

## Comment dessiner les cheveux (sans se les arracher) ?

Oui, je me suis beaucoup creusé la tête pour trouver le titre de cet article, j'avoue. ;)

Comme vous le savez, le dessin des cheveux représente un problème **récurrent** chez les dessinateurs inexpérimentés. Le débutant va immédiatement se demander comment il est possible de représenter des éléments aussi complexes que les cheveux, surtout quand ils sont en mouvement et voltigent dans tous les sens. Il a la naïveté de croire qu'il faudrait les traiter **un par un** dans le but d'être réaliste.



J'ai pas pu m'en empêcher, désolé... XD

Mais pourquoi les premiers essais de dessin de chevelure sont-ils tout aussi catastrophiques les uns que les autres?

La réponse est simple : **on se complique trop souvent la tâche en tant que débutant** ! Le piège est de commencer par **les détails**, et d'y passer trop de temps, plutôt que de fractionner le dessin en étapes simples et dans un ordre bien déterminé.

Pourquoi ?

Parce qu'**il est plus facile de s'empresse de dessiner ce que l'on voit en premier** (vous savez, les petits espaces sombres entre les cheveux), que de prendre du recul pour réfléchir au dessin dans sa globalité.

[Apprendre à dessiner](#)

Autant l'avouer, c'est une erreur classique, on est tous passés par là!



j'ai pas pu m'en empêcher non plus... :D

En effet, tout débutant a une idée préconçue de ce qui l'entoure, souvent superficielle et faussée. En réalité, aucun humain n'est né avec un **sens de l'observation acéré**. C'est notre personnalité et notre expérience qui vont déterminer notre envie d'observer le monde. Heureusement, il n'est jamais trop tard pour commencer à développer son œil d'artiste !

Vous l'aurez compris désormais: le sens de l'observation est la qualité première de tout bon dessinateur. Il faut être très curieux et se poser de bonnes questions comme : **Est-ce que cela vaut le coup de passer 15 minutes à dessiner une mèche de cheveux, alors que le volume global de ma chevelure n'est pas correct ?**

*[Pit mode radotage ON] À part de rares exceptions, si un artiste dessine toute sa vie à l'instinct, sans jamais essayer de comprendre ou de retenir quoi que ce soit, il n'est pas étonnant qu'il trouve rapidement ses limites et qu'il ne progresse plus. [Pit mode radotage OFF]*

En réalité, comme pour tout objet, quand on a compris les principes de bases du dessin, le dessin des cheveux ne représente plus un problème, au même titre que n'importe quel sujet d'observation.

[Apprendre à dessiner](#)

**Oui**, ça peut parfois être long si on veut être très réaliste et bien détailler.  
**Non**, ce n'est pas difficile si on connaît quelques principes.

Comme pour tout ce qu'on dessine, le dessin des cheveux n'échappe pas à certains principes élémentaires :

- Pour dessiner un objet complexe (ici la chevelure), il est nécessaire de **simplifier, puis de diviser** le tout en plusieurs parties toutes aussi simples. Et cela vaut autant pour la structure que pour le rendu des ombres. J'insiste sur ce point. **Ici repose tout le secret de la réussite en dessin** : mais vous le savez depuis le temps n'est-ce pas ? ;)
- Les cheveux sont **soumis à la gravité** et auront tendance à **épouser la forme** de leur support, notamment le crâne.
- Les cheveux ont leurs propres caractéristiques et **propriétés** selon l'individu. Les cheveux clairs s'avèrent par exemple plus transparents, les cheveux lisses présenteront davantage de reflets, les cheveux fins et frisés auront l'air plus flous et diffus, et j'en passe...

## Les caractéristiques du cheveu

Non, rassurez-vous, je ne donnerai pas un cours de coiffure. Ce qu'il faut comprendre avant tout, c'est qu'un cheveu présente des caractéristiques qui diffèrent d'un individu à l'autre :

- la transparence
- la réflectivité
- la couleur
- la souplesse
- l'épaisseur
- l'implantation

Non seulement toutes ces propriétés du cheveu sont différentes d'une personne à l'autre, mais chacun d'entre nous peut faire des choix personnels par rapport à la présentation de la chevelure :

- ajouter des produits (cire, gel, produit de beauté)
- couper les cheveux/ajouter des extensions
- regrouper les mèches
- lisser/boucler/brushing
- faire une coloration
- ajouter des accessoires
- styliser la forme
- styliser les volumes
- styliser les détails
- styliser les traits
- choisir une palette de couleur complexe

etc...

Tout autant de pratiques esthétiques et de choix qui vont nous pousser à nous écarter du droit chemin, qui est de considérer ce qu'on voit **comme un tout**, et non pas comme une multitude de petits détails sans aucune harmonie.

Oui, comprendre l'entité même du cheveu est relativement important, mais ce ne sera jamais plus important que de considérer la chevelure **comme un seul et même objet**.

Toujours pas convaincus par mes propos ?

Observez par exemple le rendu minimaliste de ce portrait esquissé par John Singer Sargent.

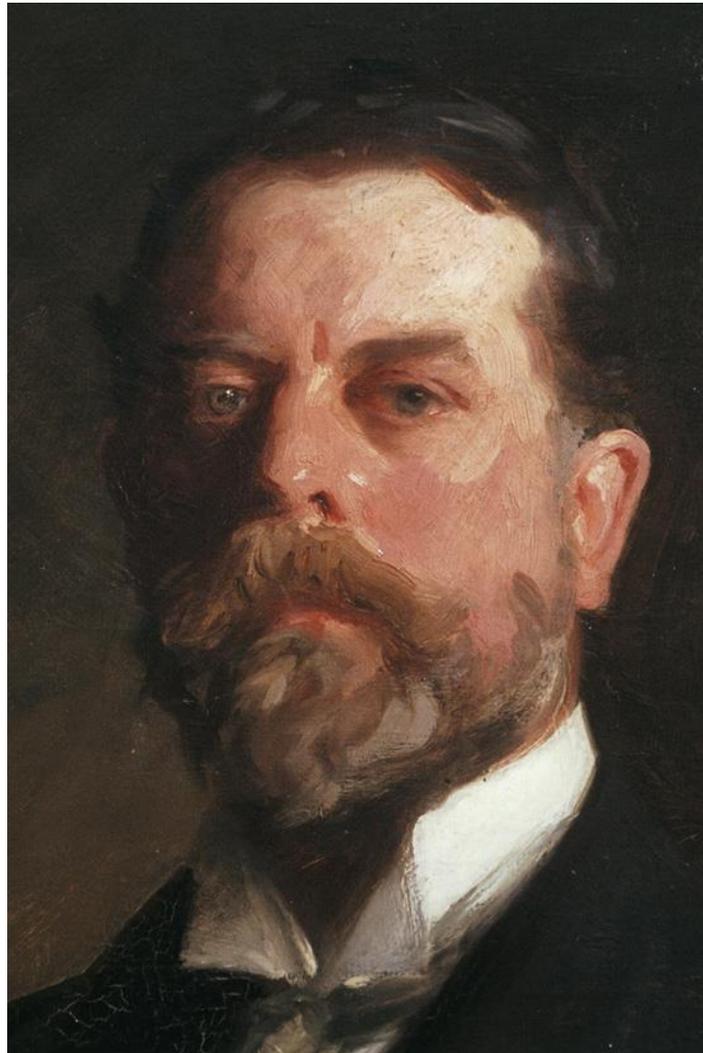


Remarquez comme l'artiste a su rester simple en groupant correctement les valeurs sans trop détailler.

Pourtant le croquis n'en paraît pas moins bon, au contraire: il est vivant!

L'économie de détail s'avère assez déroutante... L'artiste aurait pu aller plus loin dans le rendu, mais le dessin en l'état est tout à fait suffisant et reste tout à fait réaliste, comme s'il avait capturé l'essence même du sujet.

**Peinture ou dessin, même combat.** Que ce soit des coups de pinceaux ou des coups de crayon, le principe reste le même.



Voici un autoportrait de l'artiste. Mais.... mais.... où sont passés les détails? Chers amis, c'est ce qu'on appelle de L'Art avec un grand A.

Un travail de virtuose ! Détailler encore à ce stade risquerait de déséquilibrer la peinture, et ne ferait qu'inhiber la spontanéité du graphisme et des coups de pinceau.

**C'est la consistance globale, l'équilibre de l'image et l'homogénéité du rendu qui vont payer au final, et non pas le nombre de détails posés sur le papier ou la toile : le public se fiche**

[Apprendre à dessiner](#)

de savoir combien de temps vous y avez passé, seule l'impression\* générale restera (\*je n'ai pas choisi ce mot au hasard, car cette dernière image semble représenter exactement ça: une impression).

En clair, vous pouvez passer autant de temps que vous le voulez sur un dessin, si vous n'avez pas compris comment suggérer la structure, le mouvement et les volumes des cheveux, vous serez condamné à copier bêtement à plat ce que vous voyez, sans avoir cette liberté d'y ajouter votre grain de sel.

## Réaliste ou stylisé ?

Il existe une infinité de techniques et de styles différents. Si vous vous engagez dans un style très détaillé et réaliste, gardez bien en tête que le plus important est de rester consistant sur l'ensemble du dessin. Par exemple, pour un dessin de portrait, si on détaille trop les cheveux par rapport au reste, cela se verra et **on attirera trop l'attention sur des détails inutiles**. Que vous choisissiez par exemple un style minimaliste à contours, un style orienté animation, un style manga, un style de BD franco-belge, un style orienté jeu vidéo, un style illustratif semi-réaliste, un style réaliste minimaliste ou un style réaliste très détaillé, restez consistant dans le rendu coûte que coûte, jusqu'à ce que vous ayez finalisé votre dessin.

**Le plus simple pour rester homogène dans le rendu, est de détailler au fur et à mesure toute l'image, et de ne pas détailler partie par partie.** Une progression homogène sur la totalité du dessin semble appropriée, spécialement pour des personnes inexpérimentées.

De cette façon, vous y verrez plus clair tout au long de la création, et cela vous évitera de passer trop de temps sur une partie avant de vous apercevoir que la hiérarchie de valeurs ne convient pas et que vous avez travaillé tout ce temps pour rien.



Voici un exemple de rendu semi-réaliste. Cette illustration a été réalisée par Jennifer Healy, une jeune artiste que j'apprécie.

## Mouvement et gravité

De nombreuses forces s'appliquent aux cheveux : **gravité, tension artificielle, tension naturelle, torsion, frisure, écrasement, attachement, souffle de l'air, influence des autres mèches...**

Autant être honnête d'entrée de jeu : **si les étapes de construction sont négligées par le débutant, le dessin finira par être bancal.** On ne peut pas rattraper une mauvaise construction avec le rendu des volumes, car si la construction est mauvaise, c'est qu'il y a de fortes chances que le dessinateur n'ait pas pris le temps de **comprendre la forme**, la profondeur et la structure de ce qu'il dessine.

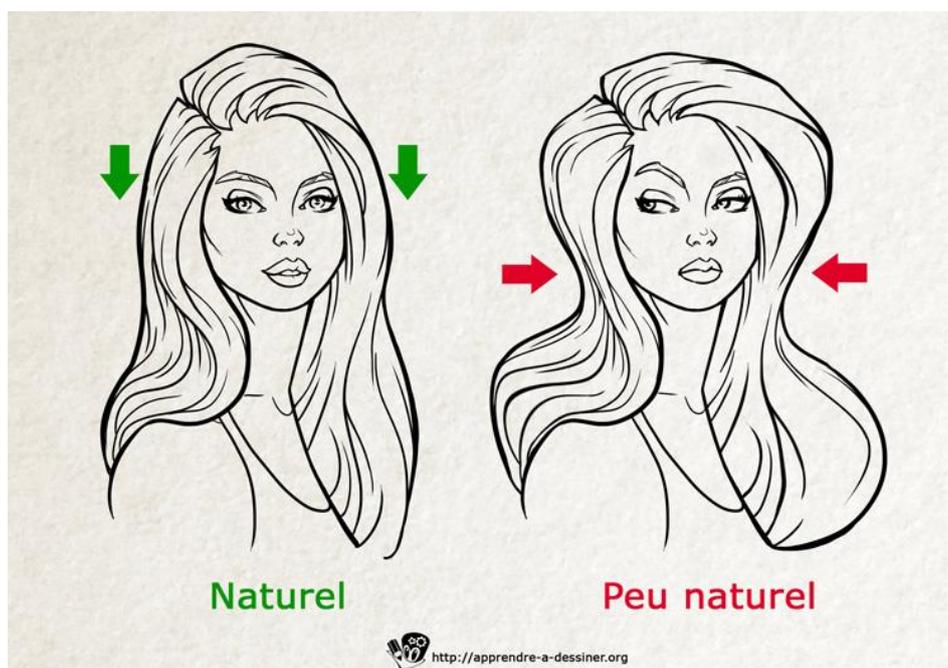
[Apprendre à dessiner](#)

Dans l'absolu, on peut comparer la chevelure à du tissu. Elle épousera la forme de ce qu'il y a en dessous (sauf dans le cas d'une chevelure très raide).



La gravité influence énormément les cheveux lisses et épais.

Ce genre de chevelure aura tendance à se verticaliser en suivant la forme du crâne. Si on ne fait pas attention à la gravité, on peut obtenir des résultats non seulement caricaturaux ou bizarres, mais parfois même impossibles.



# Dessiner l'invisible

Une chevelure n'est **PAS** plate. La masse globale des cheveux doit être réfléchiée en termes d'épaisseur. Il ne s'agit pas de dessiner une feuille de papier.

Ce principe s'applique aussi aux mèches de cheveux que l'on représentera lors de la deuxième étape.

J'en avais déjà parlé [dans cet article](#), mais un bon moyen de ne jamais se rater pour dessiner consiste à **dessiner l'invisible**. Par exemple, dessiner une tresse peut s'avérer être un vrai calvaire pour certains dessinateurs, même certains pros. Le mieux est de tout dessiner puis de faire disparaître certaines parties du dessin, notamment les éléments qui passent derrière les autres. Quand on a du mal avec une partie du dessin ou un raccourci, il est préférable de tout dessiner puis de gommer ensuite.

## Étape par étape

Comme toujours, si vous observez une chevelure ou tout autre objet, plissez les yeux d'abord puis observez. Cette pratique permet de simplifier la perception des valeurs et donc des volumes. Vous pourrez aussi plisser les yeux sur votre dessin pour vérifier si la hiérarchie des valeurs convient. Avec cette méthode on peut rapidement déjouer les pièges de l'observation yeux grands ouverts.

Voici un "étape par étape" que vous pouvez suivre pour vous en sortir:

1. Représentez le support d'où les cheveux vont naître: la tête. La tête est un élément en trois dimensions, qui présente une profondeur. La chevelure aura donc aussi une profondeur.
2. Dessinez la forme générale de la chevelure, en représentant bien l'épaisseur, en tenant compte de la gravité et en représentant les parties invisibles si besoin.
3. Subdivisez par grosses mèches/parties selon la coupe de cheveux (dans la plupart des cas, 4 ou 5 suffisent).

4. Détaillez à l'intérieur des mèches. Ne passez pas trop de temps sur la séparation des cheveux sur une toute petite zone. Gardez une vision d'ensemble.
5. Esquissez les volumes globaux de la chevelure (ombres de formes). Ne rentrez pas dans le détail du modelé pour l'instant.
6. Une fois que vous avez une bonne vision des volumes globaux, renforcez les contrastes. Pour un éclairage de face, c'est aux limites d'une forme que l'on trouvera les valeurs les plus sombres et que les transitions de tonalités seront les plus démonstratives.
7. Renforcez les hautes lumières. Si vous travaillez avec un média sec, utilisez une gomme mie de pain pour révéler le blanc du papier.
8. Placez les réflexions anisotropiques (reflets)



Voici quelques étapes par lesquelles je passe pour peindre une mèche simple :



apprendre-a-dessiner.org

Et pour finir, voici quelques "étapes par étapes" de ma [formation portrait](#) où je croque d'imagination quelques mèches en volume.

Le tout m'a pris une vingtaine de minutes. Pour vous dire à quel point la méthode compte et économise du temps !



## Le placement des reflets

Rappelez-vous qu'il existe une différence majeure entre une **réflexion diffuse** et une **réflexion directe** (dite aussi anisotropique). En plus de la transparence, les cheveux présentent ces deux types de réflexion: trois propriétés qui vont influencer les tonalités. Les réflexions diffuses définiront le volume global, et ne dépendront pas de la position de l'observateur par rapport au sujet. Tandis que les réflexions directes (les « petits reflets » dont les débutants raffolent et abusent) **bougeront avec le sujet et/ou la source de lumière**. Il est donc intéressant de travailler d'abord les réflexions diffuses, puis les réflexions directes (en dessin traditionnel, il est possible de produire ces dernières avec une gomme électrique, c'est ce que j'utilise). L'orientation des surfaces par rapport à la lumière détermine le **placement des réflexions** sur la chevelure.



J'ai modifié une image du peintre John William Godward que j'apprécie beaucoup. Sur la version du haut, remarquez l'économie de détail. Pour savoir si les volumes globaux sont corrects, il n'y a rien de tel que d'observer la miniature. Si la miniature paraît cohérente, c'est à ce moment qu'on peut passer aux détails et aux réflexions anisotropiques, mais pas avant. En numérique, il suffit de dézoomer. En traditionnel, il suffit de placer un miroir à quelques mètres derrière soi et de se retourner si besoin.

*Remarque: contrairement à la croyance populaire, les réflexions diffuses et directes ne proviennent pas forcément des mêmes sources de lumière. Ex : un œil humide peut être caché de la source de lumière dominante (=dans l'ombre), mais peut cependant refléter directement une autre source de lumière (=petit reflet dans l'œil).*

## Les problèmes récurrents

Vous commencez à me connaître assez pour savoir que j'aime retourner le problème en faisant toujours un petit récapitulatif des **erreurs courantes** que font la plupart des dessinateurs inexpérimentés:

- Commencer par dessiner l'**espace entre les cheveux** ou les mèches avant d'avoir simplifié la chevelure.
- Trop appuyer sur les détails entre les cheveux ou les mèches sans prendre en compte le **volume global** de la chevelure
- Ne pas prendre le temps de représenter les **parties invisibles** quand on rencontre une difficulté.
- Représenter une chevelure plate, **sans épaisseur**, sans raccourci, en plaçant les tonalités maladroitement.
- **trop détailler** les cheveux par rapport au reste du visage.
- **trop contraster** les reflets. Les reflets sont rarement blancs. Leur couleur et leur valeur sont influencées directement par la couleur et la brillance de la chevelure, ainsi que par la couleur de la source lumineuse.

## Comment dessiner une tresse

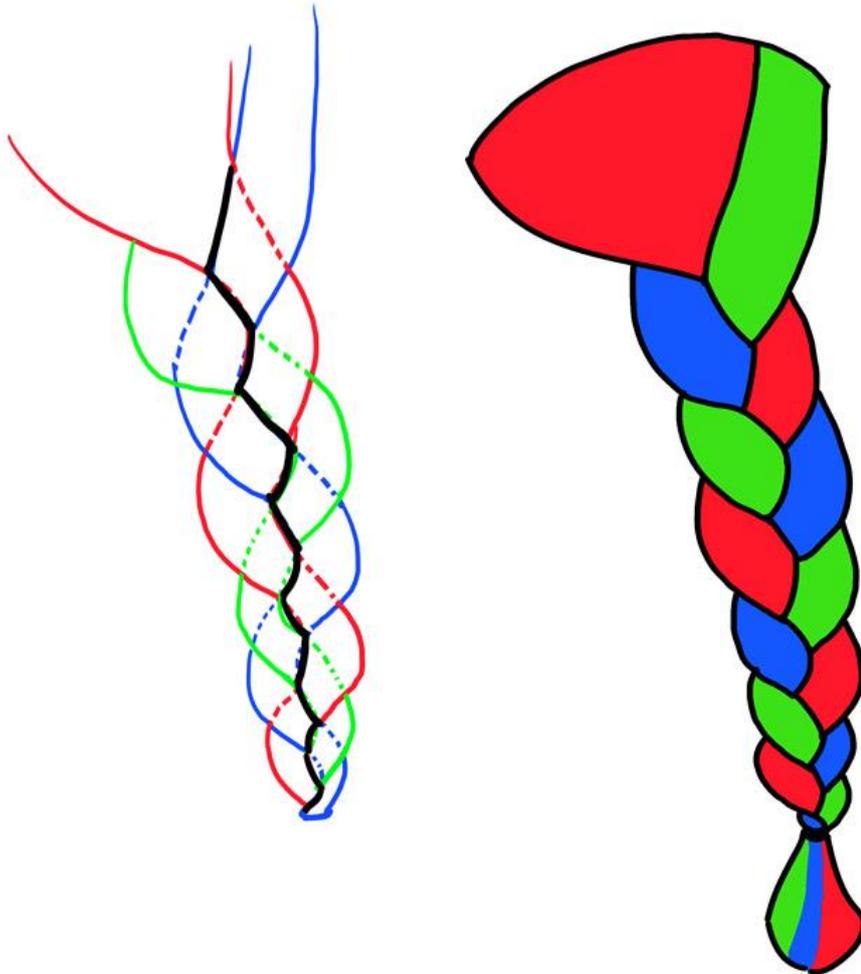
Parfois, on a beau essayer de dessiner quelque chose, il faut reconnaître ses limites.

Rares sont les dessinateurs qui dessinent des tresses correctes sans réfléchir.

On a tendance à vouloir passer vite sur ce genre de dessin « technique » sans jamais vraiment **prendre le temps de comprendre** ce qu'on dessine.

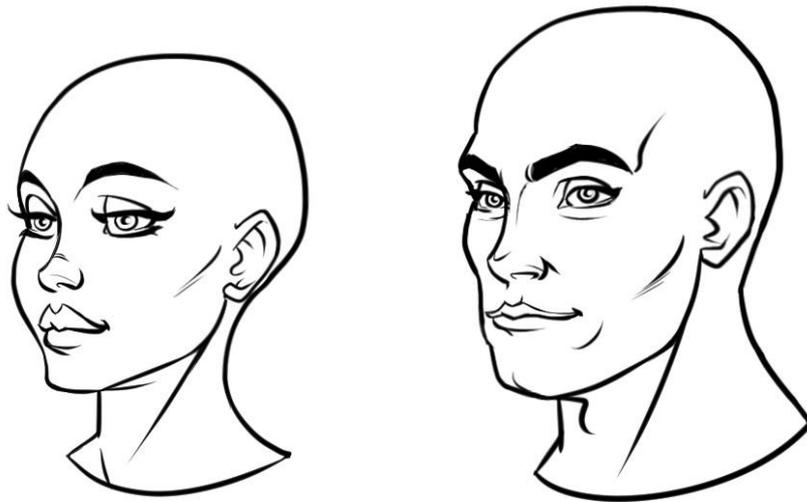
Il existe toutes sortes de coiffures, mais laissez-moi vous montrer comment dessiner une tresse correcte.

Vidéo : [Comment dessiner les cheveux ? Le dessin des tresses](#)



## Exercice bien utile

Imprimez les deux dessins ci-dessous et amusez-vous à représenter différents types de chevelure en suivant les étapes citées précédemment. Bien sûr, vous pouvez vous inspirer de photos si cela vous paraît trop difficile d'imagination.



<http://apprendre-a-dessiner.org>

Si le cœur vous en dit, vous pouvez poster vos essais [sur la communauté](#). Si vous êtes sur Instagram, vous pouvez ajouter le tag **#pitcheveu** pour que je puisse voir vos dessins.