



**Magiczny
Kraków**

FMF: muzyka z serialu „Król” nagrodzona!

2021-08-29

W tegorocznej, trzeciej edycji konkursu Polska Ścieżka Dźwiękowa Roku zarówno w głosowaniu jurorów, jak i publiczności zwyciężyła muzyka z serialu „Król”, która została stworzona przez Atanasa Valkova. Ścieżka dźwiękowa wyróżnia się połączeniem dawnych melodii żydowskich z polską muzyką lat 30. XX wieku.

Serial „Król” opowiada historię mafii budzącej postrach w Warszawie niedługo przed wybuchem II wojny światowej. Tytułowy bohater – żydowski bokser, a zarazem gangster – zostaje wciągnięty w spisek, który może zmienić losy państwa.

Produkcja została nagrodzona statuetką Orła 2021 w kategorii „Najlepszy serial fabularny”. Motywy muzyczne skomponowane przez Valkova świetnie odwzorowują stany emocjonalne postaci, a także oddają klimat miasta. Zestawienie klasycznych i etnicznych instrumentów z elektroniką sprawia, że widz zostaje wciągnięty w świat przedwojennej Warszawy dopełniony nutą współczesności.

Spośród kilkudziesięciu soundtracków powstałych w 2020 roku wyselekcjonowaliśmy 10 tytułów, z których grono dziennikarzy, krytyków i blogerów związanych z branżą filmową, muzyczną oraz gamingową wyłoniło najlepszą propozycję. Nominacje otrzymali: Hania Rani za film „xABo: Ksiądz Boniecki”, Colin Stetson i Sarah Neufeld za film „25 lat niewinności. Sprawa Tomka Komendy”, Antoni Komasa-Łazarkiewicz oraz Mary Komasa za film „Szarlatan”, Marcin Przybyłowicz, Piotr T. Adamczyk i Paul Leonard-Morgan za grę „Cyberpunk 2077”, Bartosz Chajdecki za serial „Chyłka”, Michał Jacaszek za film „Sala samobójców”. Hejter, Jimex za film „W lesie dziś nie zaśnie nikt”, Cris Velasco za grę „Carrion”, Resina za grę „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” oraz Łukasz Targosz za serial „W głębi lasu”.

Nagroda Polska Ścieżka Dźwiękowa Roku została wręczona w trakcie „Gali FMF w trzech sezonach”, która odbyła się w ramach wydarzenia Kraków Culture Summer. Twórcy wyróżnienia za najlepszą autorską muzykę stworzoną do polskiej produkcji – filmu, serialu lub gry komputerowej – stawiają sobie za cel wspieranie rynku fonograficznego oraz promocję twórców na arenie międzynarodowej.