



「『我都是為了你好』的指責聲與
『對我來說真的好嗎』的呢喃聲。」

"What I do is for your own good," the censuring from the mother.
"Is that really good for me," the murmuring from the daughter.

陳貞惠 | Chen Zhen-hui

mmuc.umm@gmail.com
劇本原畫設計 / 動畫導演 /
美術設計

林姿贏 | Lin Zi-Ying

v533491@gmail.com
上色後製作業 / 美術設計 /
場景設計

邱馨萱 | Ciou Sin-suyan

kou921365@gmail.com
企劃文案整合 / 手冊製作 /
後製作業



[發聲動機 Motive of Creation]

「我都是為了你好」這以愛之名卻顯露權威的話語，這幾乎是每個小孩都經歷過的。它讓我們察覺生活充斥著「情緒勒索」。大部分人都妥協於情感的脅迫，自願承受負面的情緒，逐漸在成長中扭曲了愛，成為了另一個勒索者。希望這部動畫得以觸動你讓你不獨自承受情緒，對自己誠實，釋放緊繃的自我。尋找出更能表現愛的方式。

"What I do is for your own good." This shows the words of authority in the name of love, which is almost every child has experienced. It makes us be aware that life is full of Emotional Blackmail. Most people compromise on emotional coercion, and voluntarily endure negative emotions, gradually distorting love in growth and becoming another blackmailer. Hopefully, this animation would stir up your feeling, so that you need not bear the emotions alone, being honest with yourself and releasing the stressful selfhood. You might find a better way to express your love.

影片擷取片段



[作品概念 Concept]

「情緒勒索」以繩索呈現再轉化為晴天娃娃，表達勒索的意象，且進一步引出「受勒索的孩子們宛如被繩索纏住的娃娃」之概念。而代表被勒索者的晴天娃娃一面希望對方眼淚停止，一面期待自己的天空放晴。用悲情勒索女兒的母親和被情緒捆綁的女兒表達「為愛屈服是一種束縛」，母親一滴滴的眼淚，終將成為女兒身上一圈圈的枷鎖。

"Emotional Blackmail" is present by ropes and transformed into a sunny doll, expressing the image of blackmail, and further elicits the concept that "the blackmailed children are like dolls entangled in ropes." On one hand, the sunny doll representing the blackmailed one hopes that tears from opposite stop, but on the other hand, the blackmailed one expects the sky clear up. The mother who blackmail her daughter in pathos and the daughter who is bound by emotions express that yielding for love is a bondage. The tears from the mother eventually become the shackles to her daughter.

Main character: girl



在角色的設計上有哪些特別的巧思呢？

我們因為是以描述家庭情緒勒索作為劇情主軸，所以在女孩這個角色上個性剛開始是比較壓抑、不擅言詞的乖孩子的設定。故在前期髮型設計以雙股緊繩的樣貌呈現，而髮型剪短是想描述要開始擁有自我意識的她；母親前期在也是利用有瀏海的髮型做區隔，表示看不清自己其實一直都在勒索女兒的母親；男孩設定上是最特別的，他是一直默默關心女孩的太陽，總是以溫暖的姿態與女孩互動，是驅使女孩改變的存在。

[設計師發聲 Interview]

製作動畫上最大的困難是什麼呢？

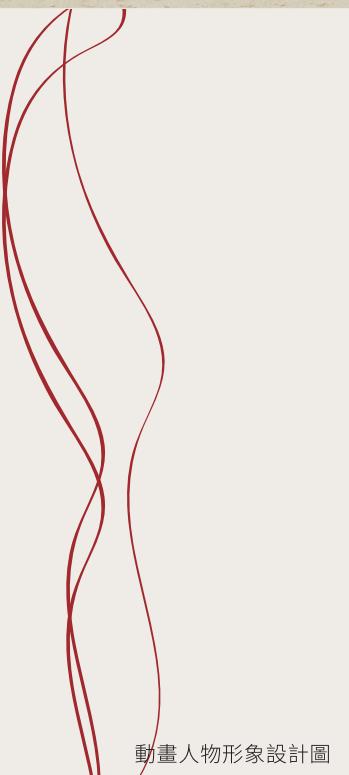
遇到的最大困難是製作上的技術上的問題。由於我們所有組員都是第一次接觸動畫製作，因此和別組不同的是我們一邊從頭學起並將學習到的技術應用至動畫中，能一路堅持做下來完全是憑藉著和組員間的互相加油和不斷燃燒的初心以及挑戰極限的想法。

身邊的人或你們自己是否也有過類似的經驗呢？

是的，其實我們多多少少都有過被「情緒勒索」的經驗，可能就在那些不知道什麼「情緒勒索」的時候。

在擬定主題企劃時，我們有向身旁的朋友做簡單的調查。然而多數人給予的回饋都很有共鳴。而且不僅僅是從家人、朋友、伴侶、工作夥伴等各種面向都有著不健康的約制關係，像是常為了家長情緒而負責的子女；或是以自己情緒去牽制他人的上司等等，都依然存在於生活周遭。

你是否也常聽見了，但卻選擇屈服扼殺了自我情緒了呢？



動畫人物形象設計圖

創作過程中遇到瓶頸時會如何突破呢？

在編劇上遇到瓶頸時，會重新釐清自己到底想對觀眾述說怎麼樣的概念，將想法列出後再一一對照故事，確認是否真的能傳達給觀眾同樣的想法。如果無法，則會直接重置劇本，但這麼做後瓶頸通常都能迎刃而解，而且故事劇情上概念也會越發清晰，內容也更加精簡。

繪製動畫時如果遇到困難我們除了會詢問相關科系教授外也會運用網路尋找相關教學，舉凡配樂創作、人體動態、軟體問題...等等，都是我們自己去尋求解決管道。這樣的主動大大減少我們卡在同一個瓶頸的時間。

Main character: boy



Main character: mother



要如何避免自己可能無意中的
情緒勒索他人呢？

要先了解世界並不是以自己為中心，不是自己覺得的好就是最好或是對別人也好的，不要一味的把自己的想法加駐在他人身上。也不要濫用別人的同情心去達到自己想要的目的，眼淚不是用來讓人聽話的工具。

自己是不是吃準了只要我怎麼做，對方就一定會如我的預想行動。自己是否做了什麼來讓對方答應？想想別人幫你忙到底是出於自願還是因為你的「拜託」呢？