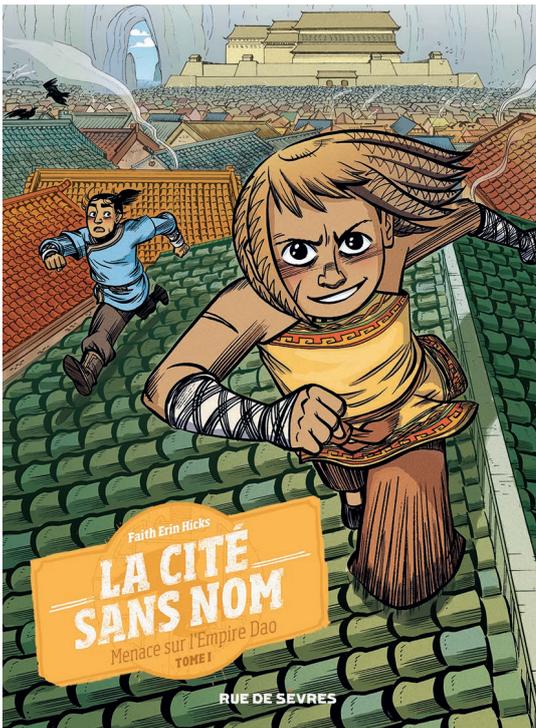


# La Cité sans nom, tome 1 Menace sur L'Empire Dao

Faith Erin Hicks



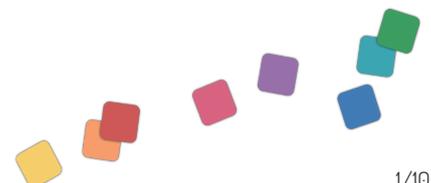
Chaque nation qui s'empare de la Cité la renomme. Siècle après siècle, des envahisseurs arrivent, s'installent et la Cité change de nom. Mais ses habitants ne laissent pas prendre dans ces luttes incessantes : leur ville est la Cité sans nom, et toute personne qui cherche à la renommer est étrangère. Kaidu est l'un de ces nouveaux arrivants, né d'une famille Dao, le dernier peuple avoir pris le contrôle de la région. Rat, elle, est originaire de la Cité sans nom, et déteste Dao pour tout ce qu'il représente. La passion de Dao pour sa nouvelle ville, où il fait ses classes de soldat de la Citadelle, est la seule chose qui pourra peut-être les rapprocher. Espérons-le, car tandis que des complots se montent, le sort de la Cité sans nom repose entre leurs mains.

↳ [Présentation du livre sur le site de Rue de Sèvres](#)

✉ Contactez-nous : [web@coledesloisirs.com](mailto:web@coledesloisirs.com)



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



## Introduction

Daidu, Yanjing, Monk, Cambaluc, Dandao... mille noms pour une seule cité, et malgré tout, ses habitants l'appellent la Cité Sans Nom. Et pour cause : au fil des siècles, chaque envahisseur rebaptise comme il l'entend cette ville très convoitée. Mais pour les natifs, qui refusent de se laisser déposséder de leur ville, elle reste la Cité Sans Nom, et quiconque cherche à la renommer est un étranger.

Premier tome d'un triptyque, *La Cité sans nom : Menace sur l'Empire Dao*, créé par Faith Erin Hicks, emmène avec un trait dynamique le lecteur au cœur d'une histoire palpitante de lutte pour le pouvoir, dans une ville peu ordinaire aux accents asiatiques. Kaidu, jeune soldat en formation issu de la lignée des occupants Dao, va faire la rencontre de Rate, enfant des rues rebelle et révoltée. Ces deux héros que tout oppose vont être les témoins d'un complot et, ensemble, devenir malgré eux acteurs de l'avenir de la Cité.

## Des personnages et des personnalités contrastés

*La Cité Sans Nom* s'articule autour de personnages forts, aux personnalités très différentes, ce qui donne au récit toute sa richesse.

Les héros principaux de l'histoire sont deux adolescents, Kaidu et Rate, qui n'ont a priori rien en commun... si ce n'est leur soif de justice et leur amour pour la Cité.

Kaidu est un jeune garçon issu de la lignée des Dao, les derniers conquérants en date de la ville. Fraîchement arrivé à la Cité afin d'y suivre une formation de soldat, il y fait la rencontre de son père, Andren. C'est Kaidu que le lecteur découvre sur la première double-page du récit (pages 10-11), en bien fâcheuse posture : tête en bas, une expression de frayeur et de surprise sur le visage, Kaidu est en train de se faire battre à plate couture à son entraînement. On découvre vite que Kaidu est un apprenti soldat, peu expérimenté, avec peu d'appétence pour le combat : « - Bats-toi comme un Dao. - J'aime mieux vivre, merci. » (page 12). C'est un personnage maladroit et naïf, qui, bien que fils du général Andren, semble méprisé par ses pairs : ses camarades ne manquent jamais une occasion de le brimer (« Peut-être que c'est un raté. Comme toi », « Mauviette », page 19), ou de le passer à tabac dès lors qu'il exprime sa compassion pour les non-Dao (pages 37 à 39). Kaidu ne semble trouver sa place nulle part : malmené par ses camarades au Palais, et considéré comme un étranger – voire un ennemi – par les habitants de la Cité, le novice peine à se faire respecter malgré la présence de son père, haut placé.

Le jeune garçon n'a pas le profil d'un soldat mais d'un intellectuel, davantage intéressé par le savoir que par le combat : « Je préfère les livres aux couteaux » (page 32), « Regarde tous ces livres... J'aimerais tellement

en avoir autant. » (page 118). Il met cependant toute son énergie à progresser dans la course, aidé par Rate.

Rate est le personnage féminin principal de l'histoire. Bien qu'apparaissant pour la première fois seulement à la page 27 du récit – et plutôt brièvement –, on devine qu'elle va être un protagoniste déterminant... et déterminé. Car c'est bien elle que le lecteur découvre sur la couverture de la bande dessinée, en premier plan devant Kaidu, fonçant droit devant elle, le regard vif, un demi-sourire malicieux aux lèvres.

Rusée et cynique, Rate se fait un plaisir de montrer ses faiblesses à Kaidu, surtout lorsqu'il s'agit de faire la course sur les toits de la ville.

D'apparence solide, Rate est toutefois une adolescente livrée à la rue, toujours affamée, fragile, au passé que l'on devine difficile (« Tu ne sais rien de moi. Alors ne dis pas que j'ai de la chance, jamais. », page 119).

Hautaine et fière, elle repousse l'aide des autres (et surtout des Dao : elle préfère fuir Andren lorsqu'il lui propose de la nourriture, page 27), mais a besoin de bienveillance qu'elle trouve heureusement chez le moine Joah, au Cœur de Pierre. Gamine revancharde et joueuse, elle se prend rapidement d'affection pour Kaidu. Alors qu'elle le méprisait au début de leur rencontre (« Je ne veux connaître aucun nom de Dao », page 85), elle va finir par l'entraîner à courir sur les toits, et lui ouvre son univers, celui de la Cité et des « Nommés », ses habitants.

Andren, le père de Kaidu, est un personnage original : général et conseiller auprès du Général de Toutes Lames, il fait la rencontre de son fils au début du récit et l'entraîne à la découverte de la ville et de ses habitants. Malgré son grade, Andren est un personnage accessible, qui ne manque pas d'humour, et qui prend le temps de partager ses idées avec son fils. Il prône une stratégie politique visant à unir les différentes nations pour gouverner la Cité, un projet audacieux qui déplaît beaucoup à Erzi, qui le considère comme un étranger (« Andren ne sait rien de l'avenir de la Cité. Il n'est pas né ici. », page 129).

Le Général de Toutes Lames est la figure représentative de l'autorité. Chef des conquérants Dao, il gouverne la Cité depuis trente ans. Père d'Erzi, c'est un homme sage et respecté, qui sait écouter mais aussi se montrer humble : « Je suis désolé pour ta souffrance. », déclare-t-il à Rate lorsqu'elle l'accuse d'avoir tué ses parents (page 171), et reconnaissant, lorsqu'il s'incline auprès de Rate, qui lui a sauvé la vie (case 1 page 227). Mais s'il pense que son règne a apporté la paix et le calme à la Cité depuis trente ans, pour les habitants, il reste malgré tout l'occupant. Et des ennemis, le Général en a, comme le prouve la tentative d'assassinat dont il est la cible.

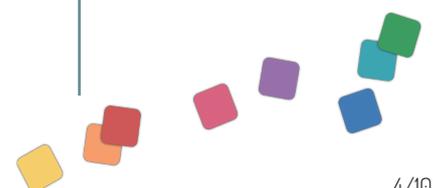
Erzi est le fils du Général de Toutes Lames. Premier Dao né dans la Cité (son nom signifie « fils de la Cité »), il a pour charge de former les futurs soldats. Bien que né dans la Cité, il est toujours considéré comme un étranger par les habitants de la ville, et les Dao eux-mêmes semblent le craindre : « La Cité est ma terre natale et les Dao, mon peuple. Mes racines sont doubles et c'est pour ça qu'il est difficile pour les uns comme pour

les autres de m'accepter véritablement. » (page 40). C'est un personnage complexe, qui peine à asseoir sa légitimité, et que l'on devine tiraillé par son désir de pouvoir, et sa loyauté et sa confiance envers les étrangers (comme son garde du corps Mura). Il nourrit beaucoup de méfiance et de jalousie envers Andren, et se fait un plaisir de le provoquer : « C'est gentil de passer nous voir, général. Restez donc. Vous apprendrez peut-être quelque chose. » (page 18), « Mon père a beaucoup trop d'indulgence pour Andren et ses projets absurdes. » (page 125). Erzi se montre fort et impitoyable, mais il est facile de voir ses failles, une fragilité, qui pourraient le pousser peu à peu à basculer du côté de la haine...

Mura est le deuxième personnage féminin de l'histoire. Apparaissant dès le début du récit aux côtés d'Erzi dont elle est le garde du corps, elle impressionne les jeunes recrues par son incroyable force physique et son habileté : « Si j'avais ne serait-ce que dix jeunes Dao avec la moitié de tes capacités, nos ennemis n'oseraient plus soutenir notre regard. », lui déclare Erzi (page 128). Vêtue de noir, peu loquace, elle reste dans l'ombre d'Erzi dont on devine qu'elle est aussi la confidente. C'est un personnage fort et mystérieux, au passé trouble : ancienne enfant des rues, Mura est passé du côté des Dao (« Je dois ma vie à Erzi. [...] Il m'a donné un foyer et un but », page 48), ce qui lui doit d'être considérée comme traîtresse par les habitants de la ville ... Notamment par un des assassins du Général, aux yeux verts tout comme elle, qui lui lance un haineux « Traîtresse... » avant qu'elle ne lui ôte la vie (page 221). Mura semble elle aussi, comme Erzi, avoir des racines doubles et des motivations complexes. Bien que réservée, elle s'ouvre peu à peu à Kaidu, qui a pris sa défense devant ses camarades, et lui prodigue des conseils.

On notera qu'il y a peu de femmes dans le récit. Si l'on exclue la mère de Kaidu (qui n'apparaît que très brièvement lors d'une rétrospective page 44), on relève seulement deux personnages féminins, Rate et Mura, qui se ressemblent beaucoup. Toutes deux sont fortes et combatives – donc dans une posture plutôt masculine – et semblent hériter d'un passé difficile. Toutes deux paraissent souffrir malgré tout d'un sentiment d'exclusion par rapport à l'univers auquel elles appartiennent.

Joah est un des moines du Coeur de Pierre. Homme bienveillant à la carrure rassurante et réconfortante, c'est un des rares personnages neutres dans l'histoire, qui ne paraît être ni du côté des occupants, ni des occupés. Toutefois, au début, il semble ne pas avoir beaucoup de sympathie pour les Dao : son expression lors de sa rencontre avec Kaidu (case 3 page 117) en dit long sur ses sentiments. Malgré tout, il l'accepte bras ouverts car « on ne se détourne pas d'une personne dans le besoin, c'est notre credo. » (page 117). C'est le protecteur de Rate, qui est orpheline.



## Une société divisée et hiérarchisée

La Cité Sans Nom, bien que fictive, ressemble à bien d'autres villes dans le monde réel : elle n'échappe pas aux questions politiques et sociales, ni aux conflits d'intérêts et de pouvoir.

Comme l'explique Andren à son fils page 27, « [...] comme la Cité est très importante (c'est le seul accès à l'océan à travers les montagnes) elle a toujours fait l'objet de toutes les convoitises. ». Ainsi, la Cité ne cesse de voir défiler les envahisseurs au fil des siècles, qui la rebaptisent à chaque prise de pouvoir. Peu à peu, le fossé s'est creusé entre l'occupant et les habitants, chacun nourrissant méfiance voire mépris pour les autres. De ses sentiments est née une discrimination très vive, divisant la société en sortes de castes, chaque catégorie portant un nom précis.

On retrouve ainsi en premier lieu les Dao : le peuple occupant, dernier en date à avoir pris le contrôle de la Cité (renommée ainsi Dandao). Richement vêtus, et visiblement éduqués, ils sont aux antipodes des habitants de la ville. Issus du pays Dao, ces conquérants ne quittent guère le Palais et se mêlent peu au peuple. Et pour cause, celui-ci n'est que méfiance et antipathie pour l'envahisseur. Il est clair que les Dao ne seront jamais intégrés par les autochtones: il est d'ailleurs recommandé aux jeunes soldats de ne pas s'aventurer seuls dans la Cité. Kaidu peine ainsi à trouver son chemin dans la ville et ne rencontre qu'indifférence et mépris (et manque même de se faire agresser) lorsqu'il demande de l'aide aux passants (pages 57 à 59).

Les habitants de la Cité, quant à eux, lassés de voir leur ville passer de mains en mains, ont préféré se baptiser eux-mêmes les « Nommés ». Il s'agit, comme l'explique Rate à Kaidu page 130, des « gens qui vivent ici. Moi, Joah, les moines, tout le monde. Les Nommés de la Cité Sans Nom. ». Pour Joah, « le peuple de la Cité en est le cœur et l'âme » (page 131). La cohabitation avec l'occupant est difficile, malgré un actuel règne de paix. Rate résume, amère et résignée, le sentiment des Nommés par rapport à leur histoire : « La Cité n'a de cesse d'être envahie et conquise. Alors, pour survivre, les Nommés ont choisi de ne pas se battre. Nous laissons le cycle de guerre et d'invasion nous passer sur le corps. Ne pas se battre. Juste vivre. Et c'est parce que nous avons choisi ce mode de vie que nous endurons tous ces maux. » (page 131).

Une discrimination s'ajoute à ces deux « classes » en opposition : il s'agit du terme « Skral », employé pour la première fois par les jeunes soldats Dao à l'encontre de Mura (« Tu as bien flâné, pendant que cette maudite Skral nous rouait de coups ? », page 36). Il s'agit d'un terme raciste, insultant et dégradant, qui montre bien là toute la haine entre l'occupant et le peuple : « Les Skral, ce sont les étrangers, tous ceux qui ne sont pas Dao. Tous ceux qui ne sont pas des personnes. » (page 36), ou encore : « J'appelle les rebuts de la Cité par leur nom » (page 36).

Petite parenthèse : on retrouve ce type de discrimination entre « purs » et « impurs » dans bien des récits pour la jeunesse, par exemple dans *Harry*

*Potter*, où les non-sorciers sont appelés « sangs de bourbe » par ceux qui les méprisent.

Au-delà de ces tensions sociales, s'ajoutent les tensions politiques au sein même des Dao. Le Général de Toutes Lames est un personnage respecté, qui brille par sa sagesse. Mais son fils Erzi le trouve trop indulgent, trop à l'écoute de ceux qui souhaitent démocratiser le système, tel qu'Andren. Car le projet d'Andren est pour le moins révolutionnaire puisqu'il s'agit de partager la gestion de la Cité avec des peuples ennemis : « Entre la protection de notre pays et l'occupation de la Cité, nos armées se sont réduites. Un jour, une nation plus forte nous délogera de la Cité. Notre défaite est inexorable. Personne n'a réussi à garder le contrôle de la Cité au-delà de trente ans. » explique-t-il à Kaidu (page 127). Erzi s'indigne de ce projet, et se sent menacé car c'est lui qui devra gouverner la Cité à la suite de son père.

Le Général de Toutes Lames, parce qu'il cherche aussi la solution la plus juste pour l'avenir de la ville, n'a pas que des alliés dans son camp. Cela devient vite une évidence lorsque l'un de ses propres soldats, se présentant comme « un patriote » (page 158) approche des rebelles pour leur proposer d'assassiner le Général et Erzi, afin de devenir lui même le nouveau Général de Toutes Lames. C'est donc un des rebelles, natif de la Cité – et aux yeux verts comme ceux de Mura –, qui dirige les opérations, sans se douter que Rate a assisté à la scène. Grâce à cette dernière et à Kaidu, la tentative d'assassinat sera un échec.

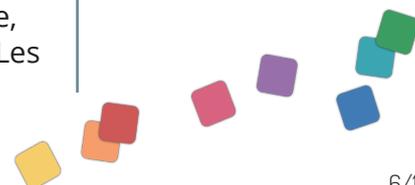
L'auteur pose ici les bases d'une intrigue politique passionnante, qui promet de se poursuivre avec de nombreux rebondissements dans les tomes suivants.

## Inspirations asiatiques

Dandao, Kaidu, Rate... des noms aux consonances exotiques, des lieux et des architectures aux accents asiatiques... Le récit de Faith Erin Hicks s'ancre dans un monde fictif qui évoque l'Asie d'autrefois.

Dans le récit en lui-même tout d'abord, on note que les personnages principaux, Kaidu et Rate, portent des noms aux connotations japonaises. L'aspect physique des jeunes Dao conforte cette idée : traits de leurs visages, yeux légèrement en amande, cheveux noirs et lisses... La ville elle-même a été baptisée de divers noms, tous faisant penser à une langue tantôt chinoise, tantôt japonaise, ou encore mongole : Daidu, Yanjing, Monk...

Dans la scène d'ouverture (page 3), le lecteur a une vue d'ensemble sur la Cité : elle se dresse au bord de la mer, entourée de hautes montagnes rocheuses. Du fleuve, on aperçoit déjà le Palais et les maisons de la ville, et l'on remarque d'entrée de jeu l'architecture chinoise des bâtiments. Les

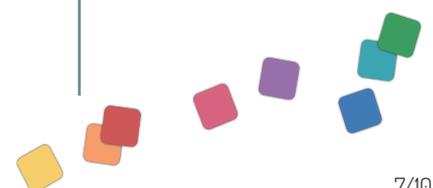


toits, très présents dans le récit, semblent respecter l'esthétique typique des bâtiments de la Chine ancienne. De nombreux autres détails viennent renforcer cette sensation de se trouver dans un pays fictif quelque part en Asie : les voiles des bateaux (page 3) et les pirogues (page 131), les tentures au Palais (celle représentant le Général de Toutes Lames page 42), la bibliothèque du Général (case 1 page 167), la présence de moines tels que Joah évoquant les moines bouddhistes, ou encore la Fête des Ruines illuminée de milliers de lanternes japonaises colorées (pages 143 et 144)... Il faut bien sûr ajouter à cela les costumes des personnages : bottes mongoles, tuniques et kimonos des Dao, armures chinoises des soldats, contrastant avec la tenue de Rate et des habitants de la ville, plutôt vêtus comme les Mongols nomades. Les références à l'Asie ne manquent pas et plongent le lecteur en immersion dans un monde qui paraît bien réel.

L'ancrage dans un univers asiatique est renforcé par la réalisation graphique même du récit. Si le trait de Faith Erin Hicks n'évoque a priori pas la bande dessinée asiatique, on note que l'auteur utilise certains des codes du manga à de multiples reprises.

Il arrive parfois que les traits du visage de ses personnages changent, pour souligner une émotion : yeux écarquillés, grimace exagérée... Des ajouts graphiques typiques du manga s'invitent çà et là dans les cases. C'est le cas page 29 case 3, lorsque Kaidu déguste une brochette, visiblement sous le charme : ses yeux deviennent roses, et des cœurs et des étoiles entourent son visage. A la deuxième case de la page 86, c'est le visage de Rate qui se déforme sous l'effet d'un rire crispé difficilement contenu : ses yeux ne sont plus que deux minuscules ronds blancs, son sourire est un simple trait tremblotant grossièrement remonté vers les oreilles, sont teint est rouge, de petits traits encerclent son visage.

Dans cette scène, comme dans de nombreuses autres, l'auteur a inséré des onomatopées, comme cela se fait très couramment dans les mangas, afin de marquer l'action. Celles-ci font partie intégrante du reste de l'image, comme un élément graphique participant à l'action. On remarque cependant que ces bref mots sont en anglais, l'auteur étant canadienne : page 86, le visage de Rate est surmonté du mot « snerk », qui transcrit le son produit par la bouche et le nez lorsque l'on réprime un fou rire. Dans les scènes d'action, comme les combats ou les courses sur les toits, les gestes, les pas et bonds des héros sont ponctués de sons : « Wsst » (page 37) pour évoquer un coup de poing manqué porté à un adversaire, « Whamm » (page 38), mot littéralement aplati par le visage de Kaidu, lui-même écrasé au sol par son camarade, « Thmp » (page 67) lorsque Rate décolle du sol pour bondir sur un toit (ressemblant à « Thump », qui se traduit par « taper », comme le feraient le bruit de ses chaussures au contact d'une surface), « Shove » (page 54) quand un jeune Dao bouscule un autre apprenti soldat (« shove » signifiant « pousser »), « Grab » (page 64) lorsque Rate arrache le couteau des mains de Kaidu (« grab » veut dire « saisir »), etc.



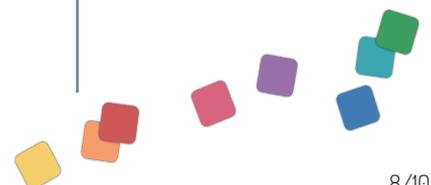
L'histoire fait la part belle aux scènes d'action : qu'il s'agisse des combats entre les jeunes soldats Dao, des scènes de course-poursuites entre Rate et Kaidu, ou de l'affrontement de Mura avec les assassins du Général, le lecteur est pris dans un véritable tourbillon. Cases striées pour simuler la vitesse, personnages en constant mouvement, traits des corps, des mains, étirés et inachevés donnant une sensation de rapidité (par exemple pages 219 à 221), cases de plus en plus grandes, comme débordant de la page... Tout est fait pour que le lecteur se sente plongé au cœur de la bataille. Ces techniques narratives évoquent les shōnen, ces mangas d'action principalement destinés aux jeunes garçons, mettant en scène un héros (souvent masculin), aventurier, avec une quête à accomplir. Ce type de littérature met en avant les valeurs comme l'amitié, le goût de l'effort, l'esprit de groupe et le dépassement de soi .

Le parallèle avec le shōnen ne s'arrête pas là : on retrouve dans *La Cité Sans Nom* le schéma classique du jeune héros (ici, Kaidu), un peu naïf, isolé voire méprisé de ses pairs et sans aptitude particulière, qui va se construire et gagner en assurance, pour devenir le héros de l'histoire, aux côtés de Rate. Ce profil de héros est comparable par exemple au héros Naruto, de la série manga du même nom, jeune garçon crédule et effronté, mais doté de pouvoirs extraordinaires qu'il va apprendre à exploiter grâce à l'aide de ses amis. Avec sa force de caractère, sa ténacité et son acharnement, Kaidu parvient, à la fin du récit, à courir aussi vite que Rate... En un sens, Kaidu a développé lui aussi une aptitude particulière, qui lui a permis de réaliser un exploit et de sauver des vies. En quelques jours, le jeune garçon est passé du statut d'apprenti soldat peu impliqué au statut de héros. Et son rôle ne s'arrêtera pas là dans les tomes à venir...

## Quelques pistes à explorer en classe

*La Cité Sans Nom* est une bande dessinée qui se prête bien à une étude en classe. Avec les élèves, il sera intéressant de se pencher sur plusieurs aspects de celle-ci :

- Repérer les codes empruntés au manga :  
Dans l'aspect graphique tout d'abord, quels sont les éléments qui peuvent être comparés au manga (décors, costumes, aspect physique des personnages, traits de vitesse dans les scènes d'action, traits physiques exagérés pour renforcer une émotion de façon humoristique, onomatopées...)?  
Dans la narration elle-même (noms des lieux et des personnages, schéma de la quête initiatique du héros, multiples scènes de combat...)?  
Si l'on est connaisseur, il est possible de faire un parallèle entre les caractères des personnages de *La Cité Sans Nom* et d'autres personnages de manga célèbres (nous avons cité *Naruto*, mais de nombreux autres shōnen se prêtent à l'exercice), ce qui donnera par exemple l'occasion d'étudier par la suite le manga en classe. En



opposition, on peut aussi relever tout ce qui n'appartient pas au genre manga (les onomatopées sont en anglais, l'histoire est en couleurs, sens de lecture de l'histoire « à l'occidentale » de gauche à droite...).

- Analyser la place des toits dans le récit : toile de fond graphique de l'histoire, les toits sont omniprésents dans la BD. Combien de fois apparaissent-ils (noter les occurrences) ? A quels moments du récit (dès la couverture, dans la scène d'ouverture, dans les course-poursuites, dans la dernière case de l'histoire...) ? Quels effets cela produit-il (les toits sont comme un personnage à part entière, ils jouent un rôle, ils montrent aussi l'immensité de la ville...) ? Étudier la symbolique du toit : qui y grimpe (uniquement Rate et Kaidu) ? Pour quoi (pour s'entraîner à courir) ? Pourquoi Rate passe la plupart de ses journées sur les toits ? A cette question, plusieurs réponses possibles : les toits sont le seul lieu où Rate se sent à l'aise, chez elle, car « au-dessus » des autres, physiquement et symboliquement... C'est un univers presque intime qu'elle accepte de partager avec Kaidu. Le toit est aussi synonyme de protection, d'abri. Cependant, Rate ne choisit pas de s'y abriter, mais de vivre dessus, ce qui montre son caractère hors du commun... et aussi sa solitude. Le toit permet aussi de considérer la ville sous un autre angle, dégagé, d'où on peut voir facilement le Palais.
- Étudier les scènes notables du récit : certaines scènes se prêtent bien à une analyse en classe, par exemple la Fête des Ruines, pages 143 à 155. Étudier la palette graphique : quels sont les tons utilisés (mauve, rose, orange, jaune...) ? Quels effets cela produit-il (ambiance chaleureuse, nocturne, joyeuse...) ? Y a-t-il des éléments qui tranchent avec ces couleurs (le costume bleu de Kaidu) ? Quel effet cela produit-il (cela le distingue des Nommés, montre sa différence...) ? Étudier la narration : Que se passe-t-il dès l'intervention des rebelles (basculement vers une scène d'action, double page d'affrontement muette, renforce la violence de la scène...) ?  
On peut également étudier les scènes se déroulant sur les toits : une course-poursuite entre Kaidu et Rate, pages 67 à 78, ou la course de Rate vers le Palais, pages 178 à 181 : Comment les cases sont-elles agencées ? Y a-t-il des dialogues ou des sons ? Quels sont les angles de vue ? Quels effets cela produit-il (vitesse, vertige, dynamisme, importance de l'action, etc.) ?
- Réfléchir et débattre sur la discrimination : La Cité Sans Nom est l'occasion de se pencher sur le racisme et l'intolérance. Quels sont les groupes qui apparaissent dans le récit (les Dao, les Nommés, les Skral) ? Quels sont les rapports entre eux ? Quelle est la place de chacun dans la société ? Par qui le terme « Skral » est-il utilisé ? Pourquoi est-il dégradant ? Ces questions peuvent, en classe, ouvrir une réflexion plus globale sur l'intolérance, la xénophobie, le vivre ensemble dans une société cosmopolite.

## Pour aller plus loin

[La Cité sans Nom T2 Le secret du cœur](#) de pierre et [La Cité sans Nom T3 La Terre Déchirée](#), Faith Erin Hicks, Rue de Sèvres

Pour les anglophones :

Avant La Cité Sans Nom, Faith Erin Hicks a publié *The Adventures of Superhero Girl* (First Second), pour lequel elle a reçu un Eisner Award dans la catégorie « publication pour enfants ».

Parcourir le [site web de l'auteur](#) et découvrir [Avatar](#), une de ses autres bande dessinées inspirée de l'univers manga.

