

# Let the Monster Speak

**Hosted by:** Xiaomin Fan and Zhen Wu

## Project Information (EN)

### Monster Narratives

The project is grounded in research on how monsters are created and why humans need monster narratives. It introduces four distinct monster types:

- \* Scapegoat – monsters invented to cover up wrongdoing
- \* Mirror – monsters used to define and reinforce what is considered "human"
- \* Mascot – monsters exploited for economic or symbolic value
- \* Hero Maker – monsters that exist to produce heroes

Each type corresponds to critical themes such as rumor-making, discrimination and social hierarchy, media manipulation, and post-human perspectives.

The core value of the project lies in making these abstract concepts approachable and discussable, especially for young audiences. Visitors are invited and encouraged to shape the narrative by allowing the “monster” to speak, and in doing so, expose the truths we often hide behind fantasy.

In this experience, visitors engage with an AI narrative system that generates unique monster stories and corresponding AR monster images. After selecting a theme, they are guided through an interactive experience where they co-create stories with the AI and reflect on topics surrounding social dynamics, power structures, and media influence.

## Projectinformatie (NL)

### Monsternarratieven

Het project is gebaseerd op onderzoek naar hoe monsters worden gecreëerd en waarom mensen monsternarratieven nodig hebben. Het introduceert vier soorten monsters:

- Zondebok – verzonnen om wangedrag te verdoezelen
- Spiegel – gebruikt om te definiëren en te versterken wat als “menselijk” geldt
- Mascotte – uitgebuit voor economische of symbolische waarde
- Heldenschepper – bestaand om helden voort te brengen

Elk type verwijst naar belangrijke thema's zoals roddelvorming, discriminatie, sociale hiërarchie, mediabeïnvloeding en post-humanistische perspectieven. De kern van het project ligt in het toegankelijk en bespreekbaar maken van deze abstracte concepten, vooral voor een jong publiek. Bezoekers worden uitgenodigd en aangemoedigd om het verhaal mee vorm te geven door het “monster” te laten spreken, en zo de waarheden te onthullen die vaak achter fantasie verborgen liggen. Ze gaan in interactie met een AI-verhalensysteem dat unieke monsterverhalen en bijbehorende AR-beelden genereert. Na het kiezen van een thema worden ze begeleid in een interactieve ervaring waarin ze samen met de AI verhalen creëren en reflecteren op thema's rond sociale dynamiek, machtsstructuren en mediabeïnvloeding.

## Image List

Filename	Caption	Credit
let-the-monster-speak_1756566111.jpg		

The images above are included in the ZIP under `/images`.