

Adolf Lachman

Adolf Lachman (*1977) je český výtvarník věnující se převážně kresbě, digitální kresbě a malbě a postprodukcí v počítači.

Absolvoval Výtvarnou školu Václava Hollara v Praze a Akademii výtvarných umění v Ateliéru klasických malířských technik Zdeňka Berana. Kromě kreseb a digitálních ilustrací vytváří Adolf Lachman také trojrozměrné objekty, v nichž kombinuje nalezené přírodní i průmyslové části. Ve svém díle vytváří nový dosud neexistující svět, který sám nazval Postapokalyptickým romantismem. Zobrazuje v něm vize biomechanického světa, kde se prolínají pokročilé technologie s přírodními fragmenty, motivy krajinných zákoutí na skutečných či fiktivních místech.

Od roku 2008 je členem nezávislého herního vývojářského týmu Amanita Design. Podílel se na vývoji počítačových her Samorost 3 a Machinarium.

www.adolflachman.cz

