

FOCUS

TERO JUUTI

5.4. – 27.4.2019

Tero Juuti (s. 1974) on Helsingissä asuva ja työskentelevä graafinen suunnittelija ja kuvittaja. Juutin näyttely Focus keskittyy tarkastelemaan, miten asioita katsotaan eri etäisyyksiltä. Mustesuihkutulosteina toteutetut pikseligrafiikkakuvitukset näyttävät kaukaa katsottuna pelkistetyiltä, mutta lähestyttäessä niistä löytää lisää yksityiskohtia.

Hei Tero, minkälaisia teoksia näyttelyssäsi nähdään?

Näyttely koostuu isoista ja pienistä pikselikuvituksista. Suurissa töissä osa kuva-alasta on piirretty tarkemmin ja katsoja voi tarkastella kuvaa läheltä hyvin pieniin yksityiskohtiin asti. Laajemmat alueet taas hahmottaa kun niitä katsoo kauempaa. Pienet kuvat ovat yhdellä pikselikoolla piirrettyjä kuvia, osittain samoista aiheista ja paikoista kuin isot, mutta myös muualta.

Minkälaisia ajatuksia olet käynyt läpi näyttelyn töitä tehdessäsi?

Yksi mieleen tullut asia on muistaminen. Kun ajattelee jotain asiaa tai paikkaa jälkikäteen (tai miksei siellä ollessaankin), muistaa palasia sieltä täältä, osan tarkemmin ja osan suurpiirteisemmin. Mieleen jää ehkä hyvinkin pieniä yksityiskohtia, jotka voivat myöhemmin palauttaa mieleen paikkoja laajemmin.

Näyttelyn töissä nähdään kaupunki- ja luontomaisemia. Haluaisitko kertoa jotain niistä?

Näyttelyn pääkuvat esittävät Helsingin Kalliota, Tokiota ja Tarokon kansallispuistoa Taiwanissa. Kaupunki on geometriansa takia lähempänä pikselimaailmaa, kun taas luonnollisia muotoja ja tekstuureja on

haastavampaa tulkita pikseleiden avulla. Haastavuus tietysti tekee myös siitä hauskaa.

Mikä pikseligrafiikan keinoin tehdyssä kuvituksessa on kiinnostavinta?

Kiinnostavaa tyyliässä on skarppius ja pelkistäminen, tarkemmasta tyylistä tietysti riippuen. Pikselikuvia tehdessä on palkitsevaa keksiä keinoja hyödyntää pikselikuvien rajoituksia. Esimerkiksi viivoissa tietyt kulmat näyttävät suuremmilta, toiset taas "aaltoilevilta".

Mistä innostuksesi pikseligrafiikkaan on saanut alkunsa?

Varmaankin jo 80-luvulla Commodore 64:lla pelatessa ja piirrellessä. Se tietysti olikin ainoa tietokonegraafikatyyli joka tuolloin oli mahdollinen ainakaan kotikonstein. Myöhemminkin sille oli pitkään käyttöä. Nykyään tosin pikselien näkyminen on jo muutunut enemmän tyyliasiaksi.

Minkälaisissa yhteyksissä olet käyttänyt pikseligrafiikkaa?

Tein aikoinaan pikseligrafiikkaa päivätyökseni Sulakkeella muutamia vuosia. Lisäksi olen tehnyt pikselikuvituksia ja käyttänyt tyyliä omissa kuvataideprojekteissani.

**Galleria
Kuvitus**

FOCUS

TERO JUUTI

5.4. – 27.4.2019

Tero Juuti (b. 1974) is a graphic designer and illustrator who lives and works in Helsinki. Juuti's exhibition, *Focus*, focuses on how things are viewed at different distances. From far away, the ink-jet printed pixel art illustrations seem simplified, but once the viewer moves closer, more details begin to emerge.

Hey Tero, what kind of works will be on display at your exhibit?

The exhibit consists of larger and smaller pixel illustrations. In the larger works a portion of the image is drawn with more precision so that the image can be viewed up close in great detail. The larger areas are clearer from further away. The smaller images are drawn with one pixel size and many of them share themes and places with the larger pieces.

What kind of thoughts did you have in your mind when you were creating these works?

One thing that comes to mind is remembering. When you think about something or some place afterwards (or even while you're there), you remember little bits and pieces, some more accurately and some vaguely. You might remember very minute details that can help you recollect more of the place later.

The exhibit contains landscapes, both urban and natural. Would you like to tell us about those?

The main works in the exhibit depict Tokyo, the Taroko national park in Taiwan and the Kallio neighbourhood in Helsinki. Because of their geometry, cities are closer to the pixel world whereas interpreting natural

shapes and textures in pixels poses more of a challenge. Of course, the challenge is also what makes it fun.

What do you find most interesting about using pixel graphics in illustration?

I'm interested in the sharpness and the simplification, which depends on the style of course. When creating pixel art it is rewarding to come up with ways to take advantage of the format's limitations. For example, when drawing lines, some angles look straighter while others produce a more "wavy" line.

Where does your enthusiasm for pixel graphics come from?

It probably stems from when I played and drew on the Commodore 64 in the 80s. Of course, it was the only computer graphic style that was possible in a home setting at the time. It remained in use for a long while. Nowadays showing pixels has become more a matter of style.

In what kind of contexts have you used pixel graphics?

I created pixel graphics as my earlier day job at the game company Sulake for some years. I have also done pixel illustrations and used the style in my own art projects.

**Galleria
Kuvitus**