

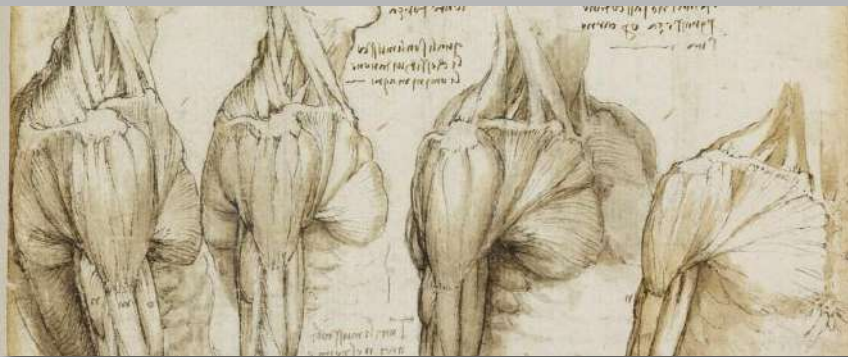


Anatomía humana: de tronco y extremidades con cadáver

Aprende anatomía en profundidad



rafazabalanatomy



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 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.



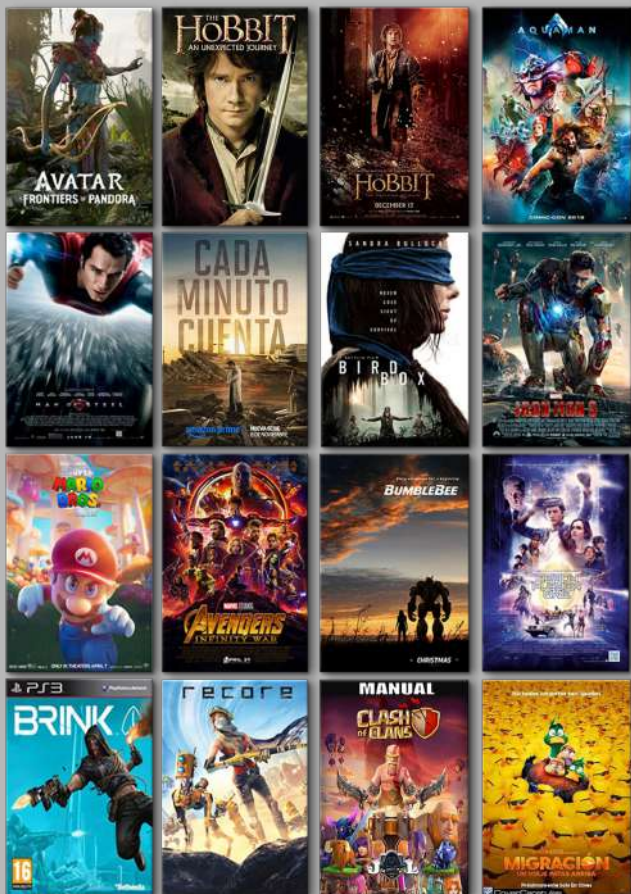
Donde el entretenimiento y la anatomía se encuentran

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, de 36 años, es un escultor digital valenciano que ha trabajado en distintos proyectos audiovisuales como las películas El Hobbit, El planeta de los simios o Mortdecai, el último «clonaje» de la serie de James Bond. «Aunque demandé en mi especialidad de animación interactiva en Unity 3D, ahora trabajo en el mundo de la escultura digital, pero puedo decir que me gusta mucho. A diferencia de lo que se ve en la televisión, aquí se puede tocar y sentir la textura de los materiales, lo que me gusta mucho», dice.

En su trabajo, la escultura digital se utiliza para crear prototipos de personajes, como el de James Bond, o para crear los modelos de los personajes que se van a utilizar en la animación. «Es un trabajo muy interesante, pero también es muy duro», dice. «Hay que tener mucha paciencia y mucha dedicación».

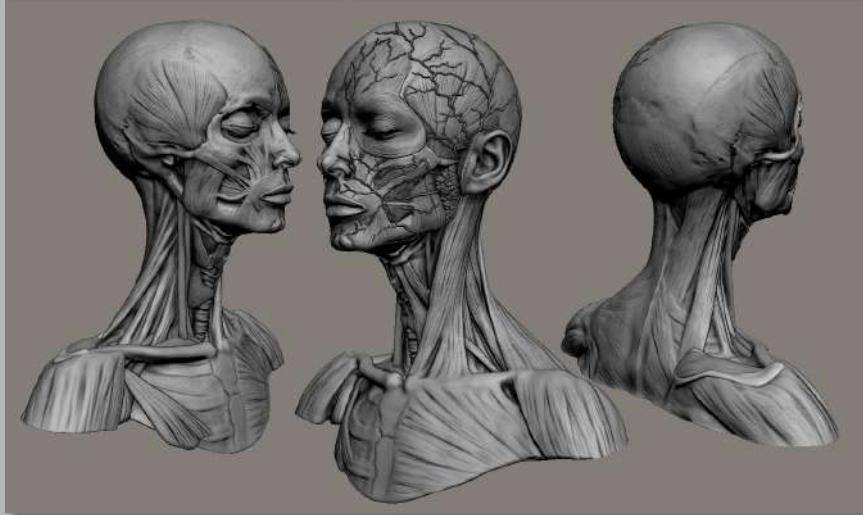
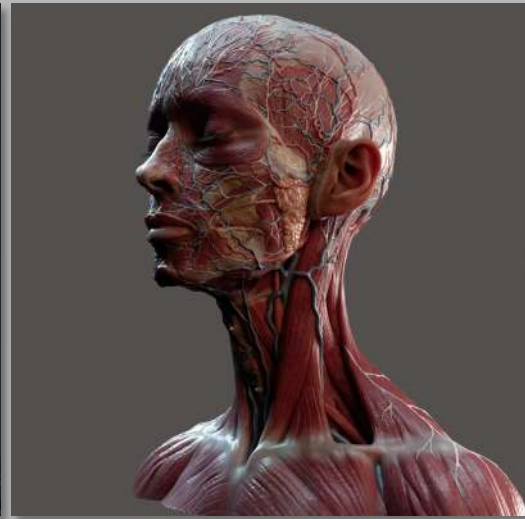
En su trabajo, la escultura digital se utiliza para crear prototipos de personajes, como el de James Bond, o para crear los modelos de los personajes que se van a utilizar en la animación. «Es un trabajo muy interesante, pero también es muy duro», dice. «Hay que tener mucha paciencia y mucha dedicación».

Los trabajos cuentan con un certificado médico para reflejar «de la manera más fiel posible».



PROFESOR LABORATORIO
El profesor de anatomía de la Universidad de Valencia, Rafael Zabala, es el responsable del laboratorio de anatomía de la Universidad de Valencia.

Trabaja en el mundo de la escultura digital
Zabala trabaja en el mundo de la escultura digital, creando prototipos de personajes para películas y videojuegos.



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.



Conectando anatomía y realidad

Este curso se desarrolla en el entorno académico de la Facultad de Medicina de Valencia y ofrece una experiencia intensiva de tres sesiones centradas en el estudio del tronco y las extremidades del cuerpo humano a través de la observación directa en cadáver.

A diferencia de un enfoque exclusivamente artístico o basado en libros, aquí combinamos la precisión académica con una mirada visual y estructural que ayuda a consolidar lo aprendido. Cada sesión está diseñada para unir el conocimiento teórico —adquirido en atlas, modelos o ilustraciones— con su aplicación práctica sobre el cuerpo humano real.

Durante el curso, analizamos en detalle la osteología y la musculatura de las principales regiones anatómicas, abordando cuestiones clave como inserciones, relaciones entre planos y volúmenes, y cómo estas estructuras se manifiestan en la superficie del cuerpo.

Apoyándonos en esculturas anatómicas creadas como herramientas didácticas, mostramos cómo ciertas formas visibles en el cadáver se traducen en volúmenes específicos del cuerpo. Este diálogo entre la observación directa y la representación visual ayuda a resolver dudas que muchos manuales no logran aclarar del todo.

Una oportunidad para conectar el conocimiento teórico con la realidad tangible del cuerpo humano, y así comprender la anatomía desde la claridad, no desde la interpretación.



Broche de Oro Dr. Alfonso Valverde



Como cierre magistral, este curso cuenta con el aval del Dr. Alfonso Valverde, médico cirujano, profesor titular de anatomía y responsable del programa de donaciones. Con más de 30 años de trayectoria en el Departamento de Anatomía y Embriología de la Facultad de Medicina de la Universidad de Valencia, el Dr. Valverde ha dedicado su vida al estudio y la enseñanza de la anatomía humana. Fue director del área durante seis años y responsable del programa de donación de cuerpos de la universidad, una labor tan delicada como esencial para la formación médica. Su compromiso con la docencia, su claridad pedagógica y su rigor científico han inspirado a generaciones de médicos. Su prestigio internacional queda reflejado en su participación como revisor del reconocido atlas "Gray's Anatomy for Students, 4th edition", una obra de referencia para miles de estudiantes en todo el mundo. Lo que convierte al Dr. Valverde en una figura de prestigio en el mundo académico. La presencia del Dr. Valverde en este curso aporta una garantía de excelencia y una oportunidad única para que los alumnos puedan plantear sus dudas y aprender directamente de uno de los mejores anatomistas que he conocido.

¿A quién va dirigido este curso?

Este curso está pensado para artistas que sienten que los libros de anatomía no terminan de resolver sus dudas visuales y necesitan una experiencia directa para comprender de forma clara, tridimensional y real cómo se estructura el cuerpo humano.

También está dirigido a personas con formación médica o científica que deseen revisar y reforzar sus conocimientos anatómicos desde una mirada artística y práctica, especialmente si su especialización les ha alejado del estudio anatómico profundo. No se requieren conocimientos previos, ya que partimos desde cero para construir una base sólida. Empezaremos con la osteología y avanzaremos músculo a músculo, entendiendo su forma, función, inserciones, y cómo se manifiestan bajo la piel.

Además, abordaremos aspectos como los vasos sanguíneos más visibles y brevemente las ramas nerviosas relevantes, para obtener una visión global del sistema musculoesquelético.

. Este curso no es solo para memorizar nombres: es para quienes desean entender de verdad lo que ven en ilustraciones, esculturas o modelos 3D, y trasladarlo con seguridad a su trabajo artístico o docente. A través del contacto directo con el cuerpo humano real, el alumno podrá conectar teoría y realidad, resolviendo dudas que durante años han permanecido en la sombra.

La anatomía es un idioma que se aprende con tiempo y pasión. Esta formación no es un atajo, sino una experiencia transformadora que deja huella en la forma en que miramos, interpretamos y representamos el cuerpo humano. A lo largo del curso, contrastaremos lo aprendido en el aula con imágenes de esculturas anatómicas o conocidas cuidadosamente seleccionadas, para identificar juntos cómo se traducen los volúmenes reales del cadáver a la representación escultórica.



Programa

Este curso intensivo se realiza a lo largo de tres días completos, de miércoles a viernes, con un total de **18 horas de formación presencial**.

Cada jornada combina sesiones teóricas y prácticas con trabajo directo sobre cadáver humano en la sala de disección de la **Facultad de Medicina de Valencia**.

Aprenderemos a identificar estructuras óseas, musculares y vasculares, y contrastaremos estos conocimientos con imágenes de esculturas anatómicas para entender cómo se traducen en forma y volumen.

Lugar: Facultad de Medicina de la Universidad de Valencia .

Horario: 9:00-13:00 y 15:00-17:00

Día 1

- Estudio teórico sobre la práctica.
- Osteología miembro superior
- Parte anterior del brazo y antebrazo, tórax y abdomen
- palma de la mano y dorso del pie

Día 2

- Estudio teórico sobre la práctica
- Osteología del miembro inferior
- Parte anterior del muslo y la pierna
- Parte posterior del muslo y la pierna

Día 3

- Estudio teórico sobre la práctica
- Repaso de la osteología del miembro superior
- Parte posterior del brazo, espalda y cuello
- dorso de la mano y planta del pie



A tener en cuenta

No es necesario traer ningún material. Solo hace falta venir con ganas de aprender, puntualidad y una actitud atenta.

Al inicio del curso, se entregará a cada alumno el material necesario para las prácticas, junto con una bata para su uso durante las sesiones.

Recomendamos repasar lo aprendido al finalizar cada día, ya que comenzaremos cada clase con un bloque de resolución de dudas.

Ventajas para los alumnos de este curso

Como alumno de este curso, disfrutarás de descuentos exclusivos en futuras formaciones y en la tienda online Locos por la Anatomía, donde encontrarás esculturas, modelos anatómicos y productos relacionados con la enseñanza de la anatomía artística y médica.

