

Anatomía humana con escultura Vivencia

Aprende anatomía en profundidad
en plena naturaleza

 rafazabal anatomy

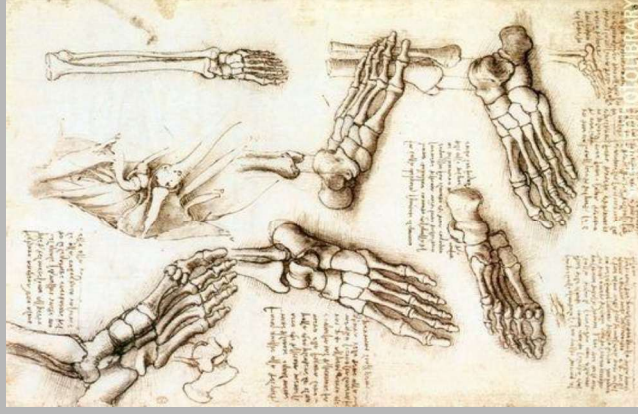
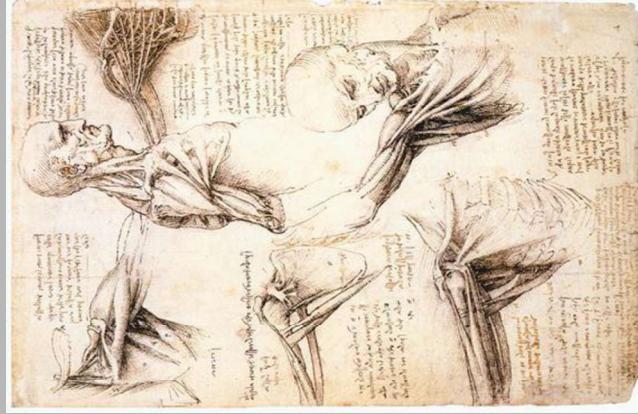
Porque estudiar anatomía Con el cadaver?

Algunos de los más grandes artistas que han existido en toda la historia como Miguel Angel o Leonardo Da Vinci eran a su vez los mayores conocedores de la anatomía humana.

En contra de la corriente de pensamiento de su época, corriendo todo tipo de riesgos y con los precarios medios de los que disponían, se convirtieron en los pioneros en el mundo de la disección.

El tabú de traspasar la piel y descubrir el misterio del cuerpo humano eran indispensables para poder comprender no solo como se forman los complejos volúmenes bajo nuestra capa superficial, si no también el entendimiento de la biomecánica musculoesquelética responsable de las poses que transmiten el justo equilibrio y expresión del cuerpo, un lenguaje sutil, complejo y único pero necesario para llegar a reproducir con credibilidad la belleza del cuerpo humano.

En un periodo inigualable que marcó un antes y después dibujaron los primeros atlas anatómicos que incluso hoy en día siguen siendo observados por muchos artistas con admiración.



Quién imparte el curso

Muchas gracias por vuestro interés, permitir que me presente.

Soy un artista con más de 30 años de experiencia en la escultura tradicional y digital y con una sólida formación en el campo de la anatomía.

Actualmente una de mis actividades es ejercer como profesor de apoyo en las clases de anatomía en el aula de disección en primero de Medicina en la Universidad de Valencia, donde tengo la inmensa suerte de aprender de mi querido mentor El Dr. Alfonso Valverde. Al mismo tiempo desarrolló proyectos para la formación y práctica médica en colaboración con la Universidad y otros clientes.

Empecé como escultor tradicional llevando a cabo proyectos escultóricos en todo tipo de materiales como el mármol, bronce o resina realizando encargos públicos y privados desde arte figurativo para galerías o escenografías e incluso monumentos como el realizado en memoria a la expedición del Capitán Scott sito en la Bahía de Cardiff e inaugurado por la princesa Ana de Inglaterra.

Más tarde pasé al modelado digital especializado en personajes y criaturas para cine y videojuegos entre otros contenidos donde he trabajado para algunos de los estudios más prestigiosos del mundo como ILM o Weta Digital o Ubisoft en títulos como El Hobbit, El amanecer del planeta de los simios, Ironman, Ready player one, Aquaman, Avatar Frontiers of Pandora y muchas más. También he trabajado creando reconstrucciones de esculturas para museos como el del Cairo, publicidad para las marcas más prestigiosas, eventos deportivos como el UFC 360 en Las Vegas o espectáculos musicales de estrellas del calibre de Paul McCartney, Lady Gaga, Britney Spears o Ariana Grande.

Después de mucho tiempo dedicado a mis proyectos he decidido enfocar mi energía a la formación de lo que me ha llevado al éxito en mi carrera que es la pasión por la anatomía, y quiero transmitir este conocimiento de una forma única y con las mejores herramientas y equipo a mi disposición.



Profesor
Rafa Zabala

Fundador de Rafa Zabala Anatomy
Escultor tradicional
Modelador digital de personajes y criaturas
Director de Arte
Instructor de Anatomía humana

La anatomía como motor de mi carrera



Todo mi carrera artística ha estado siempre vinculada a la pasión que desde pequeño se despertó en mí por la anatomía.

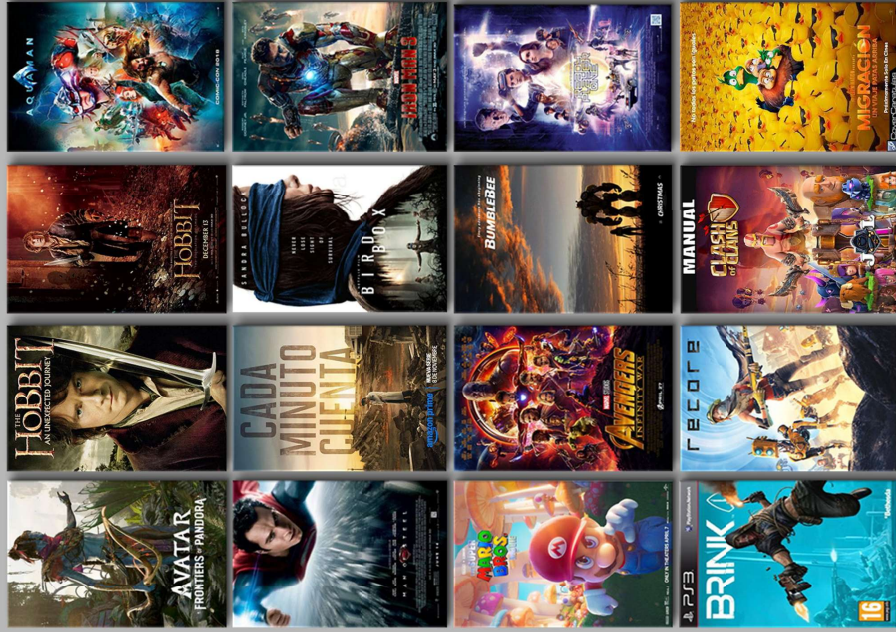
Ha sido para mí una filosofía de vida su estudio y observación.

La persistencia convirtió lo que era una afición en una carrera artística que me ha transportado en un viaje de reinvenación como artista desde lo físico a lo digital y ahora como profesor de anatomía a través del medio digital con modelado orgánico en Zbrush, físico con escultura clásica y también en formato más académico y premium con cadáver.

Aunque la anatomía es tan extensa que se necesitan unas cuantas vidas para conocerla, siento que es el momento de transmitir mi conocimiento a aquellos que comparten mi pasión.



Del glamour de la industria del entretenimiento A la industria medica



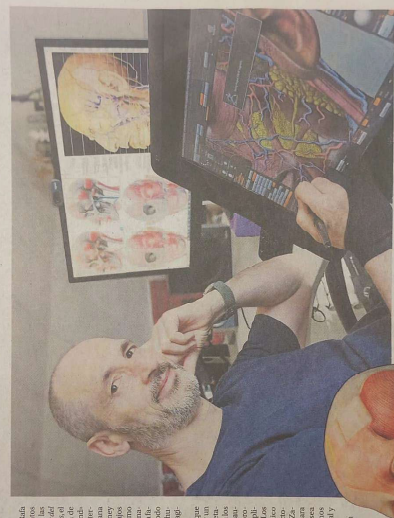
46 | MARTES 28 DE ABRIL DE 2014

SOCIEDAD

Levante | **tecnología de la salud**

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 partes del cuerpo humano con distintos materiales



RAFA ZABALA valenciano de profesión, Rafa Zabala ha trabajado en distintos proyectos audiovisuales como las películas *Avatar*, *El Hobbit* o *Los Juegos del Hambre*. Ahora trabaja en el desarrollo de simuladores de anatomía humana para la medicina. En esta entrevista, el artista explica cómo trabaja y cómo se relaciona con la medicina.

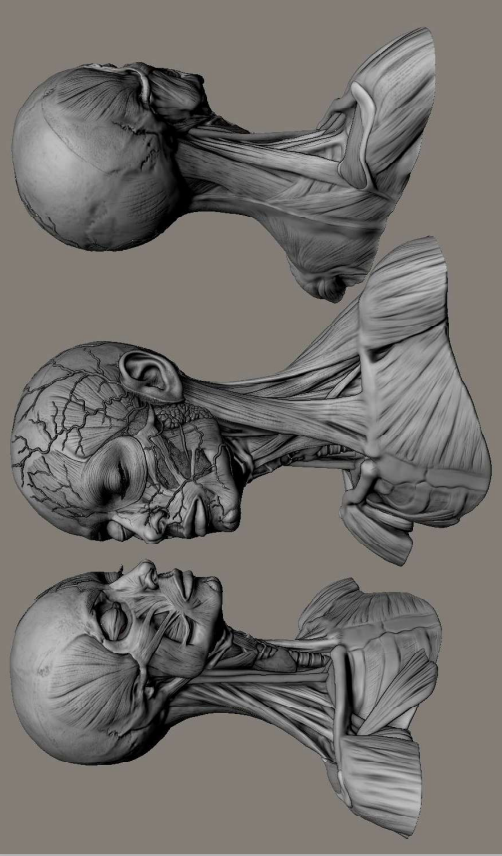
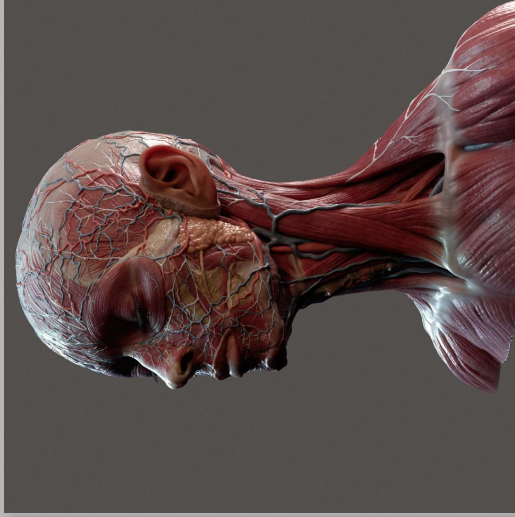
Zabala ha trabajado en distintos proyectos audiovisuales como las películas *Avatar*, *El Hobbit* o *Los Juegos del Hambre*. Ahora trabaja en el desarrollo de simuladores de anatomía humana para la medicina. En esta entrevista, el artista explica cómo trabaja y cómo se relaciona con la medicina.

PROCESO LABORAL
El artista trabaja en un estudio de Valencia que desarrolla simuladores de anatomía humana para la medicina. El proceso laboral incluye la creación de modelos 3D de los órganos y tejidos del cuerpo humano, que se utilizan para la formación de los estudiantes y para la reproducción de intervenciones quirúrgicas.

Los trabajos cuentan
El artista explica que los trabajos en la industria del entretenimiento y en la medicina tienen muchas similitudes. En ambos casos, se requiere un alto nivel de precisión y creatividad para crear modelos realistas y detallados.

Siento que realmente he encontrado mi verdadero propósito como persona y artista. Es casi como si todo el viaje realizado hubiera sido una aventura enriquecedora que me ha permitido viajar, conocer otras culturas y conocer a gente maravillosa por todo el mundo que me han abierto sus brazos y apoyado desde el primer momento, pero nada de esto habría ocurrido sin el motor que lo ha movido todo que es mi amor por la anatomía. Siento que estoy en el lugar correcto y me doy cuenta de que me encuentro muy cómodo entre médicos y cirujanos que ahora me abren las puertas como lo hicieron otros en el pasado como artista. Ellos son ahora mis mentores en una etapa anatómica mucho más profunda y desafiante.





Algunos trabajos anatómicos

Estas son imágenes de algunos de los proyectos de simuladores médicos que hice para la empresa Iface Simulator y que podéis ver en su página Web. Hoy en día estoy desarrollando otros proyectos interesantísimos y muy desafiantes para la industria médica y de formación anatómica, especialmente y debido a mi implicación con la Universidad de medicina de Valencia donde además colaboro como profesor de apoyo de las clases de anatomía.

¿Porque estudiar anatomía en profundidad?



Mi dedicación a la anatomía me ha llevado a estudiarla en profundidad con disecciones anatómicas en cadáveres tal y como nuestros queridos maestros lo hicieron en el pasado. Esto ha sido algo mágico e insustituible para mí como artista y amante de la anatomía, ya que ha abierto mis ojos a un plano mucho más amplio y desvelador.

A día de hoy una de mis actividades es la enseñanza de la anatomía con cadáveres en primero de Medicina como profesor de apoyo. Por lo que estoy en constante contacto con la anatomía es su estado puro y real y también a la hora de llevar a cabo mi trabajo creando personajes en la industria del entretenimiento como películas o videojuegos o creando productos para la formación y práctica médica..

Para entender algo hay que estudiarlo en su estado puro y no solo con interpretaciones. Por tanto puedo afirmar que el estudio profundo con disecciones me ha dado una visión y un conocimiento completo.

Como artistas que buscamos la perfección en nuestros trabajos debemos de encontrar las fórmulas más apropiadas para poder aplicar nuestros conocimientos, y con este curso de escultura digital en Zbrush se garantiza el entendimiento de la anatomía humana ya que vamos a construir paso a paso cada músculo del cuerpo, comprendiendo así como interactúan unos con otros y su función.

Comenzaremos siempre estudiando las estructuras óseas sobre las cuales esculpimos la musculatura y de esta forma no solo conoceremos la anatomía muscular sino también sus orígenes e inserciones y cómo interactúa todo el sistema músculo esquelético.

Después veremos como la piel refleja las estructuras internas estudiando también como actúa la grasa localizada y otros factores como las proporciones y la edad.

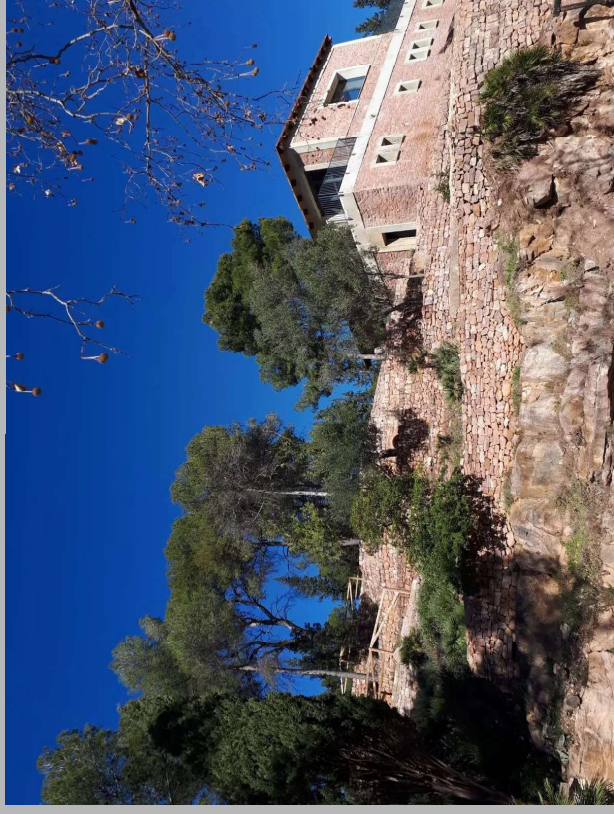
También veremos cómo los músculos de la cara actúan en las expresiones y repasamos las principales venas a tener en cuenta y que son visibles en nuestro cuerpo para poder crear nuestros trabajos finales de forma convincente y con conocimiento, sin tener que interpretar o inventar nada.

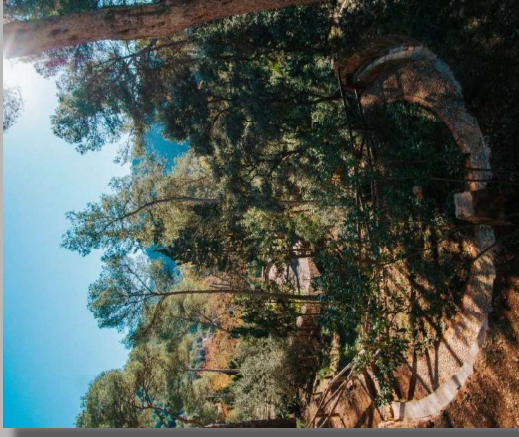




Disfruta de las instalaciones y la vivencia

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 o leer y relajarse respirando el aire puro de las montañas o seguir repasando lo aprendido y comentarlo con los demás alumnos del curso.





Alojamientos

Los alojamientos son casitos modernos perfectamente equipados y con todas las comodidades necesarias para pasar una estancia ideal.

Podréis disfrutar de sus terrazas con vistas por la mañana mientras desayunáis con el surtido que dejaremos en la cocina y por las noches 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 son las siguientes:

- Visita y charla de grandes artistas que nos hablarán de sus vivencias como artistas y de los cuales podremos sacar siempre buenos consejos.
- Coloquio con invitados especiales que trabajan en producciones CGI y de efectos especiales donde oiremos cosas super interesantes.
- 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.
- Actividad premium para quien desee apuntarse a una experiencia única en la Universidad de Valencia, donde estudiaremos lo aprendido en el aula de disección con un cadáver.
- Cena de bienvenida
- Cena de despedida

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



Programa

Para los alumnos que vengan de fuera y no dispongan de transporte ofreceremos un traslado desde un punto de recogida común para todos y por supuesto también de retorno cuando acabe el curso.

El curso consta de un programa intensivo de 20 horas impartidas a lo largo de 5 días de Lunes a Viernes.

Cada día consta de 4 horas de formación lectiva teórica y sobre todo práctica con la escultura.

Las tardes podrán ser dedicadas al repaso y acabado de lo impartido por el profesor con su supervisión, con un ambiente relajado y con música de fondo y snacks para picar.

Por las mañanas las clases tendrán lugar de 9:00 a 13:00

Tardes escultura libre, refinando lo aprendido en la mañana

Día 1

- Osteología miembro superior
- Musculatura del Brazo
-

Día 2

- Osteología del miembro inferior
- Musculatura de la Pierna
-

Día 3

- Osteología del Tórax
- Musculatura del Tórax, abdomen y Espalda
-

Día 4

- Osteología de cabeza y cuello
- Musculatura de la cabeza y cuello
- Estudio con cadaver

Día 5

- Refinado de la escultura
- Estudio de la piel, la grasa y las venas
- Posado



Cosas a tener en cuenta

No hace falta traer ningún material por parte de los alumnos, solo atención, puntualidad y muchas ganas de aprender.

Al comienzo del curso se hará entrega a los alumnos del material que va a ser impartido a lo largo de los próximos cinco días además de un delantal para escultores con nuestro logotipo y con el identificativo de cada alumno.

Se recomendará al alumno hacer un reposo de lo aprendido cada día, ya que dedicaremos un tiempo a primera hora de cada clase a resolver dudas del día anterior.

Ventajas para los alumnos de este curso

Como bonus los alumnos que se apuntan a este curso tendrán acceso durante un mes totalmente gratis a la plataforma exclusiva de miembros de la comunidad de Rafa Zabala Anatomy, donde podrán resolver dudas sobre el contenido anatómico impartido durante el curso.

Además también contarán con descuentos exclusivos para los miembros de la comunidad RZA en las compras de la tienda online de productos de Locos por la anatomía como por ejemplo maquetas de disecciones u otros productos como sudaderas, camisetas, gorras etc

