

Place(s) Pascal Greco

Press release

Set as an off-trail exploration, the new project of italo-swiss photographer Pascal Greco takes a singular approach to the practice of in-game photography. In the square-sized Polaroid format characteristic of several of his previous projects, he investigates the photographic potential of a video game's landscapes through the lens of its popular Photo-Mode.



In the continuation of his 2013 project *No Cliché*, which aimed at conveying an unusual imagery of much-photographed Iceland, Greco had decided on January 2020 to further portray the island. But as the pandemic cut short any perspectives of travelling back, Greco set on a different journey by discovering the game *Death Stranding* and its landscapes evocative of a mystical and fantasized Iceland. This unexpected turn of events gave a new dimension to the project.

Using the game and its constraints as a playground for experimentation, Greco undertook a meticulous yet playful photographic process, translating his approach to photography to the making of digital images. In the same way his polaroids had previously challenged the stereotyped representations of the country, the images that have emerged frame aspects of the landscape that usually remain unseen. But where *No Cliché* goes against the dominant imagery emanating from the island, *Place(s)* embraces its codes and plays with the ambiguity of an anonymous landscape made familiar. As digital images, they question both in-game and traditional photography by setting a point where the two meet and intertwine.

Pascal Greco is an italo-swiss self-taught filmmaker and photographer based in Geneva. His photographic work focuses on architecture and its place in the landscape. His two previously published works result from a 8 Year-long exploration of Hong Kong: its atypical and unique architecture (*Hong Kong - Perspectives, Prospectives, Typologies*, 2018) and its iconic neon signs (*Hong Kong Neon*, 2021), which were notably featured in [The Guardian](#), [Vice](#), [Monocle](#), [Fast Company](#), [Bloomberg CityLab](#), [GUP](#), [Polka](#), [Fisheye](#) and [CNN](#).

Death Stranding is a game developed by Kojima Productions. Its photographic mode was added after being repeatedly asked for by the fans. It allows control over most parameters of a camera (aperture, zoom, focus) and some basic postproduction tools (contrast and saturation).

info@pascalgreco.com
www.pascalgreco.com

16x22 cm, 80 pages
57 photographs Conversation
with Marco De Mutiis (FR & EN)
Limited to 300 copies
Publisher: [Chambre Noire](#)
Price: 24€, 10€ will be donated
to [Choose Love](#)
ISBN 978 2 8399 3365 0
Out of print

- 5 May to 28 May 2023 in [Biel/Bienne Festival of Photography](#)
- 25 November 2022 to 29 January 2023, [Hyperscapes](#), at Korhausforum, Bern
- 17 June to 17 July 2022, In-Game photography, Plan-Les-Ouates
- 21 May 2022, *Place(s)* live performance at [le Centre de la Photographie Geneva](#)



Creative Inspiration

Pascal Greco's photos show the beauty of video game Death Stranding

After Covid cancelled his travel plans, the photographer started taking pictures of the virtual landscapes of Death Stranding. The series is collected in his new photo book Place(s)

By Emma Tucker 07/12/2021

LE TEMPS

Photographier des paysages... de jeux vidéo

Le réalisme toujours plus poussé des jeux vidéo a conduit au développement d'un nouveau genre d'images, la photographie «in-game», devenue un véritable phénomène depuis le confinement



PHOTO: PASCAL GRECO/DEATH STRANDING (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.)

Entertainment

His Holiday Got Cancelled, So He Went on Vacation in a Video Game Instead

HEIDI.NEWS LES SCIENTIFIQUES DE L'INFO

La photo de jeu vidéo entre au musée... et agite le monde de l'art

par Grégoire Barbey

Der Bund

Die pittoresken Felslandschaften wurden nicht etwa in Island aufgenommen, sondern im Game «Death Stranding».

In der Ausstellung ist die Serie «Place(s)» des Schweizer Pascal Greco zu sehen, der Fotografien von pittoresken Felslandschaften zeigt. Dass diese aber nicht etwa in Island, wie es den Anschein macht, sondern im Game «Death Stranding» aufgenommen wurden, verrät erst die Bildbeschreibung. Wobei: Die Reise zu diesen virtuellen Foto-Spots sei gar nicht unbedingt unbeschwerter als eine im richtigen Leben, erklärt Kurator Christian Schnellmann: Auch im Spiel wollen die Sujets erst einmal gefunden sein.

LEDEVOIR

La photo virtuelle, un jeu alternatif

[Accueil] / [Culture]



Photo: Pascal Greco En jouant à Death Stranding, Pascal Greco a appuyé par erreur sur un bouton de sa manette, déclenchant une capture d'écran. La sérénité a opéré immédiatement et le joueur a imaginé une «interprétation pertinente». L'artiste a inventé «en prêtant attention».

[24] CULTURE

In-game photography Pascal Greco capture l'Islande sans sortir de chez lui

Le photographe et réalisateur genevois a testé durant le confinement un nouveau mode d'expression et en a fait un livre.

Pascal Greco Publié: 14.10.2021, 13h26

quest france

Rechercher ville, actualité, I

Jeux vidéo. Pascal Greco veut légitimer la photographie «in game» grâce à «Death Stranding»

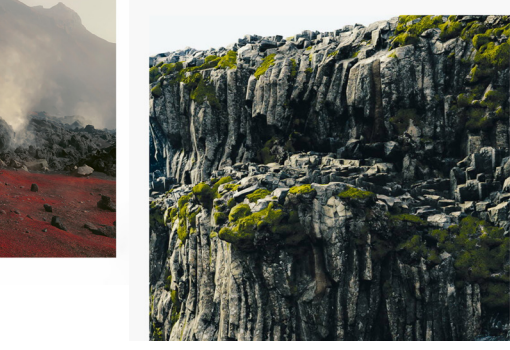
Le photographe suisse Pascal Greco a sorti un recueil de photographies, «Place(s)». Des paysages islandais plus vrais que nature et pour cause : ils sont tous tirés du jeu vidéo «Death Stranding».

L'une des photographies de Pascal Greco, prise dans le jeu vidéo Death Stranding. | PASCAL GRECO / DR

Liberation

Plein cadre «Place(s)», faux minéral

A partir du jeu vidéo «Death Stranding», création de Hideo Kojima sortie en 2019, le Suisse Pascal Greco dresse une galerie de captures d'écran, figeant sur le papier une matière virtuelle et fluide. Un album de voyage de l'Islande réalisé en période de mobilités contrariées.



MAGAZINE

Pratique artistique en plein essor, la photographie in-game consiste à faire des clichés dans un jeu vidéo. Exemple avec le Suisse Pascal Greco

LA PHOTO SE PIQUE AU JEU



qui vient de publier Place(s), aux Éditions Chambre Noire, un ouvrage rassemblant ses photographies in-game. C'est que ce dernier très populaire durant le confinement car il semblait offrir une échappatoire à la réalité dans ces paysages magiques. Il est amusant de constater que Death Stranding ne proposait pas de mode photographique au départ. Les fans du jeu lui ont demandé de constater que Death Stranding ne proposait pas de mode photographique au départ. Les fans du jeu lui ont demandé de constater que Death Stranding ne proposait pas de mode photographique au départ.

L'ÉPINEUSE QUESTION DES DROITS Comme avec l'apparition de n'importe quelle nouvelle technologie, le droit me fait éternellement un moment avant de régler les nouvelles questions qui se posent. Par exemple, il y a eu un moment où l'on a commencé à partager les clichés pris dans un jeu vidéo. Au photographe? À l'éditeur du jeu? Au réseau social sur lequel la photo a été diffusée? Allé en certains que les sociétés de production de jeux vidéo ont le droit de prendre. Mais en même temps il est difficile de définir à qui appartiennent les droits d'image. Les sociétés de jeux vidéo considèrent cela comme une forme de propriété gratuite, car de nombreux joueurs partagent leurs clichés sur les médias sociaux et contribuent à faire connaître le jeu, explique Marco De Mottis, directeur artistique de Winterhour et chercheur à l'Université de Lacorne. «Je suis en plus de jeux vidéo et j'ai vu ces photographes qui investissent leur argent dans le jeu pour en faire un jeu plus intéressant à dire mais le fait que les photographes s'intéressent au jeu vidéo apporte une certaine visibilité à un secteur qui est souvent décrié à tort. C'est très positif si cela peut contribuer à déconstruire l'image vidéo ludique.»