

Biografie Peter de Man

Peter de Man is elektronicus en multimedia-kunstenaar geboren 27 januari 1978 te Enschede. Hij is met moeder en oudere zus opgegroeid in Enschede.

Rond zijn 7e kreeg hij interesse in geluidstechniek. Hij kreeg een radio, platenspeler en cassetterecorder en begon wat te experimenteren met maken van mixtapes met verschillende liedjes en zichzelf als presentator. Op deze manier maakte hij kennis met de techniek van overdubbing, waarmee hij ook primitieve beats maakte. De fascinatie voor techniek en muziek was geboren!

Op de basisschool stond een Commodore 64 waarop werd geoefend met rekenen, taal en geografie. Maar serious gaming was natuurlijk niet spannend genoeg en na schooltijd werd de C64 regelmatig gekaapt door Peter en een aantal klasgenoten voor het spelen van aktiespellen zoals "The Great Giana Sisters" en "Test Drive". De geluiden en chiptunes (muziek) van deze spellen sprak erg tot zijn verbeelding.

Rond zijn 10e levensjaar kreeg hij een Atari 520FM. Hierop werden eerst voornamelijk spelletjes gespeeld, maar later gebruikte hij de Atari voor het maken van databases en muziek. Ook kwam hij in aanraking met o.a. Amiga 500, Macintosh en MS-DOS computers.

Het opdoen van computerkennis kwam in een stroomversnelling toen Peter als tiener, zijn eerste eigen 486 MS-DOS PC kocht. Het maken van muziek nam een vlucht door programma's als Modtracker en Fasttracker. Primitieve 8 bits composities met namen als "De Hamer" waren voorlopers van latere Techno nummers, waarmee hij optredens verzorgde door het hele land.

Na zijn tienerjaren maakte Pete deel uit van verschillende bands waarin digitale beats en de synthesizer altijd een belangrijk onderdeel van de "sound" vormde. Hier werd de basis gelegd voor kennis over bitrate en samplerate. Even interessant vond hij het om de invloed van deze parameters op het geluid te onderzoeken. Ook raakte Peter gefascineerd door zaken als een spanningsboog, timing, interactie met publiek, frame rate, kleuren en licht. En vooral in welke mate deze overeenkwamen met het gevoel in de muziek en hoe ze te gebruiken zijn ten gunste van de totaalervaring'. Later nog een stapje verder: 'hoe is het menselijk brein voor de gek te houden?' (illusies).

Peter behaalde ondertussen zijn ondernemersdiploma en startte met de studie Bedrijfskundige Informatica. Na het halen van zijn Propedeuse, ontdekte hij per toeval dat een verdieping hoger een nieuwe opleiding was gestart; Multimedia Design and Technology. Diezelfde dag nog was hij van opleiding veranderd.

Door deze opleiding kwam hij in contact met veel gelijkgestemden en voelde het alsof hij voor het eerst in zijn passie werd begrepen. Het maken van geluid en deze toepassen op interactieve en multimediale producties werd eindelijk realiteit voor hem. Naast computers kocht hij ook een aantal synthesizers en sequencers zoals de MC-303, RM1X, RS7000. Deze werden in combinatie met computerprogramma's Logic, Cubase en Ableton Live gebruikt om meer interactief en professioneel te kunnen werken en optreden.

In het 3e studiejaar kwam Peter tijdens het realiseren van zijn JoyInMIDI project in contact met KITT-Engineering. Tijdens deze periode werd Peter zich bewust van de mogelijkheden om zelf elektronica te ontwikkelen. Een nieuwe wereld ging voor hem open. In de jaren heeft hij zich ontwikkeld en is nu gespecialiseerd in electrotechniek.

In het 4e jaar van zijn studie werd Peter de Man door zijn docent gekoppeld aan Daan Roosegaarde, die op dat moment studeerde aan de AKI. Hij werkte aan een afstudeerproject genaamd "Vloeibare Ruimte". Een ambitieus project waarbij kunst, techniek, interactie, mechanica en geluidsonwerp bij elkaar komen. Samen met Daan Roosegaarde, KITT Engineering en studenten, werd maandenlang gewerkt aan dit project. Het interactieve walvisgeraamte was tot leven gekomen en transformeerde in een levende kamer.

De samenwerkingsdriehoek Daan Roosegaarde, KITT Engineering en Peter de Man bouwen daarna een 2e interactieve installatie genaamd "4D-Pixel". Daan richtte het bedrijf "Studio Roosegaarde" op, waar Peter vorm en leiding gaf aan het technologische deel van de onderneming. Tijdens deze periode gaf Peter 3,5 jaar les aan het studenten Music Production aan het Conservatorium te Enschede, waar hij Multimedia onderwees. Tien jaar lang (2004 -2014) bedachten en realiseerden Daan Roosegaarde en Peter de Man samen interactieve installaties die met toenemend succes de hele wereld rondreisden. Enkele projecten die wereldfaam en diverse internationale prijzen ontvingen zijn: "Dune", "Flow", "Liquid Space 6", "Intimacy" en de "Lotus Dome".

Tijdens deze periode ontwikkelde Peter zich verder op het gebied van electrotechniek en embedded systems. Aangezien deze kunstwerken de hele wereld rondtours, buiten staan en bedoeld zijn aan te raken, is betrouwbaarheid een belangrijk aandachtspunt. Tijdens het ontwerpen van deze kunstwerken en de onderliggende technische systemen, heeft hij veel geleerd mbt betrouwbaarheid en redundantie. Ook was het de ideale omgeving om te experimenteren met interactie, en kon hij onderzoeken wat er voor nodig is om mensen, een machine als levend te laten ervaren. In 2014 besloot Peter te stoppen om fulltime voor Studio Roosegaarde te werken.

Tegenwoordig treedt Peter zelf weer op de voorgrond. Hij werkt aan eigen projecten als "Living Lantern", "HypnoFan", "Dynamic Painting" en "MIDI-LED". Verder ontwerpt hij elektronica voor ondernemers en kunstenaars. Ook werkt hij samen met andere creatieve ondernemers aan een spectaculaire en muzikale robotband.