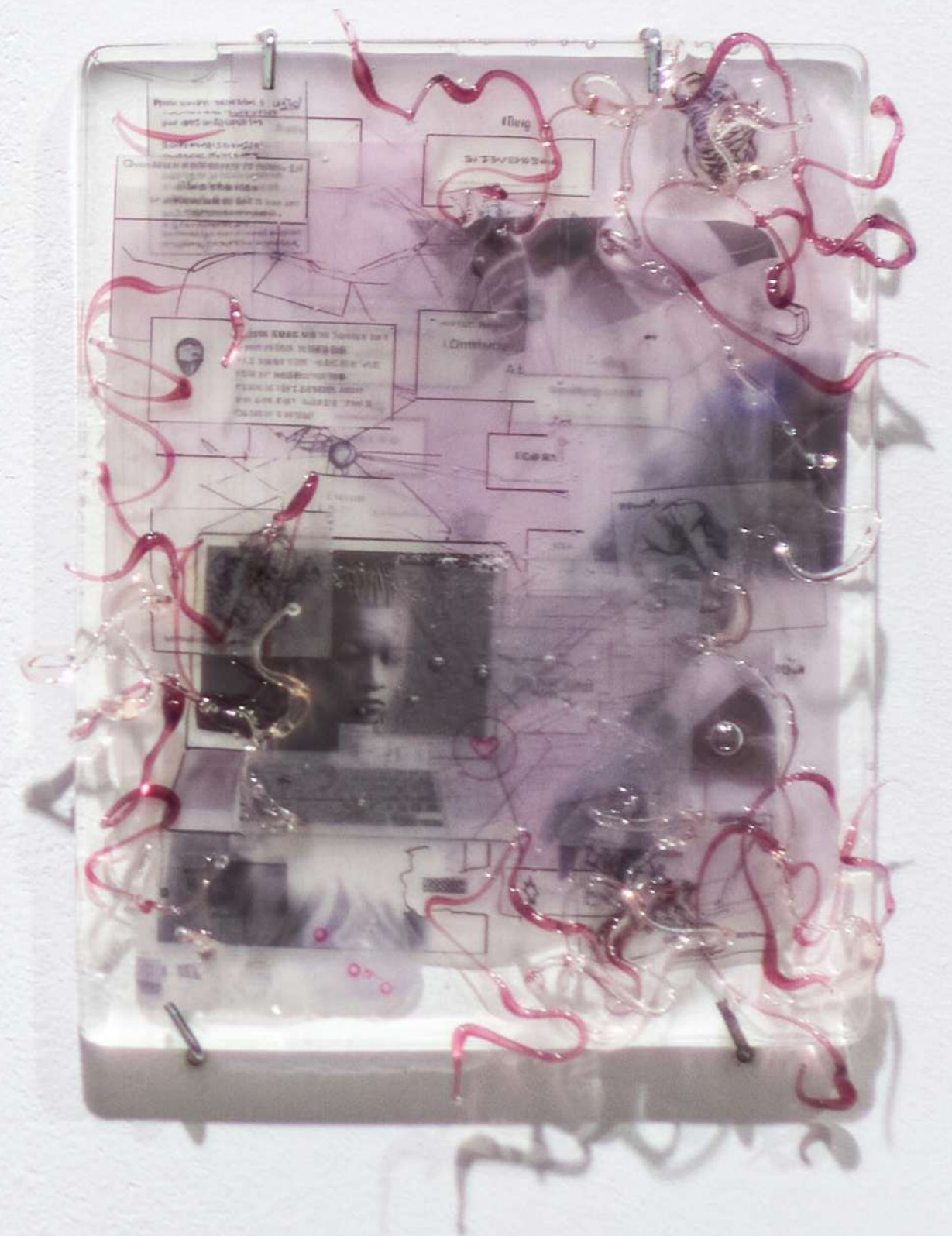
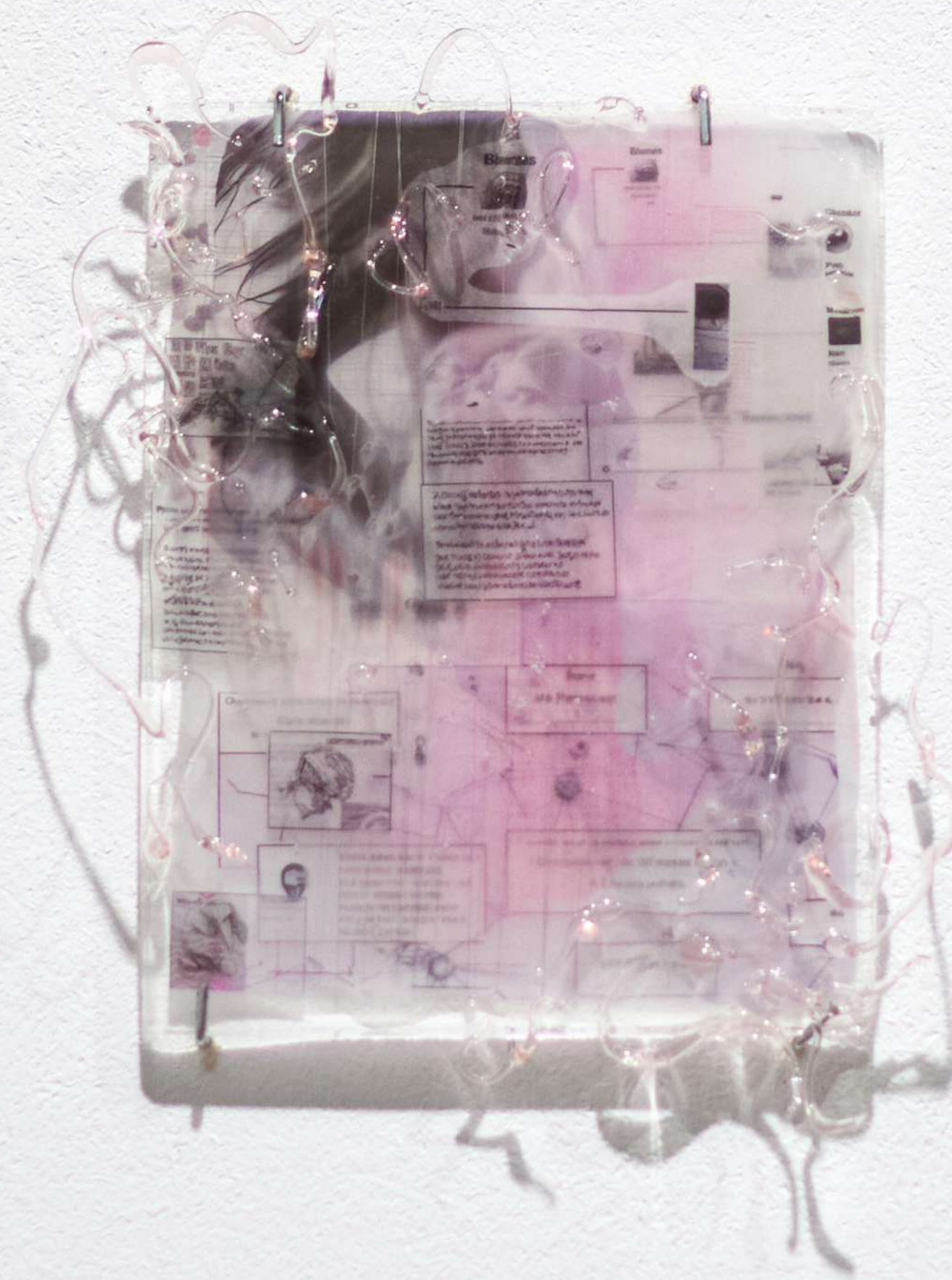




*Escape? Dreamscape!, 2024,  
нейросетевое видео, пластик  
PETG, Ipad 2, 55x35 см*



Escape (ton) you, 2024, эпоксидная смола, стекло, цифровой коллаж напечатанный на кальке, поталь, блестки, 65x65 см



В серии работ “**Don't you think dreams and the internet are similar?**” проводится параллель между снами и виртуальной реальностью: обе ситуации предоставляют возможность для формирования собственной комфортной зоны, идеального нефизического пространства, которое каждый человек создаёт исходя из своих предпочтений и бессознательных желаний.

*Don't you think dreams and the internet are similar?, серия, 2024, нейросетевой коллаж, напечатанный на кальке, стекло, эпоксидная смола, 28x22 см*