

LUCCA COMICS & GAMES 2019

presenta

ADRIAN SMITH OSPITE DI LUK 4 FANTASY

In collaborazione con CMON, Lucca Comics & Games celebrerà
Adrian Smith con una mostra dedicata al Palazzo Arnolfini.
L'illustratore farà parte del programma dell'Area Performance.



Lucca, 3 ottobre 2019 – Anche quest'anno, Lucca Comics & Games ospiterà in collaborazione con **CMON Adrian Smith**, uno dei più noti e importanti illustratori fantasy contemporanei. La sua carriera inizia con la Games Workshop dove, alla fine degli anni '80, lavora su "**Warhammer 40.000**". Negli anni ha realizzato diverse carte collezionabili del gioco "**Magic: The Gathering**", firmato una moltitudine di copertine per libri e riviste e lavorato come concept artist per svariate case di produzione di videogiochi. Inoltre, ha lavorato al gioco da tavolo di **Conan** per la Monolith e stretto una solida collaborazione con CMON, per la quale ha

lavorato su titolo come "**Blood Rage**", "**Zombicide**", "**The Others - Seven Sins**", "**Rising Sun**", "**HATE**" e "**Cthulhu: Death May Die**".

Lucca Comics & Games 2019 celebrerà Adrian Smith con una **mostra dedicatagli al Palazzo Arnolfini**. Nelle sale sarà presente un'ampia selezione dei suoi lavori più importanti. Il percorso dell'esposizione attraverserà tutta la sua carriera artistica di concept e character designer. Partendo dagli esordi con "**Warhammer 40.000**" fino ad alcune delle sue ultime opere, ancora **inedite**, per uno dei **giochi di prossima uscita** della CMON, "**Camelot un viaggio nella mitologia inglese**". Non mancheranno, ovviamente, i grandi classici su cui Smith ha lavorato, da "**Rising Sun**" a "**The Others: 7 Sins**", "**Blood Rage**", "**Chtulhu, Death May Die**" e "**HATE**".

Ad accompagnare le sue opere, realizzate sia in digitale che con media tradizionali, vi sarà **la prima intervista mai rilasciata dall'autore**, realizzata **in collaborazione con AK Informatica** con una speciale tecnica a 360°.

Adrian Smith, oltre al programma di firmacopie allo stand di CMON, sarà presente nel programma dell'**Area Performance**, situata negli spazi di Luk 4 Fantasy, cuore del **Padiglione Carducci**. Nata nel 1998 da un'idea di Rick Berry e **Phil Hale**, ospite quest'anno di Lucca Comics & Games, l'Area Performance è diventata un evento permanente del festival, offrendo **5 giorni di spettacolo continuo**. Decine di artisti si alternano, durante la manifestazione, per dipingere dal vivo un'opera destinata ad un'**asta di beneficenza** a fine kermesse.

Nel 2010, dopo diverse edizioni di sempre maggior successo, nasce l'**Associazione culturale senza scopo di lucro Area Performance**, con il fine di portare avanti progetti di beneficenza utilizzando il ricavato delle donazioni dell'asta. Dynamo camp, Emergency e l'ospedale pediatrico di Lucca sono solo alcune delle realtà che in questi anni sono state al centro degli aiuti che l'associazione ha promosso.



Citando Kopinski, altro artista presente a LC&G, possiamo definire l'Area Performance come un **"artist playground"**, in grado di accogliere la **community** degli artisti, dai grandi maestri alle future promesse dell'arte e dell'illustrazione fantasy. Solo per citarne alcuni, quest'anno sono in programma performance di Paolo Barbieri, John Avon, Lucio Parrillo e giovani talenti come Mirti e Fabrizio Spadini. Creando, così, un'occasione di scambio e confronto all'insegna dei valori di **inclusione, rispetto e gratitudine** che Lucca Comics & Games ha fatto propri e infonde in ogni suo progetto. Senza dimenticare l'importanza della **scoperta** di nuovi mondi e nuove visioni che l'Area Performance permette tanto agli artisti quanto ai visitatori della manifestazione.

Restate sintonizzati su www.luccacomicsandgames.com

FB e **IG** @luccacomicsandgames; **TW** @LuccaCandG; **Twitch** LuccaComicsAndGames

Gli artisti

Adrian Smith è uno dei più noti e importanti illustratori fantasy contemporanei. Inizia la sua carriera nella Games Workshop, con *"Warhammer 40.000"*, alla fine degli anni '80. Negli anni ha realizzato diverse carte di *"Magic: The Gathering"* per la Wizard of the Coast e su di una moltitudine di copertine per riviste e libri. Come concept artist ha lavorato per svariate case di produzione di videogiochi come EA Mythic, THQ, Vivendi e Ubisoft. Ha scritto e disegnato il fumetto *"Chronicles of HATE"*, per la Image Comics; e ha illustrato *"Eastania/Westania"*, una trilogia di libri scritta da Hyung Min-woo. Ha lavorato al gioco da tavolo di Conan per la Monolith e ha stretto una proficua e solida collaborazione con CMON per la quale ha creato lavori per molti dei loro giochi come *"Blood Rage"*, *"Zombicide"*, *"The Others - Seven Sins"*, *"Rising Sun"*, *"HATE"* e *"Cthulhu: Death May Die"*.

Una mostra che percorre le principali tappe della sua carriera artistica con un'ampia raccolta di alcune delle sue opere più rappresentative.

Philip Hale è nato nel 1963 negli Stati Uniti ma vive e lavora da oltre dieci anni a Londra.

Da sempre diviso tra illustrazione e arte contemporanea, con una forte predilezione per la seconda, ha comunque lavorato nel campo dell'illustrazione ottenendo riconoscimenti e incondizionata ammirazione. Le sue prime realizzazioni sono nate nello studio condiviso con Rick Berry: un sodalizio di oltre dieci anni che ha portato a innumerevoli copertine per riviste, libri e giochi. Il suo stile iperrealistico e dinamico, che mescola il senso della luce dei grandi pittori a olio del sette-ottocento con l'amore per il pop e il surreale dei migliori illustratori contemporanei, è stato influente per un'intera generazione di artisti contemporanei.

Dalle pagine di Playboy a quelle della DC comics, dalla cover art per *"Halo"* dal ritratto ufficiale di Tony Blair sino alle copertine dei Penguin su Conrad.

La carriera di Phil Hale ha seguito un percorso sempre sorprendente come dimostra il volume *"Mocking Bird"* che lo ha portato ad esporre alla National Portrait Gallery di Londra con opere di straordinaria maestria e visionaria potenza.

Nel 2009, insieme a Rick Berry, ha realizzato il Promotion Poster di Lucca Comics & Games.