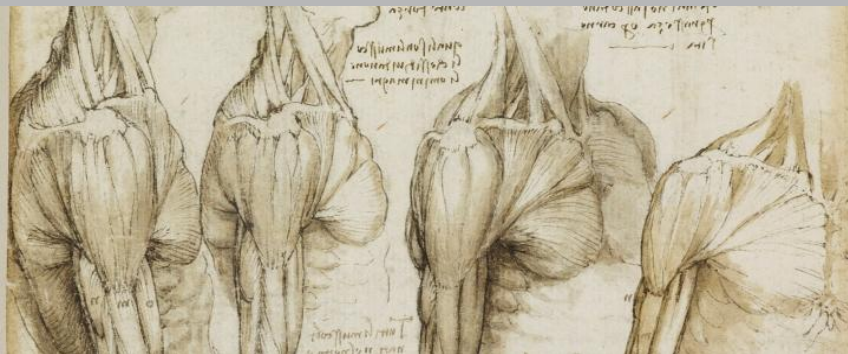




Curso Online en directo: Anatomía humana de tronco y extremidades

Aprende anatomía humana
en profundidad



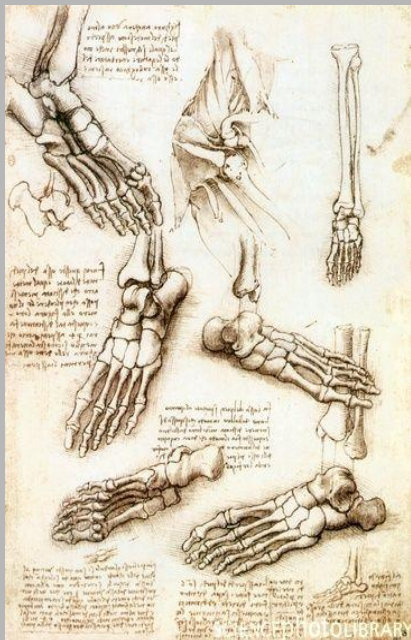
Anatomistas pioneros

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 Rafo Zabala Anatomy
- Escultor
- Modelador de personajes y criaturas para VFX
- 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.

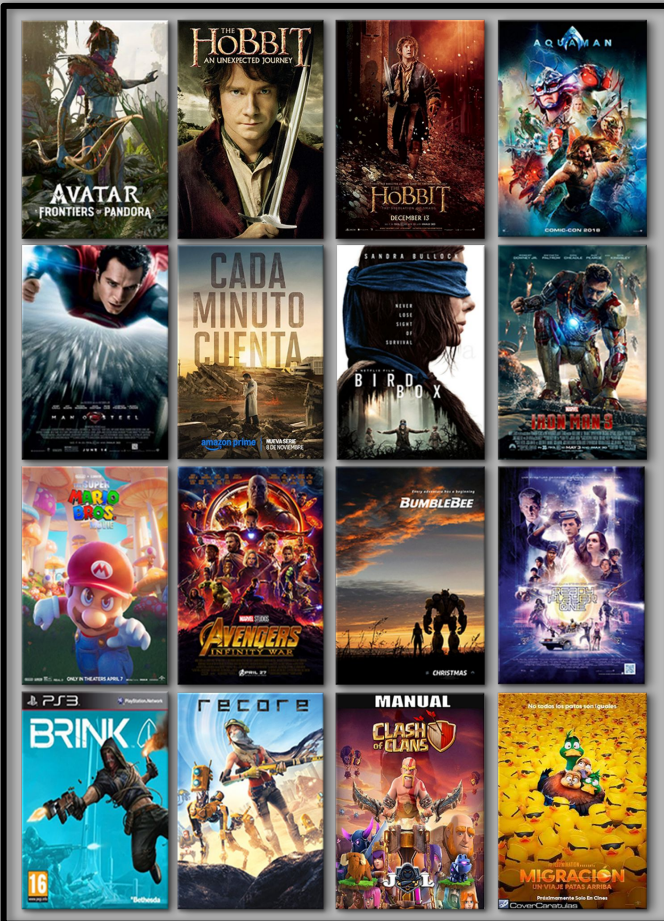
Lo que comenzó como una curiosidad se convirtió en una travesía de vida: desde la escultura tradicional hasta la creación de personajes y criaturas digitales para cine y videojuegos.

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



46 | MARTES 30 DE MAYO DE 2014

SOCIEDAD

levante.es | levante.sociedad@3.es

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

SABER LABORIOSO
 ■ El escultor digital valenciano Rafa Zabala ha trabajado en distintos proyectos audiovisuales como las películas *El Hobbit*, *El amanecer del planeta de los simios* o *Mario Bros*, el último videjuego de la franquicia de *Avatar*, las series «Alcañán» o *Borderlands* o en espectáculos de artistas internacionales como Lady Gaga, Akira Grande, Paul McCartney o Jeffrey Spence. La mayoría de sus trabajos están influenciados, como el mismo reconoce, por su pasión por la anatomía. «Mi experiencia me lleva a verlo como artista se basa en todo lo relacionado con personajes, hitos, animales o culturas imaginarias», reconoce.

Esta pasión ha comportado que el valenciano haya decidido dar un paso más en su trabajo. Concretamente, el escultor se ha dedicado a recrear los personajes para estos proyectos audiovisuales, sino que crea reproducciones también se pueden aplicar a la ciencia y la medicina. «Los programas de medicina y anatomía pueden utilizarse en muchos sectores», reconoce. En este sentido, Zabala aplica sus conocimientos para recrear el cuerpo humano, ya sea parcial o totalmente. «Recreamos cosas por cosas de manera digital y luego las imprimimos», explica.

Estos simuladores se pueden utilizar como práctica para los estudiantes o para reproducir posteriores intervenciones que pueden tener un mayor grado de fidelidad. En este sentido, se puede recrear de manera fidedigna un caso médico para poder aplicarlo posteriormente al paciente. El escultor recrea todas las capas necesarias con distintos materiales según la parte del cuerpo que se quiere producir. Por ejemplo, en el caso de la anatomía, el tallo que se construye con resina para que el especialista pueda realizar cortes. Por su parte, los huesos también se hacen con ese material para que se puedan romper, mientras que los tejidos blandos se hacen con diferentes siliconas que recrean las texturas orgánicas. Reconoce que no es un proceso sencillo, aunque depende de la parte recreada. «Hay modelados que pueden tardar dos meses en realizarse, ya que hay un proceso de prueba y error de varias semanas».

Tratamiento de migrañas
 Zabala y el resto del equipo trabajan para diseñar laboratorios médicos. Entre los diseños proyectos, destacan los simuladores para las operaciones de migraña o la labioplastia. Todo el trabajo comienza con un creador de modelos, ya que, en esta labor, intentamos reflejar de la manera más fiel todas las capas del cuerpo humano». Para ello, el valenciano, que ya había tenido conocimientos de anatomía artística, asiste periódicamente a sesiones de disección anatómica en la Facultad de Medicina o como doctor al poses del director de anatomía y embriología de la facultad. «Es importante profundizar porque hablamos de un uso médico. Por lo tanto, el programa que uso no sólo sirve para crear contenidos de entretenimiento, sino que tiene un amplio abanico de posibilidades», reconoce.

Zabala empezó como escultor tradicional en resina y grandes. Regresó para galerías. Sin embargo, hace quince años decidió dar un paso más y empezó a trabajar en programas de animación tras trabajar con algunos programas en el ordenador. Tras participar en varios cursos en la actualidad trabaja como modelador en distintos proyectos audiovisuales.

PROCESO LABORIOSO
 El proceso de creación parte de un modelo físico, ya que se reproduce de manera fidedigna la parte del cuerpo humano demandado, y hay un proceso de prueba y error dentro de cada trabajo», señala. **Q** LEVANTE.ES

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

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.



¿A quién va dirigido este curso?

Este curso está dirigido tipo de artistas interesados en comprender mejor la forma, proporción y estructura del cuerpo humano. Ideal para artistas que usan herramientas digitales como modeladores 3D y diseñadores de personajes, concept artists, así como también artistas tradicionales que trabajan con plastilina o arcilla tanto a gran tamaño como en miniaturas.

No se requieren conocimientos previos ni preparación específica, ya que partimos desde los fundamentos para construir una comprensión integral del sistema musculoesquelético. Estudiaremos cada zona paso a paso, desde la estructura ósea hasta su manifestación en superficie, analizando inserciones musculares y su funcionalidad .

Este curso ofrece una experiencia académica diseñada para reconectar con la anatomía creando cimientos sobre los cuales poder crear personajes que sean creíbles, tanto si son realistas como de ficción.

La anatomía es un conocimiento esencial, pero también frágil si no se cultiva. Por eso, esta formación intensiva busca devolver claridad, seguridad y sentido a lo aprendido, con pasión, rigor y experiencia.



¿Por qué hacer este curso?

Aprender anatomía no debería ser un proceso frío, teórico o mecánico.

Este curso es una experiencia diseñada para artistas que buscan conectar con la forma humana desde la comprensión y la sensibilidad, sin perderse en tecnicismos, pero sin renunciar al rigor.

Te llevarás mucho más que conocimiento:

Te llevarás una nueva forma de mirar, interpretar y construir el cuerpo humano, sea en arcilla o en píxeles.

Con cada sesión, irás integrando estructura, forma y proporción con claridad, gracias a una guía directa, cercana y adaptada a tu proceso.

Además, formarás parte de una comunidad de artistas que, como tú, comparten la inquietud por crear con fundamento y sentido.

Un espacio donde preguntar, equivocarse y avanzar, con el acompañamiento constante de alguien que ha recorrido ese mismo camino.

Este curso no solo mejorará tu obra.

Mejorará tu manera de entenderla.



Programa

A lo largo de 8 sesiones en directo, explicaremos paso a paso las formas, proporciones y estructuras que definen la anatomía del tronco, brazos y piernas , combinando la observación artística con el conocimiento anatómico aplicado.

Incluye:

- Materiales de apoyo
- Modelo base del esqueleto en .obj para trabajar digital
- Clases, correcciones y resolución de dudas en vivo

Duración total: 4 semanas/ 16 horas
Frecuencia: 2 sesiones semanales de 2 hs cada una
Horario: Lunes y Jueves de 19:00 a 21:00 (hora de Europa Central - CET)
Modalidad: Online en directo (videoconferencia)
Plazas limitadas para garantizar atención personalizada

Sesión 1

- Lenguaje anatómico
- Clasificación de los huesos
- Osteología de torso y extremidades
- Landmarks
- Variaciones morfológicas del esqueleto según: edad, etnias, sexo
- Repaso en Zbrush

Sesión 2

- Repaso clase anterior
- Tipo de músculos según su función y morfología
- Musculatura de la pierna
- Factores de la edad y la grasa
- Modelado en Zbrush de diferentes tipos de pierna

Sesión 3

- Repaso clase anterior
- Musculatura del muslo y pelvis
- Factores de la edad y la grasa
- Modelado en Zbrush de diferentes tipos de muslos y su integración con la pierna

Sesión 4

- Repaso clase anterior
- Musculatura del torso anterior y espalda
- Factores de la edad y la grasa
- Cimientos básicos de la cavidad torácica
- Modelado en Zbrush de diferentes tipos de torso y espalda.

Sesión 5

- Repaso clase anterior
- Musculatura del antebrazo
- Factores de la edad y la grasa
- Modelado en Zbrush de diferentes tipos de antebrazo

Sesión 6

- Repaso clase anterior
- Musculatura del brazo
- Factores de la edad y la grasa
- Modelado en Zbrush de diferentes tipos de brazo y su integración con el antebrazo

Sesión 7

- Repaso clase anterior
- Musculatura de la mano y el pie
- Factores de la edad y la grasa
- Modelado en Zbrush de diferentes tipos de manos y pies y su integración con la pierna y el antebrazo

Sesión 8

- Repaso clase anterior
- Integración de venas superficiales
- Revisión de los trabajos realizados por los alumnos