

DO SATYRICON A PEPLVM UM ROMANCE À MANEIRA ANTIGA EM BANDA DESENHADA

Em 2004, as Éditions Cornélius deram à estampa uma versão compilada de *Peplum*, obra de banda desenhada originalmente publicada em periodicidade mensal, na revista *A Suivre*. Segundo o seu primeiro editor, tratava-se de uma narrativa de aventuras, inspirada no *Satyricon* de Petrónio. Embora em parte o seja, não é fácil descortiná-lo. Mas uma análise mais profunda da proposta de Blutch permite-nos concluir que não só estamos perante uma leitura em que o romance latino parece ter servido de motivo inspirador, como nos parece tratar-se de uma composição com fortes afinidades com o romance antigo em geral, quer ao nível da estrutura quer ao nível do enredo.

Blutch é o pseudónimo de Christian Hincker, que nasceu em Estrasburgo, em 1967. Em meados dos anos 90 do século passado, depois de ter frequentado Artes Decorativas na sua cidade natal, Blutch ganhou um concurso de banda desenhada, o que lhe proporcionou a participação em *Fluide Glacial*, com publicações mensais dedicadas ao humor. Ao mesmo tempo que criava personagens e séries, que viriam a tornar-se famosas, Christian Hincker desenvolveu projectos, mais experimentais, entre os quais surgiu este *Peplum*, precursor de uma série de outros trabalhos na mesma linha estética e conceptual, como *Mitchum* (1996-2005) e *Total Jazz* (2004). Este conjunto de publicações justificou e culminou no *Prix Internationale de la Ville de Genève*, atribuído em 2002. A obra distinguida foi *Vitesse Moderne*. Blutch foi ainda um dos autores da curta-metragem de animação *Peur(s) du noir*, que estreou em Fevereiro de 2008.

Peplum tem sido criticado de forma negativa por uns, que acentuam a complexidade do álbum bem como o seu encriptamento, em parte fomentado por um título que sugere mal-entendidos e interpretações incorrectas; mas também elogiado por outros, que salientam sobretudo a qualidade expressionista do desenho a pincel e a preto e branco, bem como a profundidade dos quadros que o autor apresenta ao longo de 112 páginas. Estas são inspiradas pelo cinema, pelo teatro, pela dança e pela literatura, sem que no entanto se reduzam apenas a uma ou a qualquer uma dessas

expressões artísticas. O próprio autor salientou, porém, que aos enredos e às complexidades psicológicas das personagens, prefere o movimento e a acção, gostando mais de encenar do que de inventar enredos, o que poderá explicar as opções que motivaram algumas destas críticas.

Se partirmos do princípio de que *peplum* é uma designação convencional e comumente utilizada para identificar um filme de tema histórico, cujo enredo se baseia num episódio da Antiguidade, então o *Peplum* de Blutch insere-se nessa classificação. A diferença é que não se trata de um filme, mas de uma recriação metatextual da 9ª arte, ainda que nela haja intensas proximidades da 7ª¹.

O argumento divide-se em dez partes, como se de uma epopeia se tratasse. Esta divisão, porém, apesar de recordar a metodologia épica, está mais próxima do romance de Petrónio, do que qualquer poema homérico ou vergiliano. A razão prende-se não tanto com as intencionalidades petronianas originais quanto com o destino do *Satyricon* na cultura ocidental. Como é sabido, este chegou aos nossos dias fragmentado e parece ter sido essa mesma característica, usada de forma magistral por Fellini, que influenciou a concepção de Blutch. Este confessou mesmo numa entrevista ter-se apropriado do direito de continuar a narrativa fragmentada de Petrónio, o que em parte justifica a importação de motivos do romance e do filme e talvez até mesmo os elementos que suscitam as críticas que se centram nos aspectos pouco claros. Note-se, aliás, que, aparentemente, o herói desta história constrói-se sobre a figura de Encólpio (figs. 1-2)².

As dez partes deste *Peplum* são assim na verdade dez episódios, pouco ligados entre si, ainda que se perceba uma «continuidade» na acção. Está

¹ Ao nível popular, *peplum* é também um tipo de cinema de categoria inferior, por vezes considerado *naïf*, e geralmente de origem norte-americana ou italiana, de tema mítico-histórico antigo, recorrendo a cenários, guarda-roupa e caracterização algo irreais e comumente anacrónicos.

² A única parte directamente adaptada do romance latino, porém, é a que trata da impotência do herói, na sequência da aventura com a actriz. A situação é inspirada, mas não totalmente fidedigna, uma vez que no romance de Petrónio é supostamente uma patriciã que se deita com um escravo, enquanto nesta adaptação é o suposto cavaleiro que se deita com uma actriz. O trio formado por Encólpio, Crísis e Circe materializa-se nas personagens do pseudo-Cimbri, da actriz e da serva desta. A definição física do herói está igualmente próxima da do actor Martin Potter, no filme de Fellini.

ausente, porém, qualquer noção de *aitia* ou de causa/efeito, que justifique cada uma das cenas seguintes. Trata-se sobretudo de uma sucessão de quadros autónomos, cujos denominadores comuns são a personagem central, um romano que vive sob uma identidade falsa subtraída a um cavaleiro romano – Públio Cimbri –, e o cenário romano, ainda que este raramente se explicita. Estamos na mesma linha, portanto, do que acontece com alguns romances antigos.

Fig. 1 – O pseudo-Cimbri de Blutch



Fig. 2 – Martin Potter no papel de Encólpio no filme *Fellini-Satyricon*

A primeira parte abre com uma espécie de prólogo, literalmente baseado no *Julius Caesar* de Shakespeare, que funciona como contextualizador da acção, ao mesmo tempo que permite a convergência intertextual das obras de Petrónio e do bardo inglês na criação de Blutch³. Os

³ Este é um dos passos em que a proximidade entre o teatro e a BD é grande. Outro momento em que o mesmo se verifica é o que aparece no final da parte 10: o público que aplaude a vitória do herói no combate com a mulher selvagem. Esse mesmo público, que se identifica com o leitor, transpõe as barreiras do desenho e

Cimbri, família de fundamentação histórica e personagens essenciais à narrativa, têm assim continuidade na criação blutchiana através de uma técnica familiar ao romance histórico: o aproveitamento de figuras históricas secundárias, ou sobre quem pouco se sabe, como motivo para o desenvolvimento do enredo⁴.

Estamos no ano 44 a.C. e Júlio César está prestes a ser assassinado. Este acontecimento serve de enquadramento cronológico à história de Públio Cimbro, um cidadão romano exilado nos confins do Império⁵. É em vão que o irmão deste, Metelo Cimbro, intervém junto do *dictator*, no sentido de obter o perdão e conseguir autorização para o regresso a Roma. César nega-o e esta decisão é apenas mais uma entre as que levam os conjurados a afastar o tirano do poder através do homicídio. Entretanto, a acção centra-se em Públio Cimbro, que tenta sobreviver no exílio. Acompanhado de um bando de vagabundos e salteadores, tema aliás apuleiano, Cimbro descobre uma caverna, na qual se esconde um sarcófago de gelo que encerra uma bela mulher. Fascinado pelo rosto da mulher gelada, o grupo decide levá-la consigo, o que só consegue, porém, com a colaboração de todos.

A segunda parte centra-se num episódio cuja acção se situa um ano depois da anterior. Públio Cimbro e os seus companheiros descobriram que o gelo que encerra a mulher não se derrete. Esse facto aliado às doenças que atingem alguns dos elementos do grupo, que continua errante, leva-os a pensar que a bela gelada está amaldiçoada e que eles são perseguidos pela maldição. É neste contexto que eclode uma discussão e Públio Cimbro é assassinado por um dos seus companheiros, que usurpa a sua identidade.

A terceira parte acompanha o agora só pseudo-Cimbro, que embarcou numa viagem. O jovem enjoa, pois é um homem da terra e não do mar. A mulher gelada acompanha-o, mas desperta a cupidez dos outros passageiros, que anseiam por pôr as mãos no sarcófago de gelo. Qual Aríon ou qual Job, o pseudo-Cimbro de Blutch vê-se na iminência de ser lançado ao mar, mas a

passa para as vinhetas da própria composição. Esta opção justifica-se pelo já referido gosto de Blutch em encenar, mais do que em criar as intrigas.

⁴ A personagem do irmão de Públio Cimbro baseia-se em Shakespeare e inspira-se em Lúcio Tílio Cimbro, que foi um dos assassinos de César. Sobre esta figura, ver Suet. *Ces.* 82; Plu. *Bru.* 17, 3-4, *Ces.* 66, 5-6.

⁵ Este apontamento cronológico entra em conflito com o que sabemos acerca da datação do *Satyricon*. Sobre esta questão, ver D.F. LEÃO, *As ironias da Fortuna. Sátira e moralidade no Satyricon de Petrónio*, Coimbra, 1998.

desgraça é momentaneamente evitada por outra: o assédio de piratas. Para escapar ao massacre, o romano decide lançar-se ao mar *motu proprio*.

Na quarta parte, encontramos um dos mais enigmáticos episódios de toda a composição. O pseudo-Cimbro viaja agora a cavalo, por aquilo que parece ser um deserto. A nossa personagem pára junto a um lago, onde está uma mulher. Aos poucos, percebemos que a mulher tem as mãos amputadas, o que assusta o protagonista. Este, porém, é capturado pelo povo a que a estranha mulher pertence. Já na aldeia dos seus captores, o pseudo-Cimbro descobre que, na verdade, todas as mulheres têm as mãos amputadas. O significado deste episódio não é claro, mas talvez se relacione com a intenção de mostrar o género feminino diminuído, como que evocando o carácter patriarcal da civilização romana. Outra hipótese a considerar é estarmos perante uma alusão ao mito de Filomela e Procne, uma vez que o silêncio é outra característica destas estranhas personagens (cf. Ov. *Met.* 6, 412-674). É ainda no quadro deste episódio que o herói assiste a um episódio de menadismo, protagonizado, porém, pelos homens da tribo das amputadas.

A quinta parte apresenta uma nova comunidade, cujas habitações são talhadas na pedra de uma falésia. É aí que o pseudo-Cimbro encontra um mercador, a quem assassina, e um efebo, que passa a acompanhá-lo na sua viagem.

Na sexta parte, o protagonista e o seu novo companheiro são aprisionados pelos habitantes de uma cidade romana. O magistrado local confronta-os e enamora-se do efebo que acompanha o impostor. Esta peripécia acaba por incomodar o protagonista sobremaneira, dado que também ele se afeiçoou ao mancebo que o acompanha, tendo feito dele seu amante. De qualquer modo, o pseudo-Cimbro acaba por ser libertado, enquanto o efebo fica na posse do magistrado romano. É na sequência destes acontecimentos que o herói do álbum reencontra o sarcófago da mulher gelada.

A sétima parte introduz uma representação teatral, que inclui um mimo baseado no mito de Teseu e o Minotauro e à qual o impostor assiste, tendo na sua posse o sarcófago e a mulher que em parte motiva as suas deambulações. Mas é também na sequência do espectáculo teatral que o pseudo-Cimbro conhece uma actriz, que o seduz. O protagonista de *Peplum*, contudo, revela-se sexualmente impotente para satisfazer os desejos da actriz. A ameaça da impotência leva à intervenção de uma feiticeira e tem ainda por consequência o castigo corporal do jovem.

Na oitava parte, depois de visitar um bordel, o pseudo-Cimbro encontra um poeta, que cobiça a mulher no sarcófago. O episódio termina com o embarque, supostamente em direcção a Roma, onde o impostor acaba por deparar com o irmão daquele a quem usurpou a identidade: Metelo Cimbro, cavaleiro e senador de Roma. Na verdade, este Cimbro é o proprietário do navio (tema aliás petroniano⁶), acabando por descobrir o impostor que segue a bordo. O jovem é então preso e torturado, no sentido de confessar o paradeiro do verdadeiro Públio Cimbro.

A nona parte consiste sobretudo no naufrágio do navio. O seu dono, bem como o impostor, sobrevivem, náufragos. Mas este acaba por matar aquele, garantindo para si a falsa identidade que assumira.

A décima e última parte regressa a um tipo de encriptamento narrativo. Assistimos ao combate mortal entre o protagonista e uma mulher selvagem, vindo esta a ser derrotada. De súbito, percebemos que toda a cena é assistida por um grupo de espectadores, como se de um combate de gladiadores se tratasse. É esse mesmo público que acaba por aclamar de uma forma picaresca a vitória do pseudo-Cimbro, assinalada com uma coroa de louros⁷. É agora momento de regressar ao sarcófago da mulher gelada, que acabou por derreter. O novo Públio Cimbro percebe então que a mulher por quem penou tanto está morta. Morta desde o início de tudo.

Um epílogo marca o final do álbum: o impostor está em Roma, no centro do mundo, entre senadores, assumindo de facto a sua identidade falsa. Como a ilusão da mulher morta, tudo é falso, tudo é mentira, tudo é ilusório. O protagonista assume a mentira como modo de vida. Os senadores contam histórias de canibalismo. O recém-empossado Públio Cimbro cita um episódio do cerco de Numância, deixando todos os seus companheiros de semblante carregado e sombrio. A narrativa termina assim com as palavras finais do *Satyricon* de Petrónio, *ipsis uerbis*⁸.

Ao longo do álbum e da composição do seu enredo são vários os motivos que Blutch importou claramente dos antigos romances greco-latinos. Não apenas de Petrónio e, em parte, de Apuleio, mas também do romance helenístico. Os piratas, o naufrágio, a galeria de personagens e situações, o

⁶ Metelo Cimbro desempenha aqui a função de Licas de Tarento no *Satyricon*, cf. Petr. 100-101.

⁷ Talvez haja aqui alguma influência da Festa do Riso em Apul. *Met.* 3, 2-10.

⁸ Petr. 141, 11; a descrição do cerco de Numância pode ser lida em App. *Hisp.* 96.

episódio e a cena bucólica de amor com a actriz, a separação e o reencontro do herói e da amada por circunstâncias várias, a viagem em si, são temas do romance antigo por excelência⁹. Como assinalámos, porém, a sucessão desconexa de episódios sugere estarmos sobretudo perante o *Satyricon*. Mais o *Satyricon* de Fellini, porém, do que o romance original, visto que aquele é já uma exegese dos fragmentos literários que nos chegaram. Mas enquanto Fellini privilegia principalmente o lado barroco e «debochado» da civilização romana, Blutch parece fazer uma interpretação menos cínica, mas bem mais negra e fantástica, eventualmente menos depressiva e deprimida.

Fig. 3 – O efebo de Blutch



Fig. 4 – O Gíton de Max Born

Fig. 5 – O pseudo-Cimbro e o efebo de Blutch



Fig. 6 – Encópio e Gíton no filme de Fellini

De qualquer modo, são facilmente reconhecíveis os temas petroniano-fellinianos no enredo de *Peplum*, como a impotência sexual do

⁹ Ver C. Teixeira, *Estrutura da viagem na épica de Virgílio e no romance latino*, Lisboa, 2007.

protagonista, a importância que lhe é dada e a feiticeira chamada para a curar, o combate com o Minotauro, a viagem de navio e o naufrágio, a lugubridade de alguns ambientes, a representação do mimo, o poeta incompreendido, as palavras finais. Por vezes, todavia, é Pasolini quem parece ser chamado à colação, com cenas que parecem ter sido inspiradas pelos cenários da sua *Medeia*. As grutas escavadas na falésia são disso exemplo (p. 45). Já os corpos acumulados às portas da cidade romana recordam as imagens do holocausto (p. 53).

Por outro lado, à maneira do que M. Manara fez há alguns anos, aquando da sua adaptação de Apuleio à banda desenhada, também Blutch recorre ao banco de imagens felliniano para a iconografia de alguns momentos da sua obra¹⁰. Exemplos desse método são a apresentação do navio que transporta o protagonista na terceira parte (p. 23) e, sobretudo, a escolha para a fisionomia do efebo «adoptado» pelo pseudo-Cimbro, decalcada da figura de Gíton, tal como composta pelo actor Max Born (partes 5 e 6, figs. 3-4, 5-6)¹¹. Refira-se ainda que o silêncio do efebo é igualmente felliniano. É também talvez este o momento em que melhor se percebe e concretiza a anunciada intenção de continuidade do romance de Petrónio.

Mas há outras evocações perceptíveis em Blutch. Algumas antigas, outras nem tanto. Assim, ainda ao nível dos temas, o amor pela mulher congelada, que inclui uma figuração do acto sexual (p. 19), é claramente uma elaboração feita a partir do motivo pigmaliónico da agalmatofilia, tão conhecido na Antiguidade Clássica¹². O combate com a mulher selvagem/gladiadora, na parte 10, poderá ser uma reminiscência da mulher-vampiro do romance de Filóstrato, *Vida de Apolónio de Tiana* (Philostr. VA 4, 25). A dança dionisiaca da parte 4 é sem dúvida um elemento

¹⁰ Sobre esta adaptação de Manara, ver o nosso texto «Apuleio, Fellini e Manara», *BEC* 34, 2000, 161-172.

¹¹ O próprio pseudo-Cimbro, como foi já assinalado, parece inspirar-se em Martin Potter.

¹² Sobre esta questão, ver o nosso estudo «A donzela de marfim. A agalmatofilia como representação estética na Antiguidade Clássica», *Artis* 6, 2007, 61-72. Não se trata, contudo, de um tema proposadamente criado para esta BD. Segundo o próprio autor, o assunto provém de um bailado montado por Roland Peit nos anos 50, cujo enredo tratava uma expedição que descobria nos gelos do Norte uma mulher congelada e por quem um jovem se apaixonava. Ela descongelava, beijava-o e era então ele quem congelava.

clássico, como o é o tema da relação pederástica desenvolvida nas partes 5 e 6. De igual modo, a representação teatral feita na parte 7 sugere a comédia *Os Cavaleiros*, de Aristófanes (p. 68). O bucolismo da cena de amor entre o protagonista e a atriz, em que a influência da dança está particularmente presente, evoca tanto os espaços teocritianos como do romance de Longo (parte 7). Pontualmente, figura-se a arquitectura romana, representada pela estrutura de uma abóbada (p. 55) ou por aquilo que parece ser o mercado de Trajano (*mercatus Traiani*, p. 59). Talvez as mulheres amputadas evoquem o nosso imaginário relativamente à escultura antiga, em grande parte mutilada pelo tempo.

Ao nível das imagens, reconhecemos também evocações antigas, como a iconografia que dá forma ao homem que transporta a vasilha para dentro do navio, na parte 3 (p. 21), claramente decalcada dos carregadores de *hydria* dos frisos do Pártenon (figs. 7-8). Ou a composição da feiticeira que, na parte 7, tenta curar a impotência do pseudo-Cimbro, anacronicamente baseada nas estatuetas e frescos que representam «sacerdotisas» minóicas (p. 79). Ou ainda a própria definição da mulher gelada, cujo corpo recorda as representações greco-egípcias de Ísis, e cujo rosto evoca o da chamada *Dama de Auxerre* (p. 4, figs. 9-10).

Fig. 7 – O carregador da *hydria* de Blutch



Fig. 8 – Os carregadores de *hydriai* do Pártenon

Mas descortinamos igualmente evocações modernas, como a da *Pietà* de Miguel Ângelo, usada para representar de uma forma crítica e ao mesmo

tempo inusitada a atracção do magistrado romano pelo efebo¹³ (p. 59, fig. 11).

Fig. 9 – A mulher velada de Blutch



Fig. 10 – A Dama de Auxerre

Note-se como na página seguinte o mesmo método resvala a provocação com a figuração dessas mesmas personagens numa cena que parece inspirar-se nas representações das Virgens do Leite: o magistrado é figurado como uma *Madonna* amamentando o Filho (p. 57). Ou ainda a vinheta que mostra o magistrado na pose do Pilatos de Ciseri, para não referir que a mesma nos traz à memória qualquer pintura que represente Cristo e as crianças... (p. 62, figs. 12-13). Estas duas personagens concentram, aliás, a atenção do autor enquanto *media* de várias convocatórias da tradição artística ocidental. Mas há que confessar que nos escapa a razão pela qual se procede neste episódio a uma concentração de motivos cristãos. O confronto do magistrado com o efebo, da serenidade de um com a ansiedade e súplica do outro, sugere mesmo uma cena de perdão cristológico, o que é

¹³ Na personagem do magistrado há algo de Licas de Tarento, também.

desconcertante, dada a antinomia dos temas em causa. O que sobressai é sobretudo a provocação que emana de todo o processo. Em última análise, talvez seja mesmo essa a intenção. Igualmente surpreendente, porque também algo deslocado no seu contexto narrativo, é o recurso à representação de Adão e Eva, feita à maneira de pintores como Cranach ou Dürer (p. 54). Escapa-nos, contudo, qual a verdadeira função desta representação.



Fig. 11 – A Pietà de Blutch

Fig. 12 – O magistrado e o efebo de Blutch



Fig. 13 – *Ecce Homo* de Antonio Ciseri

Apesar de pouco explícita, a narrativa de *Peplum* parece ter um fio condutor. Na sua demanda, a nossa pícara personagem como que se vai aproximando, em círculos concêntricos, da capital do Império. É dessa forma que vai descobrindo o mundo que a rodeia, numa espécie de *Bildungsreise*. Mas essa viagem formativa de um herói inconsequente que se julga imbatível acaba por terminar com a desilusão da descoberta da mulher ideal que se revelou uma anti-Galateia, a mulher morta, que transforma o que poderá haver de romantismo ou de quixotismo na agalmatofilia, na aberração e rejeição da necrofilia. Talvez o sentido do aparecimento da mulher selvagem seja precisamente esse: acentuar o desaire da demanda do belo com a figuração da monstruosidade da atacante. O conformismo e a acomodação do arrivista pseudo-Cimbrio no final da história acabam assim por transformá-lo num anti-herói.

No seu conjunto, *Peplum* é uma interessante abordagem inter e metatextual da perenidade clássica, um exemplo das recepções contemporâneas da nossa herança antiga, ao mesmo tempo que um desafio ao reavivamento das nossas memórias. Este faz-se através das subtilezas e dos subentendidos inevitáveis, necessários e desejáveis num trabalho desta natureza. Para usar a expressão criada há alguns anos por J. Mattoso, estamos perante uma recriação que recupera problemáticas centradas em «fragmentos de uma composição antiga», dos quais dependemos irremediavelmente para conhecer o passado¹⁴.

NUNO SIMÕES RODRIGUES

¹⁴ Impõe-se um agradecimento aos nossos colegas Doutora Ana Elias Pinheiro e Dr. Luís da Silva Fernandes, da Universidade Católica Portuguesa, que nos deram a conhecer o *Peplum* de Blutch. À Doutora Cláudia Teixeira agradecemos a agradável tarde passada nos claustros da Universidade de Évora, a reflectir acerca deste *Peplum*. Algumas das ideias que aqui apresentamos surgiram durante essa conversa.

NÓS, OS DEUSES E O AMOR VALENTINE: DO OLIMPO PARA HOLLYWOOD

Desde sempre a sétima arte nutriu pela cultura e pelos temas clássicos da Antiguidade um enorme fascínio que originou a produção de muitas e variadas obras, desde os mais distantes no tempo *Quo Vadis* (1951) e *Ben-Hur* (1959) aos mais actuais *Gladiator* (2000), *Troy* e *Alexander*, ambos de 2004.

Falamos assim de um filão inesgotável de inspiração para produtores e realizadores quer de cinema, quer de televisão. A verdade é que também a chamada «caixinha mágica» se continua a interessar pela temática de cariz clássico, ora de índole factual e histórica como em *Rome* (2005-07), ora revestida de um tom ligeiro, desprezioso e contemporâneo. Exemplo disso é a série televisiva *Cupid* (1998-99), criada por Rob Thomas, que trata de forma leve a relação de uma psicóloga com um dos seus mais complicados pacientes: um homem que acredita ser Cupido e que se diz expulso do Olimpo e obrigado a permanecer na Terra até cumprir a sua pena — juntar cem casais com sucesso.

Terá sido pois o eterno encantamento pelos deuses e pelo seu simbolismo que levou Kevin Murphy a criar em 2008 para televisão a série *Valentine*, acumulando o papel de produtor executivo juntamente com Courtney Conte, numa produção da *Media Rights Capital* (MRC). Foram encomendados 13 episódios, mas apenas 8 foram para o ar, pois entretanto a MRC cancelou a sua produção e emissão, por falta de audiência e incompatibilidades com a *CW Television*, canal que estreou *Valentine* a 5 de Outubro do ano transacto. Em Portugal, a série estreou a 12 de Fevereiro do corrente no canal de TV por cabo *Fox Life*, que transmitiu os 8 episódios.

Valentine assume-se claramente como uma comédia romântica leve, fresca e fantasiosa, centrada no clã *Valentine*, uma família de deuses que vive entre os humanos. Assim, em pleno século XXI, numa enorme mansão estrategicamente situada em *Mount Olympus Drive* na frenética cidade de Los Angeles, vivem Grace Valentine (Afrodite), Danny Valentine (Eros), Leo Francisci (Hércules) e Phoebe Valentine (Febe). Falamos das quatro personagens centrais desta série televisiva que, quais comuns mortais,