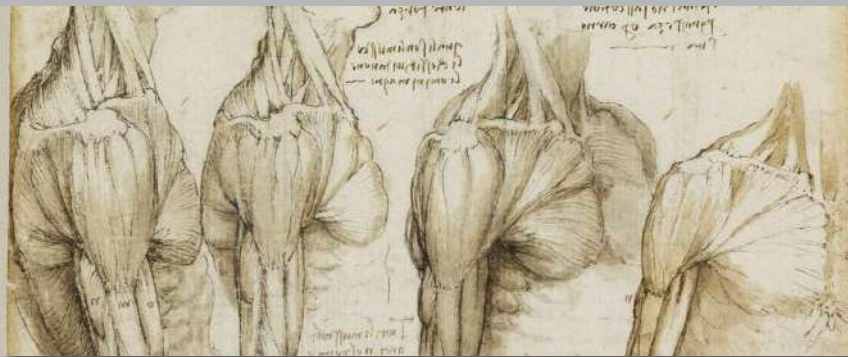




Vivencia escultórica: Anatomía humana de cabeza y cuello

Aprende anatomía en
profundidad en plena
naturaleza



Anatomistas pioneros

Artistas como Leonardo da Vinci y Miguel Ángel comprendieron que para dominar la forma, primero debían estudiar la estructura.

A través de sus dibujos y anotaciones, sentaron las bases del arte anatómico—creando estudios que capturaban no solo la superficie, sino también el funcionamiento interno del cuerpo: huesos, músculos, proporciones y armonía.

Estas obras siguen siendo atemporales porque nos enseñan una forma de mirar: un puente entre la ciencia y la creatividad que aún hoy inspira a generaciones de artistas.

Este curso sigue ese mismo espíritu, acercando el conocimiento anatómico a los creadores contemporáneos mediante un enfoque visual y artístico que respeta la tradición al tiempo que abraza nuevas herramientas y tecnologías.

La importancia de comprender la anatomía

Ya sea que crees personajes estilizados o busques realismo anatómico, comprender el cuerpo humano desde dentro aporta profundidad, precisión y credibilidad a tu trabajo.

Cuando un artista entiende realmente la estructura que hay bajo la piel, puede inventar, exagerar o estilizar con confianza—porque sus decisiones están fundamentadas, no improvisadas.

El cuerpo no es sólo forma, es función. Saber cómo interactúan huesos, músculos y grasa mejora la forma en que esculpimos el movimiento, el peso y la personalidad.



El artista anatómico detrás del curso

El curso está impartido por Rafa Zabala, artista y formador con un recorrido poco común que conecta el mundo de la escultura, la creación digital y la anatomía académica.

Rafa comenzó su camino artístico hace más de tres décadas a través de la escultura tradicional, realizando encargos artísticos y religiosos de gran formato. Su pasión por la forma y la estructura lo llevó al entorno digital, donde se convirtió en artista de personajes y criaturas para algunos de los estudios más prestigiosos de la industria del cine y los videojuegos.

Entre sus créditos figuran grandes producciones como *El Hobbit*, *El amanecer del planeta de los simios*, *Avatar: Frontiers of Pandora* y colaboraciones con cineastas como George Lucas o Steven Spielberg, así como con iconos mundiales como Paul McCartney y Lady Gaga.

Con el tiempo, su fascinación por el cuerpo humano evolucionó hacia una exploración más profunda de la anatomía, llevándolo de nuevo a las bases de la forma. Actualmente, Rafa colabora con la Facultad de Medicina de Valencia, donde asiste en cursos de anatomía con cadáver y desarrolla herramientas didácticas para la formación médica.

Combinando su experiencia práctica en disección con décadas de oficio escultórico, Rafa ofrece una perspectiva única—igual de visual, estructural y artística. Su enseñanza es directa, inspiradora y pensada para dar a los artistas digitales una comprensión clara e intuitiva del cuerpo humano.

“La anatomía no es solo ciencia—es el lenguaje de la forma. Y cuando aprendes a hablarlo, esculpes con propósito.” —RZA



Instructor
Rafa Zabala

- Fundador de Rafa Zabala Anatomy
- Escultor
- Modelador de personajes y criaturas fantásticas
- Director de arte
- Instructor de anatomía



La anatomía como motor de mi carrera



Desde muy joven, la anatomía ha sido una pasión constante. Su estudio y observación han guiado siempre mi camino artístico.

Lo que comenzó como una curiosidad se convirtió en una travesía de vida: desde la escultura tradicional hasta la creación de personajes y criaturas digitales para cine y videojuegos.

Hoy, mi trabajo refleja una base anatómica profunda, no solo en figuras humanas, sino también en animales y seres imaginarios.

En los últimos años, enseñar en la Universidad de Valencia y trabajar con anatomía humana real han aportado una nueva dimensión a mi visión creativa.



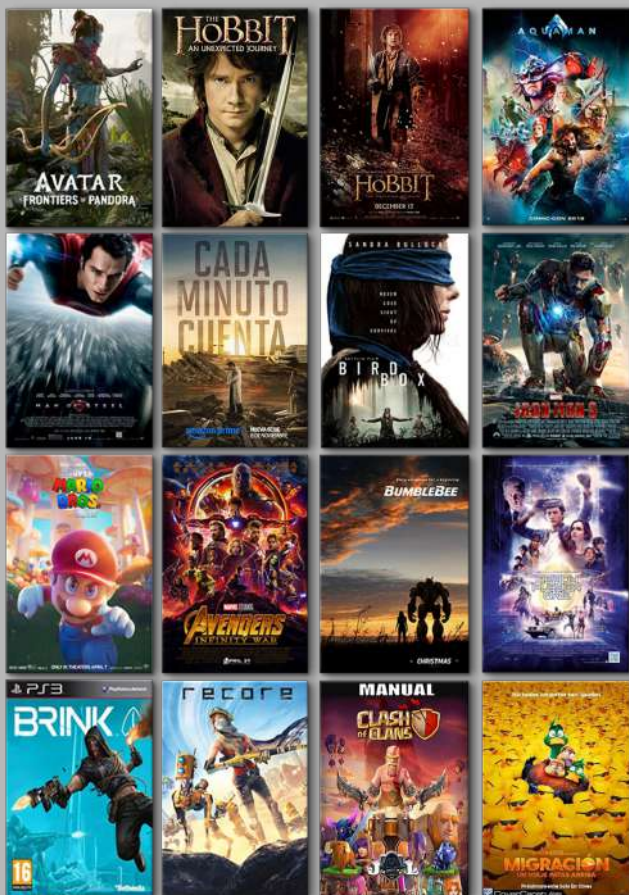
Donde el entretenimiento y la anatomía se encuentran

He encontrado un profundo sentido de propósito en mi camino como artista y formador. Este recorrido me ha llevado por distintos países y culturas, conectándome con personas extraordinarias en el camino.

En el centro de todo está mi pasión por la anatomía—la fuerza que me impulsó a explorar nuevos horizontes creativos y que, con el tiempo, me hizo sentir en casa entre médicos y cirujanos, que hoy me acogen como uno más.

Ellos se han convertido en mis mentores en una etapa anatómica más exigente, compartiendo un conocimiento que ha transformado profundamente mi forma de ver.

Creo que todo artista puede beneficiarse de una base sólida en anatomía, y estoy aquí para compartir ese conocimiento con quienes deseen comprender realmente el cuerpo humano.



SOCIEDAD

De trabajar en «El Hobbit» a desarrollar simuladores aplicados a la medicina

► El escultor digital valenciano Rafa Zabala crea prototipos, que se pueden utilizar como práctica para los estudiantes o para reproducir posteriores intervenciones. ► El artista recrea todas las capas del tejido humano con distintos materiales

RAFA ZABALA, 35 AÑOS

El escultor digital valenciano Rafa Zabala ha trabajado en distintos proyectos audiovisuales con las películas El Hobbit, El Eternauta, el plan de los cuervos o Mortdecai, el último «clon» de la serie de Peter Jackson. «Algunos demandando en espejo a los actores con un ordenador controlado por Gaffer, otros como Paul McCartney o Betty White. La tecnología es un campo muy diferente a la escultura tradicional, pero cuando se hace bien, la diferencia no se nota. Yo soy un escultor como antes, en todo lo relacionado con personajes, las manos, las caras y el cuerpo humano, pero ahora, digitalmente».

En paralelo, la tecnología que se utiliza en el mundo digital ha ido pasando más en su trabajo. «Concretamente, el escultor ya no solo crea los personajes para ser proyectados en pantalla, sino que crea representaciones de los personajes en la clínica y la medicina. «Los programas de modelado digital pueden utilizarse en la medicina para crear modelos de pacientes, como en el caso de la cirugía reconstructiva».

En este sentido, Zabala aplica su conocimiento para crear simuladores de intervención quirúrgica. «Los simuladores se pueden utilizar como práctica para los estudiantes, como prototipos de procedimientos quirúrgicos, que pueden tener un valor educativo de alto nivel. En este sentido, se puede recrear de manera digital un caso médico, para poder aplicarlo posteriormente al paciente. El simulador se crea en la clínica, pero se puede utilizar en la clínica».

Los trabajos cuentan con un certificado médico para reflejarlo de la manera más fiel posible.



PROFESOR LAMINADO

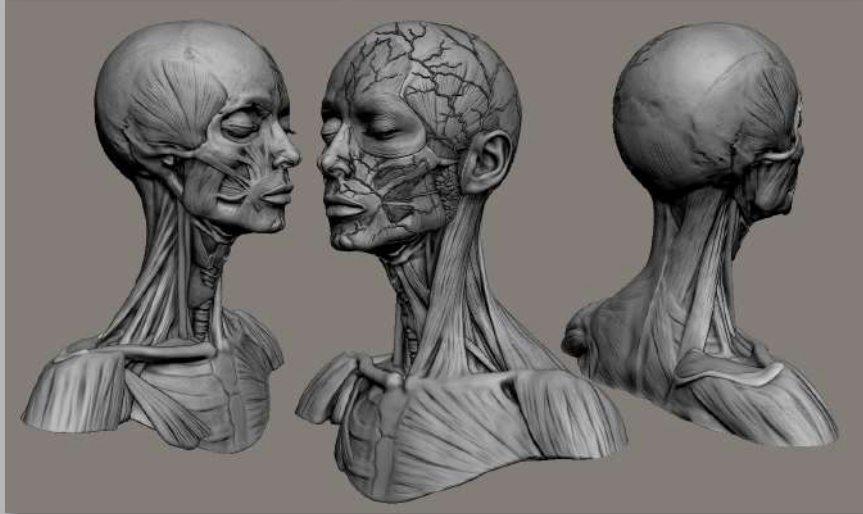
El escultor digital valenciano Rafa Zabala crea prototipos, que se pueden utilizar como práctica para los estudiantes o para reproducir posteriores intervenciones. ► El artista recrea todas las capas del tejido humano con distintos materiales

Trabaja en el mundo digital

Zabala trabaja en el mundo digital, pero también en el mundo físico. «Los simuladores se pueden utilizar como práctica para los estudiantes, como prototipos de procedimientos quirúrgicos, que pueden tener un valor educativo de alto nivel. En este sentido, se puede recrear de manera digital un caso médico, para poder aplicarlo posteriormente al paciente. El simulador se crea en la clínica, pero se puede utilizar en la clínica».

para que el escultor pueda trabajar en la clínica. Por su parte, los simuladores se pueden utilizar como práctica para los estudiantes, como prototipos de procedimientos quirúrgicos, que pueden tener un valor educativo de alto nivel. En este sentido, se puede recrear de manera digital un caso médico, para poder aplicarlo posteriormente al paciente. El simulador se crea en la clínica, pero se puede utilizar en la clínica».

Zabala trabaja en el mundo digital, pero también en el mundo físico. «Los simuladores se pueden utilizar como práctica para los estudiantes, como prototipos de procedimientos quirúrgicos, que pueden tener un valor educativo de alto nivel. En este sentido, se puede recrear de manera digital un caso médico, para poder aplicarlo posteriormente al paciente. El simulador se crea en la clínica, pero se puede utilizar en la clínica».



Más allá del arte: anatomía aplicada

Estos son ejemplos de simuladores médicos que he creado en colaboración con la empresa privada Iface Simulator. Puedes conocer más sobre su trabajo a través de su página web oficial.

Actualmente, estoy desarrollando nuevos y desafiantes proyectos tanto para el sector médico como industrial, combinando precisión anatómica con materiales innovadores y técnicas escultóricas especializadas.



Aprender construyendo el cuerpo

Mi dedicación a la anatomía me ha llevado a estudiarla en profundidad mediante disecciones en cadáver, tratando de seguir el ejemplo de los grandes maestros del pasado. Esta experiencia ha transformado mi visión artística, ofreciéndome una comprensión más clara, real y completa del cuerpo humano.

Hoy colaboro como profesor de apoyo en la Facultad de Medicina de Valencia, donde imparto clases de anatomía a futuros médicos. Esta inmersión constante en la anatomía real enriquece también mi trabajo como artista en la industria del cine y los videojuegos.

Creo que para entender algo de verdad, hay que estudiarlo desde su origen. Este curso está diseñado para ayudarte a construir cabeza y cuello desde su base: empezamos por el esqueleto, y vamos modelando músculo a músculo comprendiendo su forma, función y relación.

Analizaremos también cómo la grasa, la proporción o la edad modifican el aspecto del rostro y cuello, permitiéndote aplicar ese conocimiento con claridad en tus proyectos.

Una experiencia visual, ordenada y reveladora. Sin suposiciones. Solo anatomía real al servicio del arte.





Disfruta de las instalaciones y la vivencia

El aprendizaje es solo parte de la vivencia.

Podremos disfrutar de las maravillosas vistas de la Sierra Calderona, que es el frondoso y espectacular parque natural de Valencia.

También dentro del recinto hay amplias áreas donde sentarse a leer y relajarse respirando el aire puro de las montañas o seguir repasando lo aprendido y comentarlo con los demás alumnos del curso.





Alojamiento

Los alojamientos son casitas modernas perfectamente equipadas y con todas las comodidades necesarias para pasar una estancia ideal.

Podréis disfrutar de sus terrazas con vistas fantásticas tanto por la mañana mientras desayunáis con el surtido que os dejaremos cada cocina, como por las noches cuando disfruteis de las estrellas sin contaminación lumínica. Las casitas se encuentran dentro del mismo recinto a escasos minutos andando del aula donde tendrán lugar las clases.



A quién va dirigido este curso

Este curso está dirigido a personas con un perfil artístico que quieren estudiar a fondo la anatomía o también para estudiantes o profesionales dentro del área de la salud o ciencias médicas que quieran repasar o profundizar en el conocimiento de la anatomía humana desde las técnicas de la escultura.

No es necesario conocimiento previo ya que vamos a construir unos cimientos sólidos desde cero.

Comenzaremos las clases con la osteología relacionada con la parte muscular que trabajaremos a continuación. De esa forma veremos los orígenes e inserciones de cada músculo y su función y también hablaremos de los vasos sanguíneos principales y más visibles bajo la piel así como la grasa localizada, proporciones generales y como afecta la edad a nuestra anatomía.

La anatomía es un complejo idioma que solo se puede dominar con el estudio persistente a lo largo de toda una vida, por lo que este curso no trata de lanzar el falso mensaje de "aprende anatomía en una semana", ya que la complejidad de esta materia requiere de mucha dedicación y tiempo. Se trata de crear unos cimientos sólidos a través de la observación de las estructuras reales sin las cuales no es posible terminar nunca de entender su belleza y funcionalidad.

Nada de esto es posible si no se acompaña de una gran dosis de pasión, qué es lo que nos mueve a los que amamos esta materia y la estudiaremos toda nuestra vida.

Lo que podemos garantizar es que nos aseguraremos de atender a cada alumno para que se lleve no solo un aprendizaje sólido que marque un antes y después en su conocimiento de la anatomía si no también una agradable, única e inolvidable vivencia alrededor de la escultura con diferentes actividades que nos enriquecerán.

Algunas de las actividades que os ofreceremos dentro de la experiencia , son las siguientes:

- Clases teóricas y prácticas sobre los músculos de cada área estudiar .
- Visita y charla de grandes artistas tanto tradicionales como del mundo de la producción audiovisual que nos hablarán de sus vivencias como artistas y su relación con la anatomía, de los cuales podremos sacar siempre buenos consejos.
- Senderismo para los que quieran disfrutar de una ruta guiada en el maravilloso parque de la Sierra Calderona y cargar las pilas y los pulmones de aire puro.
- La maravillosa posibilidad de asistir a una clase de anatomía dentro de la Universidad de Valencia, donde estudiaremos lo aprendido en el aula de disección con un cadáver.
- Cena especial de bienvenida
- Cena especial de despedida
- Alojamiento y comidas para toda la estadia

Al final del curso embalamos todas esculturas para que podáis llevarlas con vosotros y seguir trabajando en ellas.



Programa del curso

Vivencia es una formación intensiva de 4 días (5 noches) que combina escultura anatómica, naturaleza y aprendizaje vivencial.

Llegada el martes tarde/noche .Recogida en punto de encuentro en Valencia . Cena de bienvenida.

Miércoles, Jueves y viernes, trabajaremos en el entorno natural de 1Respiro, modelando cabeza y cuello ,músculo a músculo sobre una figura base. Cada día incluye teoría, demostraciones y práctica escultórica en plastilina:

- Mañanas: 9:30-13:30
- Tardes: 15:00-18:30

Después de las 18.30hs tendremos o una charla con un artista, o un paseo por la montaña .

El sábado por la mañana supervisaré las esculturas de cada uno y después de comer, nos trasladamos a la Facultad de Medicina de Valencia para una sesión opcional de disección anatómica en aula donde podrás observar directamente sobre el cadáver lo aprendido durante la semana (está incluida en el precio). Super interesante.

Al finalizar, comida en grupo en Valencia como cierre de la experiencia.

Incluye alojamiento, pensión completa, traslado desde un punto de encuentro en Valencia hasta el alojamiento , tanto a la llegada como a la partida.



Estructura del curso

Llegada el martes. Cena de Bienvenida

Miércoles :Día 1

- Osteología del cráneo parte 1
- Clase teórica
- Musculatura facial

Jueves :Día 2

- Osteología del cráneo parte 2
- Clase teórica
- Musculatura del cuello

Viernes :Día 3

- Aplicación de los depósitos de grasa faciales
- Aplicación de la capa de piel

Sábado: Día 4

- Mañana de repaso general
- Tarde repaso de lo aprendido en el aula de disección de la Facultad de Medicina de la Universidad de Valencia
- Cena de despedida

Domingo:Día 5

- Por la mañana, desayuno ,empaquetado y embalaje de esculturas
- Traslado al punto de encuentro en Valencia

A tener en cuenta

Lo único que necesitas traer son tus ganas de aprender.

Al inicio del curso recibirás el material teórico y todos los materiales necesarios para esculpir: base, estructura, plastilina y un completo kit de herramientas de escultura (rodillos, espátulas, vaciadores, estecas...), además de un delantal.

Al finalizar el curso, tu escultura será cuidadosamente empaquetada para que puedas transportarla con seguridad.

Te llevarás el esqueleto, la estructura y la plastilina. Opcionalmente, podrás adquirir nuestro kit de herramientas y delantal si deseas seguir practicando en casa.

Recomendamos a cada alumno repasar lo aprendido al final de cada jornada, ya que cada clase comenzará con una sesión de preguntas y respuestas para resolver dudas del día anterior.

Ventajas exclusivas para los alumnos

Al unirse a este curso, disfrutarás de descuentos en futuras formaciones y en nuestra tienda online *Locos por la Anatomía*, donde encontrarás modelos de disección, esculturas anatómicas y mucho más.

