

Podrobný profesní životopis kandidáta z oblasti audiovize

Profesní životopis bude zveřejněn na webu Fondu.
Neuvádějte citlivé osobní údaje své ani blízkých osob.

jméno a příjmení kandidáta	Ing. Jindřich Skeldal (roz. Rohlík)	
profesní zkušenosti (v případě potřeby přidejte řádky)		
zaměstnavatel (firma/organizace/instituce apod.)	stručný popis pozice	od-do
Napoleon Games (nejprve vlastní živnost, později s.r.o.)	Vlastní videoherní tvorba. Produkce, game design a program. Hry: Colony 28 Brány Skeldalu Brány Skeldalu 2: Pátý učedník Brány Skeldalu 3: Sedm mágů Skeldal Pexeso Mutant Dot2Dot Cosmic Fish Odyssey Love Joy Happiness Hockey Center Superstar	1994 - současnost
Misterine s.r.o.	Game design a produkce. Hra: Theatre VR	2015 - 2016
Random worlds s.r.o.	Game design, produkce a program. Hra: Tribe Nation	2023 - současnost
Skeldal Immersive s.r.o.	Game design. Produkce. Hra: VR Actors	2024 - současnost
Numedia s.r.o.	Spoluautor. Hra: Přítmí	1999
Beat Games s.r.o.	Spoluautor. Hra: Beat Saber	2019
Mindware Studios s.r.o.	COO později CEO. Hra: Dreamkiller	2006 - 2009
Icarus Games s.r.o.	Game designér	2011
Česká televize	scénárista a moderátor pořadu Game Page moderátor pořadu Home Page	2005 - 2006

PCM	Autor, později šéfredaktor časopisu Excalibur	1992 - 1993
Omega Publishing	Autor, později zástupce šéfredaktora časopisu SCORE	1994 - 2000
Mladá Fronta a.s.	VTM – šéfredaktor přílohy Cyborg Ikarie – vedoucí herní rubriky	1993 - 1995
vzdělání (v případě potřeby přidejte řádky)		
název školy/instituce apod.	obor/název kurzu apod.	od–do
ČVUT v Praze FEL	Výpočetní technika (26-17-8)	1994 - 2000
Střední průmyslová škola sdělovací techniky v Panské	Spojovací technika	1990 - 1994

Ing. Jindřich Skeldal

Koncepce kandidáta do rady Státního fondu audiovizuální tvorby pro poskytování podpory animovaných audiovizuálních děl a videoher.

Ve své činnosti pro Státní fond audiovizuální tvorby bych se rád zaměřil na etablování videoher coby podstatné a nedílné součásti českého umění zasluhující si podporu, dále pak na stávající podporu umělecky hodnotné a zajímavé animace, která má v Čechách nádhernou tradici. Moje profesní zkušenosti, které spočívají především v oboru videoher, avšak zahrnují též televizní, filmovou, žurnalistickou, divadelní a literární tvorbu mi umožní vidět věci v široké perspektivě a ocenit stejnou měrou videoherní i animovanou tvorbu. Letitá kreativní a manažerská činnost mi pomůže zhodnotit jak kvalitu předkládaných projektů tak i schopnost žadatelů své vize naplnit. Problematiku znám prakticky i coby žadatel a příjemce dotace. Mohu tedy nabídnout mnohaoborový vhled, který by v mé činnosti pro radu byl věřím přínosem.

Videohry

Pokud má někde Česká republika dluh ve veřejné podpoře umění, jsou to videohry. Na jednu stranu je to pochopitelné, jedná se o relativně nový obor, který si musel své místo na slunci zasloužit, na druhou stranu tu existuje určitý kontrast mezi ohromujícím celosvětovým úspěchem českých videoher, který z nich dělá "rodinné stříbro" a pozorností, jaké se jim doposud ve veřejné podpoře dostávalo. To bych rád napravil. Ve své činnosti bych rád podpořil umělecky hodnotné hry, které by jinak obtížně obstály v drsném komerčním prostředí, ale mohou být zároveň důležité pro české kulturní dědictví, být pozitivním přínosem ke kultivaci české společnosti a pro prezentaci České republiky v zahraničí. Neopomíjel bych však ani kvalitní projekty s komerčním potenciálem. Protože mám vhled do cesty, jakou musí urazit videohra od nápadu až k vydání, rád bych podporoval i hry v počáteční fázi vývoje, tedy ve fázi tvorby něčeho, čemu říkáme "vertical slice". Ten dle mých zkušeností tvůrcům velmi pomáhá najít partnera v komerční sféře.

Animovaná tvorba

Mnoho z animované tvorby, díky které má česká animace ve světě dobrý zvuk, spadá do padesátých a šedesátých let minulého století. Česká animace si sice stále udržuje dobrou tradici a české školství je schopné dodávat kvalitní tvůrce a rozvíjet jejich talent, ti pak jsou prokazatelně schopni uspět v mezinárodním měřítku, avšak chybí jim širší a dostatečná podpora, aby tyto úspěchy nebyly ojedinělé. Rád bych se zaměřil na podporu zajímavé a esteticky hodnotné animace odrážející náš kulturní kontext a naši tradici, která bez pomoci může obtížně vzdorovat agresivní a víceméně generické komerční tvorbě. Podpora vzniku filmu musí jít ruku v ruce s pomocí úspěchu na mezinárodních trzích; český trh sám o sobě považuji za malý. Rád bych, aby fond podporoval stejnou měrou jak tradiční (např. stop-motion) animace, tak nové a inovativní formy animace, aby se z české animace nestal živý skanzen. Na konkrétních krocích budu spolupracovat s oborovými organizacemi z oblasti animované tvorby.

V Praze dne 24.1.2025

Jindřich Skeldal