

# SỰ QUAN TRỌNG CỦA TĨNH LẶNG: THIẾT KẾ ÂM THANH TRONG LOẠT PHIM VÙNG ĐẤT CÂM LẶNG

ĐỨC LÊ\*

**Tóm tắt:** Âm thanh là một phần không thể thiếu trong trải nghiệm điện ảnh của khán giả. Không chỉ đóng vai trò quan trọng trong việc thể hiện câu chuyện, âm thanh còn giúp tăng hiệu quả cảm xúc trong phim. Tuy nhiên, hiệu quả của thiết kế âm thanh thường được đánh giá qua sự "vô hình" của nó, và chỉ trong một số thể loại phim nhất định như kinh dị hoặc giật gân, âm thanh mới trở nên "hữu hình". Nhờ cách vận dụng âm thanh mới mẻ và sáng tạo, loạt phim "Vùng đất câm lặng" đã gây nhiều chú ý và được đánh giá là một ví dụ điển hình cho việc sử dụng âm thanh làm công cụ kể chuyện.

**Từ khóa:** thiết kế âm thanh, hòa âm, phim kinh dị, Vùng đất câm lặng

**Abstract:** Sound is an indispensable part of the cinematic experience. Sound not only plays an important role in revealing the story through dialogue but also helps to heighten the emotions of the audience. However, the effectiveness of sound design and mixing is often judged by how "invisible" it is, and sound only becomes "visible" in certain genres of film, such as horror or thriller. With its fresh and creative approach to sound design, the "Quiet Place" franchise has gained critical acclaim and considered a prime example of using sound in storytelling.

**Keyword:** sound design, sound editing, sound mixing, horror film, A Quiet Place



Từ khi phim có tiếng ra đời với bộ phim *Ca sĩ nhạc jazz* (1927), âm thanh đã trở thành một phần không thể thiếu trong trải nghiệm điện ảnh của khán giả. Không chỉ đóng vai trò quan trọng trong việc thể hiện câu chuyện qua lời thoại, âm thanh còn giúp tăng hiệu quả cảm xúc trong phim. Hãy thử tưởng tượng một cảnh phim giật gân, một nhân vật đang rón rén bước qua một hành lang tối, với tiếng ván sàn kẽo kẹt dưới chân, tiếng cửa đóng mở từ xa, tiếng hơi thở dồn dập, tiếng lá xào xạc bên ngoài, v.v. tất cả đều làm tăng sự hồi hộp của khán giả. Nếu không có những âm thanh này, cảnh phim sẽ trở nên nhàm chán, thậm chí là khó tin.

Ngoài ra, âm thanh cũng đem đến sự chân thực cho bộ phim, đưa khán giả xuyên thời gian và không gian để đến với bối cảnh của câu chuyện. Một bộ phim Viễn Tây sẽ có những tiếng vó ngựa lộp cộp, tiếng quát roi của những chàng cao bồi, tiếng nện búa trong lò rèn, tiếng ồn ào trong quán rượu, v.v. Một bộ phim khoa học viễn tưởng lấy bối cảnh một con tàu vũ trụ sẽ có những tiếng máy móc ro ro, tiếng súng *la-ze*, âm thanh kỳ lạ của các sinh vật ngoài hành tinh, v.v... Tất cả sẽ khiến những bối cảnh và câu chuyện tưởng chừng xa lạ với khán giả trở nên rõ ràng và đáng tin hơn nhiều.

Mặc dù đóng vai trò hết sức quan trọng, nhưng hiệu quả của thiết kế âm thanh trong một bộ phim lại được đánh giá qua sự “vô hình” của nó - có nghĩa là, âm thanh phải được lồng ghép vào hình ảnh trên phim một cách nhuần nhuyễn và khéo léo tới mức khán giả không nhận ra<sup>(1)</sup>. Ví dụ, trong một cảnh phim ở một bữa tiệc, nếu âm thanh được thu trực tiếp hoàn toàn, những tiếng nền của bữa tiệc (tiếng bát đĩa lách cách, tiếng nhạc, tiếng trò chuyện) sẽ có thể át mất cuộc hội thoại chính, nhưng nếu không có tiếng nền này, cảnh phim sẽ không chân thực và khán giả sẽ nhận ra ngay. Ngược lại, nếu người thiết kế âm thanh và hòa âm làm tốt công việc của mình (để lời thoại rõ ràng trong khi tiếng nền của bữa tiệc vẫn tồn tại) thì khán giả sẽ không để ý đến tiếng nền nữa. Sự “vô hình” của việc hòa âm hiệu quả nằm ở đó.

Chỉ với một số thể loại phim nhất định như kinh dị hoặc giật gân, âm thanh mới được chú ý hơn, nhưng ngay cả trong các thể loại này, âm thanh vẫn chủ yếu đóng vai trò phụ trợ cho hình ảnh (như trong ví dụ ở đầu bài viết), tồn tại một cách “vô hình” chứ không thực sự là một yếu tố “hữu hình” trong bộ phim. Chính vì vậy, loạt phim *Vùng đất câm lặng* (*A Quiet Place*) đã gây nhiều chú ý cả trong khán giả lẫn giới phê bình nhờ cách sử dụng âm thanh. Với lời thoại tối thiểu và chủ yếu tập trung vào tiếng động (hoặc sự im lặng), loạt phim được đánh giá là một ví dụ điển hình và hiệu quả cho việc sử dụng âm thanh làm công cụ kể chuyện.

## Giới thiệu

*Vùng đất câm lặng* là loạt phim kinh dị/hồi hộp/viễn tưởng, bao gồm *Vùng đất câm lặng* (2018, kịch bản Scott Beck và Bryan Woods, đạo diễn John Krasinski), *Vùng đất câm lặng, phần II* (*A Quiet Place part II*, 2020, kịch bản và đạo diễn John Krasinski), và phần tiền truyện *Vùng đất câm lặng: Ngày một* (*A Quiet Place: Day One*, 2024, kịch bản và đạo diễn



Poster phim *Vùng đất câm lặng*

Michael Sanorski). Loạt phim lấy bối cảnh thế giới hậu tận thế khi trái đất bị tấn công bởi các sinh vật ngoài hành tinh không có mắt nhưng lại có thính lực rất nhạy bén mà chúng sử dụng để săn mồi. Để sống sót, con người phải chú ý để không tạo ra tiếng động, dù là nhỏ nhất.

Với bối cảnh như vậy, các nhà thiết kế âm thanh và hòa âm - bộ đôi Ethan Van der Ryn và Erik Aadahl trong hai phần phim đầu tiên, và Lee Salevan trong phần tiền truyện - đã làm việc với các đạo diễn để có những sáng tạo độc đáo và thú vị trong việc sử dụng âm thanh, không chỉ để tạo ra sự căng thẳng và hồi hộp trong phim, mà còn để biến âm thanh thành một nhân vật trong câu chuyện.

## *Vùng đất câm lặng*

Bộ phim đầu tiên của loạt phim xoay quanh gia đình Abbott - hai vợ chồng Lee và Evelyn (do

(1). Enhanced Media

John Krasinski và Emily Blunt thủ vai), với ba đứa con là Regan (Millicent Simmonds), Marcus (Noah Jupe), và Beau (Cade Woodward) - phải sinh tồn trong một trang trại nhỏ tách biệt sau cuộc tấn công của các sinh vật ngoài hành tinh. Việc Evelyn đang có mang và Regan bị điếc (nữ diễn viên Millicent Simmonds là người khiếm thính ngoài đời thực) càng khiến họ gặp nhiều



Krasinski và Simmonds trong *Vùng đất câm lặng*

nguy hiểm hơn. Để tránh tạo ra tiếng động, họ phải rải cát lên lối đi và đi chân trần, phải đánh dấu các vị trí ván sàn có thể kêu cọt két, đặt thức ăn lên lá rau diếp thay vì bát đĩa, và nói chuyện bằng ngôn ngữ ký hiệu.

Khi bắt tay vào thực hiện bộ phim, các nhà thiết kế âm thanh Ethan Van der Ryn và Erik Aadahl nói họ đã bị thu hút bởi ý tưởng đặc biệt

về một bộ phim “im lặng” - giữa xu hướng của các phim bom tấn Hollywood là càng ngày càng lớn hơn, hoành tráng hơn, ồn ào hơn (bộ đôi đã từng thực hiện âm thanh cho nhiều bộ phim hành động viễn tưởng như *Robot biến hình* và *Godzilla*), đây là cơ hội cho họ đi ngược lại xu hướng này và tạo ra một bộ phim yên tĩnh hết mức có thể<sup>(2)</sup>.

Thông thường, âm thanh trong một bộ phim sẽ được thu và thiết kế ngay từ đầu, và trong quá trình hòa âm, các nghệ sĩ sẽ có những sự chỉnh sửa nhất định cho phù hợp. Nhưng với *Vùng đất câm lặng*, Van der Ryn và Aadahl đã có cách tiếp cận khác: họ “bắt đầu từ số không và giới thiệu những âm thanh cụ thể cần thiết cho từng cảnh”<sup>(3)</sup>. Điều đó không có nghĩa đây là một bộ phim câm. Ngược lại, sự im lặng trong phim có nhiều lớp, và khi sự im lặng bị phá vỡ vì một âm thanh vào đó, như tiếng một lọ thuốc kêu lạch cạch, tiếng một khung ảnh bị đánh rơi, khán giả sẽ lập tức chú ý và thấy thót tim. Điều này được thể hiện rất rõ trong cảnh cậu con út là Beau bị sinh vật ngoài hành tinh tấn công do món đồ chơi phát ra tiếng động. Tiếng còi vui vẻ của món đồ chơi tạo sự tương phản với hoàn cảnh hiểm nghèo của nhân vật, càng khiến khán giả sợ hãi hơn.

Cách tiếp cận này khiến khán giả trở thành một thành phần chủ động trong trải nghiệm điện



Bộ phận âm thanh trên trường quay *Vùng đất câm lặng*

(2). Headliner  
(3). Vox

ảnh. Thay vì chỉ theo dõi những gì diễn ra trên màn hình một cách thụ động, khán giả cũng nín thở cùng nhân vật. Nhiều khán giả nói bộ phim đã giúp họ học cách lắng nghe tốt hơn, và trong lúc xem phim, họ thậm chí còn không dám ăn bỏng ngô<sup>(4)</sup>.

Với nhân vật Regan, cô con gái khiếm thính của gia đình Abbott, Van der Ryn và Aadahl cũng có một cách thiết kế âm thanh đặc biệt để giúp khán giả kết nối với nhân vật chặt chẽ hơn. Lấy cảm hứng từ phòng hấp thụ âm thanh (*anechoic chamber*) và qua thảo luận với nữ diễn viên Millicent Simmonds, họ đã tạo ra một tiếng nền trầm mỗi khi Regan sử dụng máy trợ thính, dựa trên các âm thanh cơ thể (tiếng tim đập, tiếng máu chảy trong huyết quản, vv.), mà Van der Ryn gọi là “âm thanh xúc giác”<sup>(5)</sup>. Ngoài ra, trong phim còn có một số khoảnh khắc im lặng hoàn toàn, khi Regan tắt máy trợ thính đi. Đây là những khoảnh khắc quan trọng trong câu chuyện, và sự im lặng tuyệt đối bắt khán giả phải tập trung chú ý, khiến những khoảnh khắc này trở nên hiệu quả hơn.

### Vùng đất câm lặng phần II

Phần tiếp theo của *Vùng đất câm lặng* vẫn đưa khán giả dõi theo gia đình Abbott sau những sự kiện xảy ra ở phần I, đồng thời giới thiệu một số nhân vật mới như Henri (Djimon Hounsou) và Emmett (Cillian Murphy), những người cũng đã sống sót qua cuộc tấn công của các sinh vật ngoài hành tinh theo nhiều cách khác nhau.

Trong phần II, Van der Ryn và Aadahl vẫn tiếp tục sử dụng các kỹ thuật thiết kế và hòa âm của phần I để tạo sự nhất quán trong thế giới truyện phim. Một điểm khác biệt là phần phim này có nhiều sự tập trung vào nhân vật Regan hơn, và một lần nữa, sự im lặng tuyệt đối lại được sử dụng để tập trung sự chú ý của khán giả. Nếu như trong các bộ phim kinh dị thông thường, các cảnh hù dọa (*jump scare*) thường dùng âm thanh

lớn để khiến khán giả giật mình, thì ở *Vùng đất câm lặng phần II*, âm thanh lại được cắt bỏ hoàn toàn trong những cảnh này, để thể hiện nỗi sợ hãi qua góc nhìn của Regan. Khi một sinh vật ngoài hành tinh xuất hiện, sự kinh hoàng càng tăng lên vì Regan (và khán giả) không thể nghe thấy sinh vật đó tiến lại.

Theo Van der Ryn, kịch bản của *Vùng đất câm lặng phần II* cho họ nhiều cơ hội để thể hiện góc nhìn của các nhân vật bằng âm thanh. Bộ phim mở đầu bằng cảnh gia đình Abbott chứng kiến cuộc tấn công đầu tiên của các sinh vật ngoài hành tinh, khi tất cả đều hết sức âm ỉ, nhưng khi chuyển sang góc nhìn của Regan, tất cả lại đều chìm vào im lặng. Sự đối lập này gây ấn tượng mạnh với khán giả, một điều các nhà làm phim không thực hiện được trong phần I vì trong đó không có nhiều cảnh hỗn loạn như vậy<sup>(6)</sup>.

Ngoài ra, *Vùng đất câm lặng phần II* cũng chú trọng hơn vào thể lực phản diện là các sinh vật ngoài hành tinh. Để tạo ra những âm thanh chúng phát ra trong lúc săn mồi, Van der Ryn



Jupe, Simmonds, và Blunt trong *Vùng đất câm lặng phần II*

và Aadahl lấy cảm hứng từ các loài vật định vị bằng tiếng vang như dơi và cá heo. Tuy nhiên, khi thử nghiệm dùng tiếng kêu của các loài vật đó, họ thấy những âm thanh này quá rõ ràng và “thực”, vì vậy họ đã thu tiếng súng bắn điện, sau đó làm chậm lại, để tạo ra một âm thanh rùng rợn, khác thường, rất phù hợp với những sinh vật ngoài hành tinh của bộ phim<sup>(7)</sup>.

(4). Headliner  
(5). BAFTA Guru

(6). The Wrap  
(7). The Wrap

### *Vùng đất câm lặng: Ngày một*

Đúng như tên phim, *Vùng đất câm lặng: Ngày một* đưa khán giả trở lại ngày đầu tiên khi các sinh vật ngoài hành tinh tấn công Trái Đất - cuộc tấn công mà chúng ta đã thấy thoáng qua ở cảnh mở đầu của phần II. Phần tiền truyện này xoay quanh các nhân vật hoàn toàn mới: Sam (Lupita Nyong'o) và Eric (Joseph Quinn), hai nhân vật với hai hoàn cảnh rất khác nhau, đều bị mắc kẹt ở Thành phố New York giữa cuộc tấn công và phải cùng nhau tìm cách sống sót.

Vì câu chuyện bắt đầu khi các nhân vật còn chưa biết cách thức tấn công của những sinh vật ngoài hành tinh này, nhà thiết kế âm thanh Lee Salevan được tự do hơn so với Van der Ryn và Aadahl trong việc xây dựng thế giới âm thanh của phim. Tuy vậy, điều đó không có nghĩa là công việc của Salevan dễ dàng. Bộ phim lấy bối cảnh là Thành phố New York, một trong những nơi ồn ào nhất thế giới - như tựa đề ở đầu phim cho biết, thành phố có mức độ tiếng ồn trung bình là 90 decibel, “bằng âm lượng của một tiếng



Quinn và Nyong'o trong *Vùng đất câm lặng: Ngày một*

thét kéo dài”. Thách thức đặt ra cho Salevan là làm cách nào để thể hiện được sự ồn ào này và đối lập nó với sự im lặng ở nửa sau bộ phim, sau khi các sinh vật ngoài hành tinh tấn công.

Ở đầu phim, Sam bị mắc kẹt khi các thiên thạch (có chứa các sinh vật ngoài hành tinh) rơi xuống thành phố. Để giúp khán giả cảm nhận

được sự hốt hoảng và mất phương hướng của nhân vật, Salevan và nghệ sĩ hòa âm Ed Novick (người đã đoạt giải Oscar cho bộ phim *Ý tưởng khởi nguồn* của đạo diễn Christopher Nolan) muốn tránh khuôn mẫu là những tiếng rít chói tai kèm theo sự im lặng tuyệt đối. Thay vào đó, họ sử dụng nhiều lớp âm thanh như tiếng bước chân, tiếng hơi thở của Sam, tiếng gió, và tiếng la hét ở đằng xa, để đặt khán giả vào vị trí của nhân vật hết mức có thể. Ngoài ra, Salevan còn sử dụng chất liệu bụi gạch để tạo “kết cấu” cho âm thanh mỗi khi có một vụ nổ, hoặc tiếng bước chân của sinh vật ngoài hành tinh. Những âm thanh này không xảy ra trong một khoảng chân không mà có sự tương tác với môi trường bên ngoài, và bụi gạch giúp tạo cảm giác chân thực hơn cho những tương tác đó<sup>(8)</sup>.

Trong hai phần phim trước, các sinh vật ngoài hành tinh chủ yếu xuất hiện đơn lẻ hoặc theo từng nhóm nhỏ. *Ngày một* lại cho thấy chúng đi săn thành từng đàn lớn, tạo ra nhiều âm thanh phức tạp hơn. Salevan đã sử dụng nhiều kỹ thuật để tạo ra các âm thanh này, như bắn súng điện vào rau củ quả hoặc tấm nhôm. Để nhấn mạnh kích cỡ khác nhau của các sinh vật, Salevan đã pha trộn tiếng kêu của nhiều loài động vật khác nhau với tiếng rít của một chiếc vĩ cầm kéo qua một cây xương rồng. Trong những cảnh các sinh vật ngoài hành tinh chạy rầm rập trên đường cao tốc hoặc qua một tòa nhà, nhiều lớp âm thanh được sử dụng gồm tiếng bước chân khác

nhau của ngựa, voi, thậm chí là con người, rồi sau đó âm độ được tăng hoặc giảm, để tạo ấn tượng về một đàn sinh vật đông đúc<sup>(9)</sup>. Ngược lại, trong những cảnh các nhân vật đang lẫn trốn, thì những âm thanh nhỏ nhất như tiếng bánh xe đẩy kêu lộc cộc, tiếng chuông rung,

(8). Indiewire

(9). Indiewire



Cảnh dưới đường tàu điện ngầm trong *Vùng đất câm lặng: Ngày một*

tiếng bút sột soạt trên giấy, vv. cũng được nhấn mạnh để làm khán giả càng chú ý hơn.

Hai phần phim trước đã xác định một quy luật là các nhân vật có thể che giấu các âm thanh nhỏ hơn bằng cách tìm đến những nơi có tiếng nền lớn (thường là tiếng nước chảy). Trong *Vùng đất câm lặng*, gia đình Abbott sống gần một thác nước và cuộc hội thoại (bằng lời) duy nhất đã xảy ra bên thác nước này. Còn Evelyn thì đã che giấu tiếng khóc của đứa con sơ sinh bằng cách trốn sau một ống nước bị vỡ. Phần tiền truyện *Ngày một* cũng duy trì quy luật đó khi cho phép các nhân vật lợi dụng một cơn mưa lớn (có sấm chớp) để trò chuyện. Quy luật cũng đã giúp tạo

nên một trong những phân đoạn thót tim nhất bộ phim khi Sam, Eric và chú mèo Frodo chạy trốn trong một đường hầm tàu điện ngầm bị ngập nước.

### Kết luận

Cả ba phần phim của loạt phim *Vùng đất câm lặng* đều thành công về mặt thương mại, trong đó *Vùng đất câm lặng phần II* được đánh giá là đã giúp vực dậy phòng vé sau đại dịch COVID-19, và *Vùng đất câm lặng: Ngày một* là một trong những bộ phim có doanh thu cao nhất mùa hè năm 2024. Loạt phim cũng đã nhận được nhiều đánh giá tích cực từ giới chuyên môn và đạt được nhiều đề cử cũng như giải thưởng lớn, đặc biệt là về phần xử lý âm thanh trong phim. Điều này cho thấy yếu tố âm thanh không chỉ đáng chú ý trong những bộ phim bom tấn hay sử thi với những trường đoạn hành động hoành tráng. Đôi khi chính sự im lặng cũng có hiệu quả không kém.

\* *Ths, Giảng viên khoa Nghệ thuật điện ảnh, Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội*

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. “Âm thanh hiệu quả là âm thanh vô hình”; <https://enhanced.media/blog/2020/1/6/good-sound-is-also-invisible>.
2. Phỏng vấn Ethan Van der Ryn và Erik Aadahl, tạp chí *Headliner*; <https://headlinermagazine.net/a-quiet-place-part-ii-the-silent-treatment.html>.
3. Phỏng vấn Ethan Van der Ryn và Erik Aadahl, tạp chí *Vox*; <https://www.vox.com/2018/5/26/17396174/a-quiet-place-sound-design-loud>.
4. Phỏng vấn Ethan Van der Ryn và Erik Aadahl, chuyên mục BAFTA Guru; <https://www.youtube.com/watch?v=yWmEhFac9qQ>.
5. Phỏng vấn Ethan Van der Ryn và Erik Aadahl, tạp chí *The Wrap*; <https://www.thewrap.com/quiet-place-ii-sound-designers-prologue/>.
6. Phỏng vấn Lee Salevan, tạp chí *Indie Wire*; <https://www.indiewire.com/features/craft/a-quiet-place-day-one-sound-design-manhattan-michael-sarnoski-1235021305/>.
7. <https://www.indiewire.com/features/craft/a-quiet-place-day-one-sound-design-manhattan-michael-sarnoski-1235021305/>.

Ngày Tòa soạn nhận được bài: 15/6/2024; Ngày phản biện, đánh giá: 13/7/2024  
Ngày chấp nhận đăng: 19/8/2024; Ngày đăng: 20/9/2024