

# Zapamatování příběhu

- V 90° výřezu se participantů odkazovali na figuranta jménem.
- Ve 180° se na něj občas odkazovali jménem, častěji však byl označován neutrálním „mladý muž (kluk)“.
- V 360° scéně pouze pár dotazovaných na něj odkazovalo jménem. Většina jej označovala jako „dítě za počítačem“.



# Zjištění mediální reflexe

- Divák se oproti filmovému divákovi, který se svým tělem mizí v homogenním kinosálu stává naopak přítomným elementem. S otiskem vlastního těla, virtuálním tělem, tělem avatara, částmi těla, nebo bez těla.
- Role kameramana mizí, kameramanem se stává sám divák.
- Režisér se mění v průvodce prostředím protože jeho direktivní role je nahrazena svobodou pohledu diváka. Řeší se otázky navádění zraku participanta, navádění jeho „mind eye“.
- Režisér snímku se mění v režiséra forem, scénáristu a skriptáře, stává se architektem a scénografem, protože v imerzních technologiích je důraz kladen na vyprávění pomocí prostředí a předmětů v něm. Lehčeji ovlivníme to v jakém prostředí a situaci se divák nachází, než-li dokážeme řídit jeho pohled.
- Výřez kamery jako náhražky či simulace lidského pohledu a jeho pozornosti se vrací zpět do lidského oka a schopnosti participanta vydělovat zřejmé od nezřejmého.
- Speciální péče je věnována způsobu nahrazení fokálního bodu (objektu zájmu) včetně řešení přechodu mezi více těmito body.
- Střih je nahrazován změnou světelných či zvukových podmínek scény. Ostrý střih je méně častý, protože je nepříjemný našemu senzomotorickému aparátu. V rámci scény je střih nahrazen změnou pohledu diváka a jeho schopností tékat mezi fokálními body.
- Filmové rámování se děje na úrovni zorného úhlu participanta, nebo na úrovni pouze částečného odhalení prostoru.
- Padá tzv. čtvrtá zeď, tedy pravidlo nekoukání se do kamery. Jednou ze strategií imerze je naopak využití očního kontaktu, zapojení do interakce s figurami imerzního světa.
- Divákovu „prezenci“ v příběhu podporuje přiřazení role.