Francesco Toniolo

L'eroti-comicità delle monster girls nei manga

Abstract: The present paper investigates the Japanese manga production dedicated to monster girls. In recent years, ecchi *(erotic) products such as the* Monster Musume *series by Okayado have spread even in the Western market. In these products there's often a male protagonist, involved in a series of erotic gags, generated by his relationships with non-human girls. The article reflects on the internal differentiations in the representations of monster girls, through some case studies. What is highlighted, in particular, is the degree of monstrosity of the girls, related to the exploitation of their monstrous bodies for erotic-comic situations.*

I manga[1] (i fumetti giapponesi) e gli anime (i prodotti d'animazione giapponese) hanno visto nel corso degli anni differenti ondate di diffusione nei paesi occidentali, non solo con vendite considerevoli, ma anche con un più generale impatto sulla cultura popolare di numerose generazioni.[2] Si pensi per esempio alla "generazione Goldrake" nell'Italia degli anni Ottanta,[3] in cui il grande successo dei cartoni animati giapponesi trasmessi sulle emittenti televisive nazionali ha generato – fra le altre cose – un ampio numero di dibattiti e critiche, legate in molti casi a diverse incomprensioni sul ricorso alla violenza e all'erotismo. A proposito di quest'ultimo, molti prodotti giapponesi anche per bambini tendono a introdurre delle situazioni divertenti e paradossali legate (anche) al corpo. Marco Pellitteri ha spiegato piuttosto bene il fenomeno partendo da un esempio legato alla popolare serie *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984-1995):

> [*Dragon Ball*] è inquadrabile come fumetto d'azione con inserimenti umoristici, fantascientifici, talvolta mistici, per quanto trattati con grande levità, e, in ultimo, piccoli inserti ironicamente "erotici". Virgoletto il termine perché un reale erotismo in *Dragon Ball* è assente. Occorre rammentare la differenza semantica fra "erotico" ed "erotemico" […]. Anche in opere umoristiche e infantili come *Dragon Ball* è possibile incontrare scene che in Italia potrebbero essere definite osé o "piccanti", in cui l'elemento sensuale punzecchia il lettore adolescente ma non tocca il lettore bambino. Ora, se una gag erotemica stuzzica il giovane consumatore, questi è in grado di assorbirla e gustarla, perché possiede adeguati strumenti culturali e psico-cognitivi per capire che il fumetto è pur sempre un'astrazione, un divertimento. Il lettore bambino, invece – italiano o giapponese che sia – ancora non possiede alcun interesse erotemico (tantomeno erotico) consapevole […]; possiede però già i rudimenti di senso dell'umorismo, ha la facoltà di accorgersi dell'eventuale natura grottesca di una situazione narrata, è nel pieno della scoperta della propria corporalità, dunque può ben provare divertimento leggendo un episodio raccontato con stile ridanciano e ironico (PELLITTERI 2018[4], 733-734).

Per cui è una scena «erotemica» e «ridanciana», per esempio, quella in cui Goku bambino – che non ha mai visto una femmina – tasta le mutande di Bulma e si spaventa perché sente che la ragazza non ha il pene. Casi come *Dragon Ball*, e non solo, hanno peraltro generato

[1] All'interno del presente testo le parole giapponesi citate appaiono nella loro trascrizione in caratteri latini (*rōmaji*) sulla base del sistema Hepburn, in cui le vocali vengono lette come quelle italiane e le consonanti come quelle inglesi. Il trattino che in alcuni casi è presente su una vocale ne indica l'allungamento ed è stato sempre mantenuto, tranne nelle parole ormai entrate nell'uso comune occidentale con una grafia modificata (quindi, per fare un esempio, "Tokyo" al posto di "Tōkyō"). I nomi di persona vengono indicati secondo l'uso occidentale: prima il nome e poi il cognome.
[2] PELLITTERI 2008; BOUISSOU *et al.* 2010; CONDRY 2013.
[3] TETI 2011; NICORA 2017; PELLITTERI 2018.

diverse incomprensioni, preoccupazioni e richieste di censura, che andavano spesso a estendersi a tutta la produzione giapponese di anime e manga,[4] ma esiste anche un'abbondante produzione di manga e anime destinati a un pubblico adulto e con contenuti più espliciti. C'è tutto il mondo dell'*hentai* con la sua pornografia esplicita, cui si affiancano le varie forme di *ecchi*, in cui sono racchiusi tutti quei casi in cui è presente un continuo ammiccamento sessuale ma non vengono mostrati dei rapporti completi.[5] Molte storie *ecchi* hanno, alla loro base, una lunga serie di gag ed equivoci che generano situazioni in cui il protagonista di turno spia delle ragazze che si spogliano, vede le loro mutandine e cose del genere, in un misto di sentimenti in cui è al tempo stesso desiderato e respinto da tutte. C'è una comicità sensuale ricorrente, a tratti basata su stereotipi granitici, in quel gruppo di storie che vengono definite come appartenenti al genere *harem*, in cui un ragazzo si trova contemporaneamente ad avere a che fare con numerose ragazze interessate a lui.[6] Nell'ultimo decennio si è poi assistito alla diffusione di un certo numero di commedie erotiche con impronta *harem*, in cui le ragazze che corteggiano il protagonista sono però delle *monster girls*, delle creature che uniscono tratti umani aggraziati o sensuali (visi dolci, seni prosperosi, ecc.) a tratti anatomici e comportamentali di mostri classici o ibridi di altro genere (arpie, sirene, lamie, driadi, ecc.). Uno dei prodotti più rilevanti è *Monster Musume* (Okayado, 2012 – in corso), in primo luogo perché ha riscosso un buon successo di vendite anche al di fuori del Giappone, fungendo probabilmente da traino per la diffusione di altri prodotti. In secondo luogo perché ha contribuito a traghettare l'erotismo delle *monster girls* dall'*hentai* all'*ecchi*: Okayado, l'autore di *Monster Musume*, aveva infatti precedentemente lavorato a due altri brevi fumetti pubblicati in rete (*Living with Monster Girl* e *Monster Girl Report*), molto più espliciti, incentrati su rapporti sessuali con delle ragazze-mostro. In *Monster Musume* invece, il protagonista Kimihito Kurusu condivide la sua casa con sette bellissime *monster girls* e si trova spesso ad avere a che fare anche con altre avvenenti fanciulle non umane, ma nonostante la perpetua tensione erotica, che in altre storie condurrebbe al sesso, egli non ha mai un rapporto con nessuna di loro.[7]

Monster Musume non è certamente il primo manga a presentare una buona dose di comicità 'piccante' che coinvolga ragazze non umane. Il fatto stesso che non ci sia accordo sul gradiente di 'mostruosità' che deve avere la fanciulla di turno per essere inserita o meno nel novero delle *monster girls* apre a numerose classificazioni possibili.[8] Ma *Monster Musume* rap-

[4] Sempre in PELLITTERI (2018) si trova una buona ricostruzione del dibattito che si svolse all'epoca. Nel testo vengono anche riportati numerosi articoli apparsi sui quotidiani e i periodici italiani in quel periodo, nei quali, in molti casi, si denunciava un generico binomio fra violenza e sesso nei cartoni animati giapponesi.

[5] Si segnala che la distinzione qui operata segue quella del linguaggio comune, in cui i due termini sono grosso modo impiegati secondo queste modalità, ma il loro significato originario è in realtà un po' differente (MCLELLAND 2006; MARTORELLA 2011; KLAR 2013).

[6] Ovviamente sono presenti anche numerosi casi in cui la protagonista è una ragazza che si contende le attenzioni di numerosi spasimanti, o contesti *harem* a carattere omoerotico, o ibridazioni dei casi precedenti, ma nel presente articolo ci si sofferma sul modello con protagonista maschile.

[7] Si nota peraltro una differenziazione rispetto alle due tipologie di corpi maschili (e, di conseguenza, di rapporti con l'altro genere) solitamente presenti negli anime pornografici: il giovane frustrato col corpo da bambino e il ragazzo-demone dal corpo mostruoso (NAPIER 2001, 63-83). Kimihito non è un ragazzino debole e imbranato costretto a spiare l'oggetto del suo desiderio senza poterlo raggiungere. Egli, al contrario, è molto forte, ma anche premuroso e gentile, abilissimo in tutte le faccende di casa. Tutte le ragazze con cui abita lo vorrebbero come sposo o amante, ma lui non approfitta in nessun modo della situazione, né cerca pretesti per palpare o spiare le sue coinquiline. I loro sensuali contatti sono piuttosto il frutto di tutta una sequela di equivoci e gag. Ovviamente egli non incarna nemmeno la tipologia del demone che sottomette le donne con la sua immensa forza e il suo fallo imponente, spesso legato a una qualche mostruosa componente tentacolare (Carbone 2013).

[8] TONIOLO 2017. Ci sarebbe anche da considerare, per una riflessione completa in merito, tutte le "*monster girls*" occidentali. Senza risalire ai miti, c'è una vasta e differenziata tradizione romanzesca in cui vengono approfondite forme di sessualità non convenzionale con ragazze mostruose, dal raro e poco noto *The Ceetah-Girl* (BLAYRE 1923) alle opere della *bizarro fiction* come *Warrior Wolf Women of the Wasteland* (MELLICK III 2009) o *I Knocked Up Satan's Daughter* (MELLICK III 2011). Ma anche all'interno della produzione manga e anime c'è un'ampia casistica dalla classificazione ambigua, in quest'ottica, dalle ragazze cyborg alle gigantesse.

presenta uno dei casi in cui si è iniziato ad aggiungere delle variazioni alle sopra citate gag, in cui la componente mostruosa della ragazza diviene rilevante per modificare la situazione di base. E, prima ancora di giungere all'impiego ai fini narrativi di questi corpi, è interessante osservare anche come essi vadano a costruirsi, rispetto a determinati immaginari teratologici che si sono in vario modo codificati. Vale la pena, a tal proposito, considerare un esempio concreto.

Uno dei personaggi è Zombina la zombie. La sua rappresentazione è peculiare, perché è per diversi aspetti iconograficamente più vicina alle rappresentazioni del mostro di Frankenstein che alla figura contemporanea dello zombie nei media. Zombina è infatti un *patchwork* di arti cuciti insieme, proprio come viene presentata la creatura di Frankenstein in un gran numero di adattamenti e riproposizioni,[9] ed è anch'essa un morto vivente, ma tende a differenziarsi dagli zombie. Lo zombie "romeriano" è lento, sempre affamato, può presentare un corpo più o meno integro ma in caso di danneggiamento non viene ricucito o aggiustato.[10] In un brand occidentale come *Monster High* (la linea di bambole Mattel, con relativi cartoni animati), in cui tutte le protagoniste ripropongono i classici mostri dei film, c'è una chiara differenza fra Frankie Stein e Ghoulia. La prima – che, come suggerisce il nome, richiama il mostro di Frankenstein – ha due elettrodi al collo, gli occhi di colore differente (che sottolineano la sua natura composita) e delle cuciture su tutti gli arti: queste ultime tendono spesso ad allentarsi e la sua perdita di una mano o un piede genera diverse situazioni comiche. La seconda, una zombie, è estremamente lenta, si esprime in una lingua di versi gutturali (che però tutte le sue amiche comprendono alla perfezione), non presenta cuciture e non perde pezzi; ma in termini mentali il suo rapporto con la tradizionale rappresentazione degli zombie è antifrastica, perché è intelligentissima, soprattutto in campi come la matematica e l'informatica.[11] Anche *Fran Madaraki* del manga *Franken Fran* (Katsuhisa Kigitsu, 2006-2012) è una versione al femminile del mostro di Frankenstein, caratterizzata da elettrodi e dalle cuciture che la ricoprono. Nel suo caso, più che perdere pezzi, è in grado di impiantarsi degli arti aggiuntivi nel momento in cui deve compiere operazioni particolarmente complesse (è infatti, anche qui con una certa ironia, un'abile e folle chirurga).[12]

Anche in questi due casi, come accennato, il corpo ricucito delle ragazze viene sfruttato per situazioni comiche, per esempio con il piede di Frankie che si stacca dal resto del corpo e colpisce una bibita, o per sottolineare l'umorismo nero di *Franken Fran*. In *Monster Musume* gli stessi elementi vengono declinati per produrre situazioni erotiche fuori dagli schemi. Come quando Zombina chiede a Kimihito (nel capitolo 22 del manga) di ricucirle il seno sinistro, per metterlo in imbarazzo, ma il tocco delle sue dita sul capezzolo[13] la fanno gemere, nonostante la sua ridotta sensibilità e il suo atteggiamento da spaccona, facendola arrossire. Alcune

[9] In termini generali si rimanda a DAVISON, MULVEY-ROBERTS 2018.

[10] Nella filmografia più recente gli zombie sono diventati tendenzialmente più veloci e reattivi, rispetto a quelli dei film di Romero, e capita spesso che ci sia un agente mutageno o qualcosa di simile dietro alla loro origine, ma nonostante queste differenze «ci sono sicuramente più soluzioni di continuità che rotture» Coulombe 2014, 27. Anche negli esempi più recenti, infatti, «tutto quanto i morti viventi conservano degli uomini che furono è la coazione a ripetere» Buzzolan 2009², 86.

[11] Inoltre gli zombie «sono sempre una moltitudine illimitata e vagante, che non cessa di crescere» RONCHI 2015, 27. E anche in *Monster High*, eccetto Ghoulia e pochi altri casi, gli zombie-studenti sono una folla indefinita e senza nome che, con andatura claudicante, percorre i corridoi della scuola.

[12] L'elenco potrebbe anche proseguire, citando per esempio Kunai Zenow di *Monster Girl Doctor* (Yoshino Origuchi e Z-Ton, 2016 – in corso): viene esplicitamente specificato che questo personaggio – dal corpo ricucito e con due inserti sul collo simili agli elettrodi del mostro di Frankenstein – non è uno zombie ma un *flesh golem*, un tempo umano, che è stato assemblato da un dottore mettendo insieme parti di corpi differenti.

[13] Questo è peraltro un esempio, fra i molti all'interno di *Monster Musume*, in cui è riscontrabile quell'attenzione per la visualizzazione della tattilità di cui parlava PELLITTERI 2010, 75-77 a proposito degli *hentai*. Okayado, infatti, pone in risalto il dettaglio del capezzolo di Zombina premuto fra le dita di Kimihito.

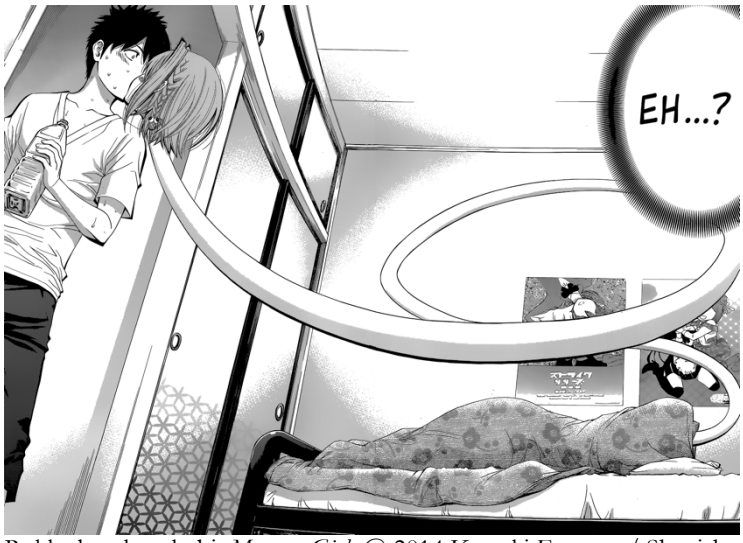
delle battute legate alla sua natura di non morta sono invece dei giochi di parole non direttamente traducibili, in particolare il fatto che sia definita una *fujoshi*, cioè una appassionata di *yaoi*,[14] ma, visto che letteralmente il termine significa "ragazza putrefatta", genera un simpatico accostamento con le sue caratteristiche fisiche. Va detto che la traduzione di *Monster Musume* ha richiesto in generale una serie di compromessi e modifiche, come nei nomignoli che ciascuna ragazza assegna a Kimihito. Nel caso di Zombina, per esempio, l'espressione *kareshi-kun* ("ragazzo") che utilizza nella versione giapponese diventa *loverboy* nella traduzione inglese di Ryan Peterson per la Seven Seas e *verginello* nella traduzione italiana di Matteo Cremaschi per J-Pop. Del resto l'ipertrofia onomastica può andare spesso a legarsi a un intento comico che è territorialmente o linguisticamente ben delimitato,[15] per cui risulta impossibile riprodurre con un perfetto corrispettivo alcuni termini di quella lista di nomignoli come *go-shujin*, *Aruji-dono*, *danna-sama* e molti altri. Anche i nomi di tutte le ragazze, del resto, sono legati a dei basilari giochi linguistici che richiamano sonoramente la loro specie: Miia la lamia, Papi l'arpia, Centorea la centaura, ecc. Anche in tal senso la traduzione ha dato qualche problema con Tionishia, che nell'edizione della Seven Seas è un'*ogre* e in quella italiana di J-Pop un'orchessa. In realtà – come suggerisce anche in questo caso il suo nome – Tionishia è una *oni*, lo si capisce dalla sua statura imponente e dal corno sulla fronte. È tuttavia vero che queste creature del folklore giapponese sono spesso considerate dei corrispettivi degli orchi occidentali,[16] e che i termini ogre e orco hanno (o almeno hanno avuto)[17] una loro intercambiabilità, ma collocare Tionishia fra gli orchi la porta a confonderla con altre creature di *Monster Musume* (a loro volta orchi ma fisicamente molto diversi da lei) e collocarla fra gli ogre rischia di avvicinarla a creature dell'immaginario fantasy con cui non è molto imparentata.

Zombina e il seno ricucito. *Monster Musume* @ 2015 Okayado / Tokuma Shoten / Lerche

[14] È il termine con cui vengono identificati i manga omoerotici con protagonisti maschili. Possono essere sia produzioni originali sia *fanmade*. Come riporta la scheda "i segreti di Zombina" (al termine del terzo volume di *Monster Musume*), lei è per esempio una grande fan delle *shipping* non ufficiali legate ai personaggi di *Kuroko no Basket* (Tadatoshi Fujimaki, 2008-2014) e *Shingeki no Kyojin* (Hajime Isayama, 2009 – in corso). Sullo *yaoi* e il fumetto amatoriale si veda PAPA 2010.
[15] Si veda, per un contesto del tutto differente, il caso presentato da CABANI 2004.
[16] È per esempio la nota esplicativa che hanno inserito nell'edizione Star Comics di *Lamù. Urusei Yatsura* (Rumiko Takahashi, 1978-1987) per definire la natura della protagonista (per molti aspetti una *monster girl*) che è un'aliena simile agli *oni* del folklore. Precisamente l'annotazione riporta: «creature del folklore giapponese simile [sic] agli orchi occidentali».
[17] BRACCINI 2013.

Questioni linguistiche a parte, Tionishia offre un esempio di mescolanza fra eros e comicità differente, rispetto al caso di Zombina. L'esempio visto in precedenza, col seno da ricucire, è un qualcosa di strettamente legato alla specifica natura mostruosa di Zombina. Tionishia invece, a parte il suo corno, è solo un'umana molto alta e la comicità si basa in larga parte sulle abbondanti dimensioni del suo seno e del suo sedere. In altri manga il modello predominante è quello di Tionishia, cioè ragazze-mostro dal design molto umano, che hanno solo qualche limitata componente mostruosa – che emerge persino solo con una determinata trasformazione – e che non impatta sull'erotismo comico delle gag. *Ghost Inn – la locanda di Yuna* (Tadahiro Miura, 2016-2020), *Monster Girl* (Kazuki Funatsu, 2014-2017) e *Tales of Wedding Rings* (Maybe, 2014 – in corso) rientrano in questo caso. In tutti questi esempi viene a generarsi una classica situazione *harem*, con un protagonista che si trova circondato da avvenenti fanciulle non umane, le quali hanno però tutte un grado di 'mostruosità' molto basso, il che mantiene anche molto più tradizionali le situazioni erotiche, con le classiche gag in cui il protagonista vede senza volere le mutande delle ragazze, inciampa e si ritrova con la faccia immersa nel loro seno, apre una porta e le trova nude davanti a sé, ecc.
Si possono anche fare ulteriori esempi un po' differenti, come *La stravaganza* (Akihito Tomi, 2018) da un lato, in cui viene meno il protagonista maschile ma si mantiene la presentazione di discinte ragazze umane e non umane a più riprese, oppure *Le mie palle – proteggerò la mia terra?* (Shigemitsu Harada, 2006-2010) in cui emerge un rapporto molto più esclusivo, meno da *harem*, fra il protagonista e la demonietta Ellis. Sono variazioni che non modificano la presenza di situazioni erotiche divertenti e bizzarre in cui la natura non umana delle creature è decisamente equiparata a quella umana. Al più, in *Le mie palle*, l'elemento sovrannaturale caratterizza la trama di fondo, andando a generare una situazione grottesca e paradossale: il protagonista, Kōta, non può eiaculare perché in un suo testicolo è stata imprigionata la regina degli inferi, che distruggerebbe il mondo se riuscisse a liberarsi. A questo si aggiungono i maldestri tentativi della demonietta Ellis di sedurre e far eiaculare il ragazzo, che aggiungono ulteriore comicità al tutto e finiranno per portare a un innamoramento e, in conclusione dell'opera, al matrimonio fra i due. Tuttavia, come detto, nonostante questo manga sfrutti la componente soprannaturale – demoniaca, in questo caso specifico – per imbastire una trama in cui eros e comicità vanno a intrecciarsi, la natura non umana delle demonesse non genera particolari variazioni rispetto a quel che il protagonista avrebbe fatto trovandosi in presenza di una ragazza umana. Allo stesso modo in *Ghost Inn* sono presenti uno spettro,[18] una *oni*, una *tanuki*, una *tengu* e altre ragazze con caratteri *yōkai*[19], ma le gag che le legano al protagonista della storia sono sempre legate alla loro biancheria, al loro seno o al loro sedere, pure qui senza andare a sfruttare la loro fisicità modificata. Al più in alcune circostanze vengono sfruttati i loro poteri: le foglie magiche della *tanuki*, per esempio, vengono spesso utilizzate per creare abiti per le altre ragazze, che puntualmente si dissolvono nel momento meno opportuno. Similmente in *Monster Girls*, dove gran parte delle ragazze sono *yōkai*, fra cui figurano una *rokurokubi*[20] col suo collo allungabile e una *jorōgumo*[21] che può generare ragnatele e far spuntare arti aggiuntivi da ragno. Ma, salvo particolari e situati casi, questi loro elementi fisici atipici non vengono sfruttati per gag a sfondo erotico.

[18] La convivenza in una stessa stanza fra Kogarashi Fuyuzora (il protagonista) e lo spettro della sensuale Yuna è peraltro una situazione che si ritrova anche in altre produzioni, come le serie di *light novels* intitolate *Ryūgajō Nanana no maizōkin* (Kazuma Ōtorino, Akaringo e Non, 2012 – in corso) e *Rokujōma no shinryakusha!?* (TAKEHAYA E POCO 2009 – in corso).
[19] Semplificando, gli *yōkai* sono un vasto e differenziato gruppo di spiriti del folklore giapponese, fra i quali figurano anche i *tanuki* (procioni dotati di poteri magici) e i *tengu* (degli uomini uccello con un naso prominente o un grande becco).
[20] Una *yōkai* che può allungare a dismisura il suo collo.
[21] Una *yōkai* che appare come una bellissima donna ma è in realtà un aracnide in cerca di prede.



Rokka la rokurokubi. *Monster Girls* @ 2014 Katsuki Funatsu / Shueisha

Come si è avuto modo di accennare, invece, il caso di *Monster Musume* risulta essere già molto più variegato. In questo manga, in primo luogo c'è una differenziazione nella corporatura delle ragazze-mostro (sempre in termini di differenti sfaccettature erotiche) basata sulla loro specie di appartenenza. Centaure, minotaure e satire hanno per esempio dei seni enormi e c'è più di un arco narrativo in cui Kimihito deve mungere delle ragazze che appartengono a queste specie (soprattutto le ultime due), in un profluvio di schizzi di latte. Un'arpia come Papi, per contro, seppur maggiorenne, ha il corpo di una ragazzina, in linea col suo essere una creatura volante, che deve pertanto avere una corporatura esile e leggera. Allo stesso modo la vampira Curie è estremamente diafana e priva di seno.
In secondo luogo i contatti fisici di Kimihito con le varie ragazze mostro spesso non sono direttamente legati alle loro zone erogene umane, ma queste ultime vengono mediate dall'elemento mostruoso, come nel già citato caso del capezzolo di Zombina, che il ragazzo stringe fra le dita mentre le ricuce il seno. Per fare un altro esempio, c'è un momento in cui Kimihito deve aiutare Miia la lamia a fare la muta, rimuovendo lo strato di pelle che desquama dalla sua coda di rettile: il ragazzo risale poco a poco con le dita, Miia si vergogna perché è nuda e pertanto gli copre gli occhi, ma lui proprio per questa mancanza di visuale finisce per raggiungere con le dita la sua vagina (e lei, per l'imbarazzo, rischia di rompergli l'osso del collo stritolandolo con la coda).

Miia e la rimozione delle squame. *Monster Musume* @ 2015 Okayado / Tokuma Shoten / Lerche

Ci sono poi anche dei casi in cui l'attenzione anatomica per le ragazze-mostro si presenta in modo ancor più marcato rispetto a *Monster Musume*, come avviene in *Creature Girls. A Hands-on Field Journal in Another World* (Kakeru, 2017 – In corso), in cui le bizzarre avventure erotiche del protagonista sono accompagnate da un suo interesse analitico, da studioso, per le caratteristiche fisiche delle varie *monster girls* con cui ha a che fare.
Tuttavia, più il gradiente anatomico si sposta verso la mostruosità, più emerge la componente grottesca dei contatti amorosi con le *monster girls*. Proseguendo su questa scala si giungerebbe alle mostruose rappresentazioni messe in campo da fumettisti come Shintarō Kago, le cui opere sono piene non tanto di "*monster girls*", quanto di corpi deformati, smembrati, spesso con un grottesco sottotesto sessuale di testicoli che ricoprono tutto il corpo e peni tagliati a fette, in cui l'elemento comico gioca sull'eccesso, il paradosso e il disgusto. Oppure si arriverebbe alle storie orrorifiche di autori come Junji Itō, in cui i rapporti con le mostruosità femminee che mette in campo sono un qualcosa da temere e rifuggire, senza alcuna comicità erotica.
Davanti alla produzione *ecchi* con le *monster girls*, invece, la parte grottesca dei loro corpi viene sublimata dalla giocosità erotica, che rende queste creature molto più amabili e sensuali che inquietanti o disgustose. Al tempo stesso però si apre sempre quella che potrebbe essere definita la minaccia dell'abitudine: una normalizzazione eccessiva, per contro, in cui ci si limita a ripescare con poche varianti gli stilemi delle gag erotiche con ragazze umane, adattandole alla *monster girl* di turno.
Come ha scritto Ciseri, «i mostri sono l'espediente narrativo fondamentale per ogni storia che si possa definire degna di questo nome»,[22] e lo sono anche in prodotti di consumo come questi ammiccanti manga erotici.

Bibliografia

BUZZOLAN DARIO (2009[2]), *George A. Romero. La notte dei morti viventi*, Torino, Lindau
BOUISSOU JEAN-MARIE, PELLITTERI MARCO, DOLLE-WEINKAUFF BERND, BELDI ARIANE (2010), *Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom*, in Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, London, Continuum, 253-266.
BRACCINI TOMMASO (2013), *Indagine sull'orco. Miti e storie del divoratore di bambini*, Bologna, il Mulino
CABANI MARIA CRISTINA (2004), *L'ipertrofia onomastica della Secchia rapita*, "Il nome nel testo. Rivista internazionale di onomastica letteraria", VI, 271-294
CARBONE MARCO BENOÎT (2013), *Tentacle erotica. Orrore, seduzione, immaginari pornografici*, Milano-Udine, Mimesis
CISERI LORENZO MONTEMAGNO (2018), *Mostri: la storia e le storie*, Roma, Carocci editore
CONDRY IAN (2013), *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham – London, Duke University Press
COULOMBE MAXIME (2014), *Piccola filosofia dello zombie. O come riflettere attraverso l'orrore*, trad. it. C. Passoni, Milano-Udine, Mimesis, ed. orig. *Petite philosophie du zombie*, PUF, 2012
KLAR ELISABETH (2013), *Tentacles, Lolitas, and Pencil Strokes: The Parodist Body in European and Japanese Erotic Comics*, in Jaqueline Berndt, Bettina Kümmerling-Meibauer (a cura di), *Manga's Cultural Crossroads*, New York-London, Routledge, 121-142
MARGARET DAVISON CAROL, MULVEY-ROBERTS MARIE (a cura di) (2018), *Global Frankenstein*, Cham, Palgrave Macmillan
MARTORELLA CRISTIANO (2011), *Perverso e controverso: il sesso nella cultura giapponese*, "Manga Academica", IV, 9-22
MCLELLAND MARK (2006), *A Short History of 'Hentai'*, "Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context", XII, 1–9

[22] CISERI 2018, 11.

MELLICK III CARLTON (2009), *Warrior Wolf Women of the Wasteland*, Portland, Eraserhead Press
MELLICK III CARLTON (2011), *I Knocked Up Satan's Daughter*, Portland, Eraserhead Press
NAPIER SUSAN (2001), *Anime from Akira to Princess Mononoke*, New York, Palgrave
NICORA MASSIMO (2017), *C'era una volta Goldrake. La vera storia del robot giapponese che ha rivoluzionato la TV italiana*, Caserta, Società Editrice La Torre
PAPA SARA (2010), *L'immaginario erotico femminile: dal fumetto amatoriale allo shōnen ai*, "Manga Academica", III, 121-146
PELLITTERI MARCO (2010), *Giappornologie. Passionali multisensorialità del manga e nuove frontiere della nippomasturbazione*, in Marcello Ghilardi, *Filosofia nei manga. Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Milano-Udine, Mimesis, 65-96
PELLITTERI MARCO (2018[4]), *Mazinga nostalgia. storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation dal 1978 al nuovo secolo*, Latina, Tunué
RONCHI ROCCO (2015), *Zombie outbreak. La filosofia e i morti-viventi*, L'Aquila, Textus Edizioni
TETI MARCO (2011), *Generazione Goldrake. L'animazione giapponese e le culture giovanili degli anni Ottanta*, Milano-Udine, Mimesis
TONIOLO FRANCESCO (2017), *I "limiti" delle Monster Girls nella produzione contemporanea di manga e anime*, «Piano B. Arti e culture visive», II, 2, 116–136