

HUSSNI AZIZ

Redovisande poster:

Medieprojekt

MKV 2025

Avsiktsförklaring:

Hi Kai! Ett medieprojekt baserat på mitt examensarbete som handlar om varför man vill interagera med streamern Kai Cenat. Syftet med detta medieprojekt är att belysa uppsatsens intervjuresultat genom en kort film som bland annat visar hur människor påverkas av Kai Cenats interaktioner via livestreamingplattformen Twitch. Målgruppen för detta arbete riktar sig mellan 18-30 år.

Referenser/Research

Gestaltningen grundar sig på mitt intresse för livestreaming och försöker efterlikna ett samspel som uppstår mellan streamern Kai Cenat och hans publik i realtid på Twitch. Det handlar om att skapa förståelse för hur relationer kan skapas mellan publik och streamers i en digital miljö.

Livestreamingkulturen betraktas som ett nytt socialt fenomen och innehåller få studier och gestaltande medieprojekt om varför man vill interagera med streamers i en digital miljö. Detta har lett till att jag har skapat ett fantasifullt medieprojekt i syfte att belysa huvudresultatet för min uppsats genom en kort film.

Process: Storyboard

Projektet innehåller en storyboard som visar hur filmen är uppbyggd. Videon är inspelad i en hemma miljö och på folkets park i Malmö. Jag använde en videokamera och ett stativ för att kunna vara flexibel under inspelningen. Filmen innehåller en skådespelare som ska illustrera uppsatsens huvudresultat. I vissa filmsekvenser visas olika citat som belyser varför man vill interagera med Kai Cenat. Jag har använt CapCut som redigeringsprogram i syfte att klippa och redigera filmsekvenserna i efterhand för att få den effekt som filmen eftersträvar. En del av Storyboarden finns nedan.



Gestaltning / Varför vill man interagera med Kai Cenat?

Tema: Känner sig inkluderad av Kai Cenat i en virtuell miljö när man inte blir sedd i den vardagliga miljön

(samhörighet baserat på gemensamma intressen dans, musik, tv-spel.)

storyboard

Skådespelaren promenerar i folketspark. <i>Tittar på ett gäng som har kul i parken och inser att hen är ensam / inte är sedd / ingen att ha aktivitet med</i>	Skådespelaren går mot en gunga / bänk och sätter sig. Tittar på sin telefon.	Skådespelaren öppnar Twitch på telefonen och tittar på videoklipp av Kai Cenat.
Scene 1 #: Folkets park	Scene 2 #: Folkets park	Scene 3 #: (Point of view)
Skådespelaren kollar runt om sig själv en sista gång. <i>Kollar på folkets parks logga och börjar gå hem.</i>	Skådespelaren går mot videokameran med ett svagt leende. <i>Vet om att Kai Cenat är strax i livesändning. Musik sätts igång innan nästa tagning.</i>	Skådespelaren tittar på Kai Cenat livestream hemma. <i>Härmar Kai Cenats dansrutiner. Bildsekvenser skiftar mellan skådespelare / Kai Cenat (En helhet om vad som händer)</i>
Scene 4 #: Folkets Park	Scene 5 #: På väg hem	Scene 6 #: Hemma



Resultat/Summering:

Det har varit svårt att omvandla huvudresultatet för uppsatsen i visuell form. Flera omtagningar har genomförts i syfte att undvika komplikationer och oönskade effekter. Förberedelserna för kortfilmen har varit en viktig faktor för projektet i syfte att efterlikna uppsatsens resultat genom noggrann planering och en storyboard. Detta projekt motiverar mig till att fortsätta utvecklas inom filmproduktion och andra typer av medieprojekt för att bli bättre på scenografi, skådespel, redigering och skriva manus.

Detta projekt visar att livestreaming kan fungera som en social praktik för människor som känner sig som en avvikande norm i ett samhälle. I detta fall fungerar livestreaming som ett socialt komplement för de människor som inte känner sig sedda i miljön de lever i. Kortfilmen speglar detta och visar även att individer kan se Kai Cenat som en virtuell vän genom att delta i hans aktiviteter på Twitch.