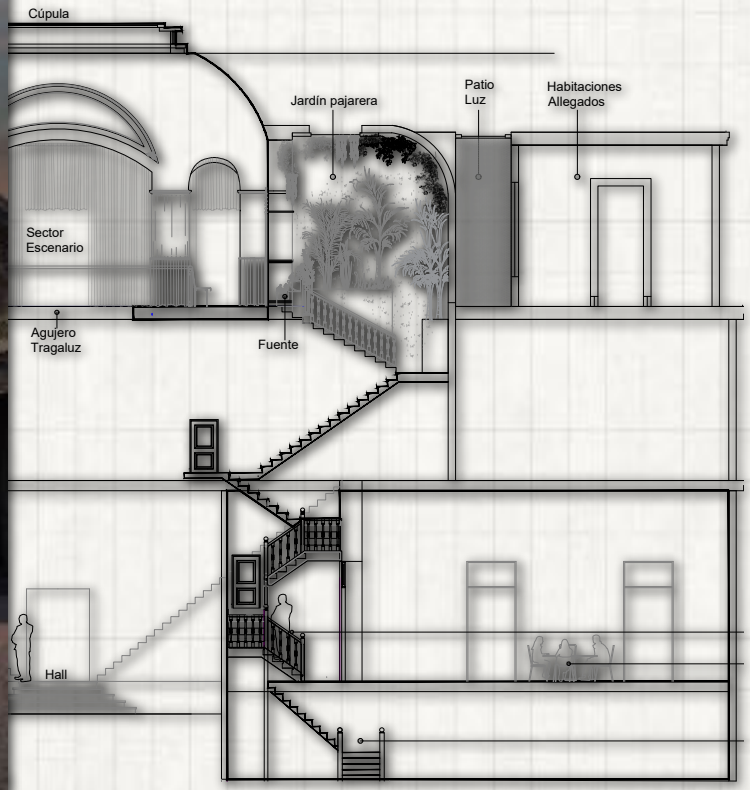
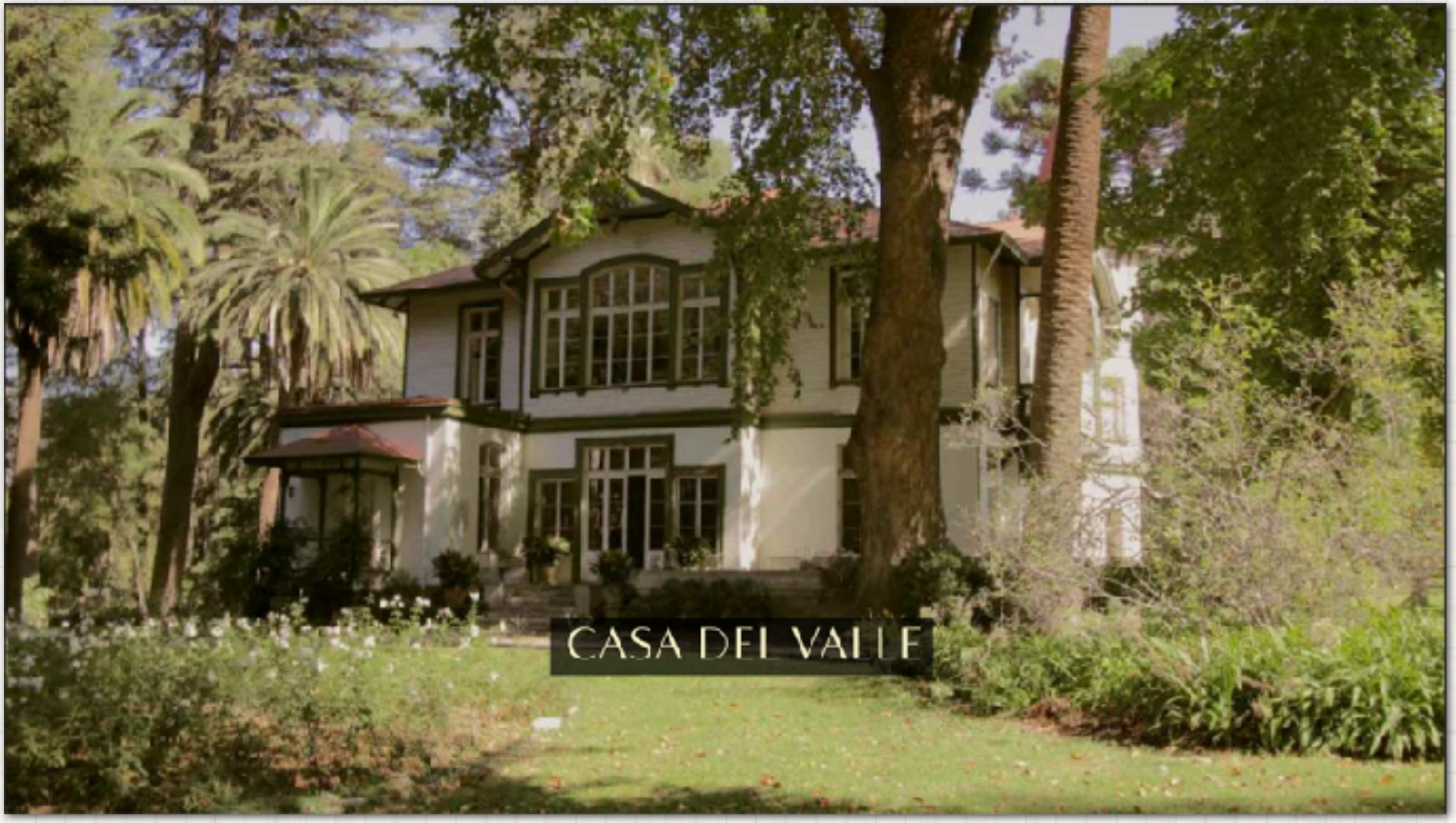
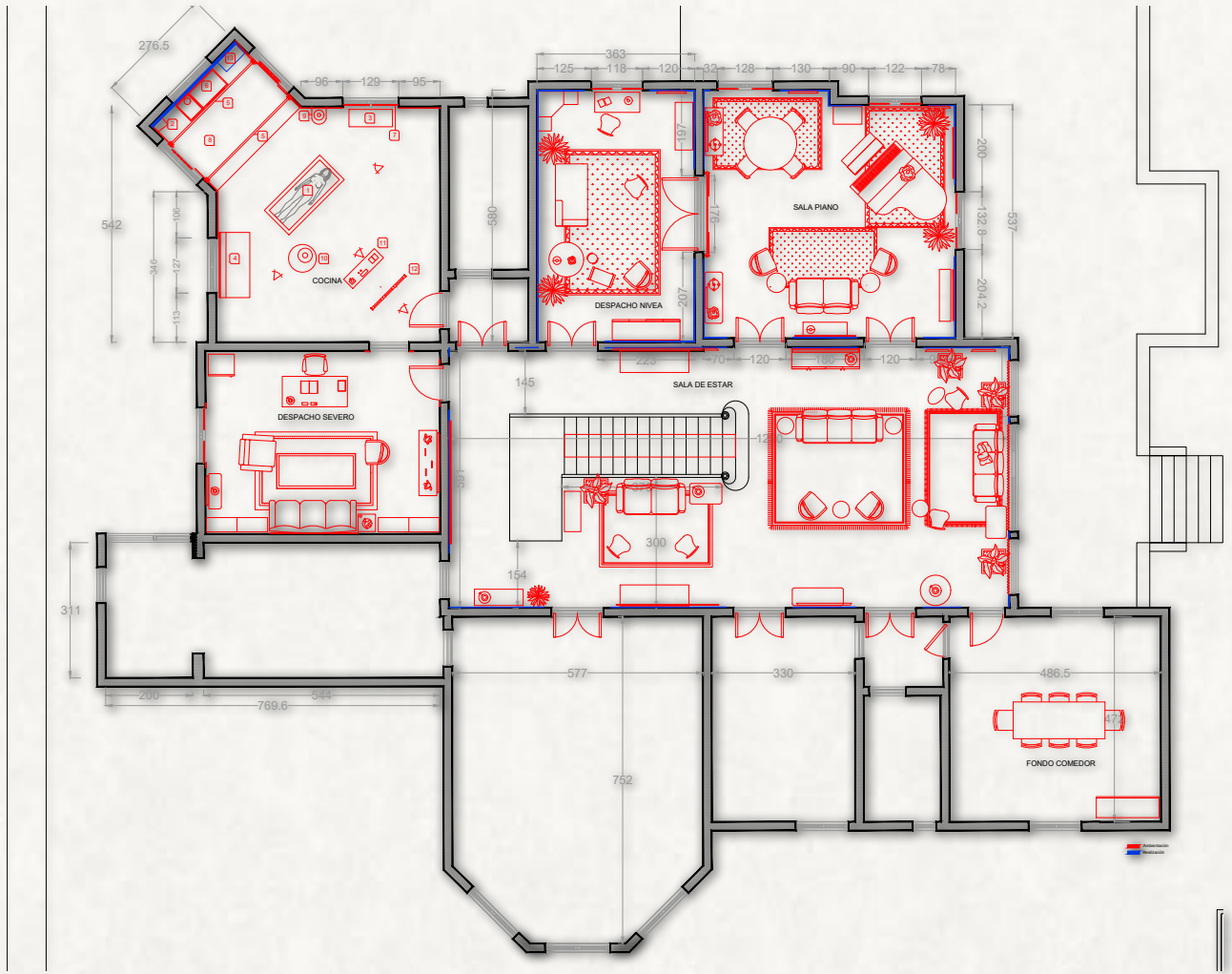




PRODUCTION DESIGN
Rodrigo Bazaes


CASA DEL VALLE

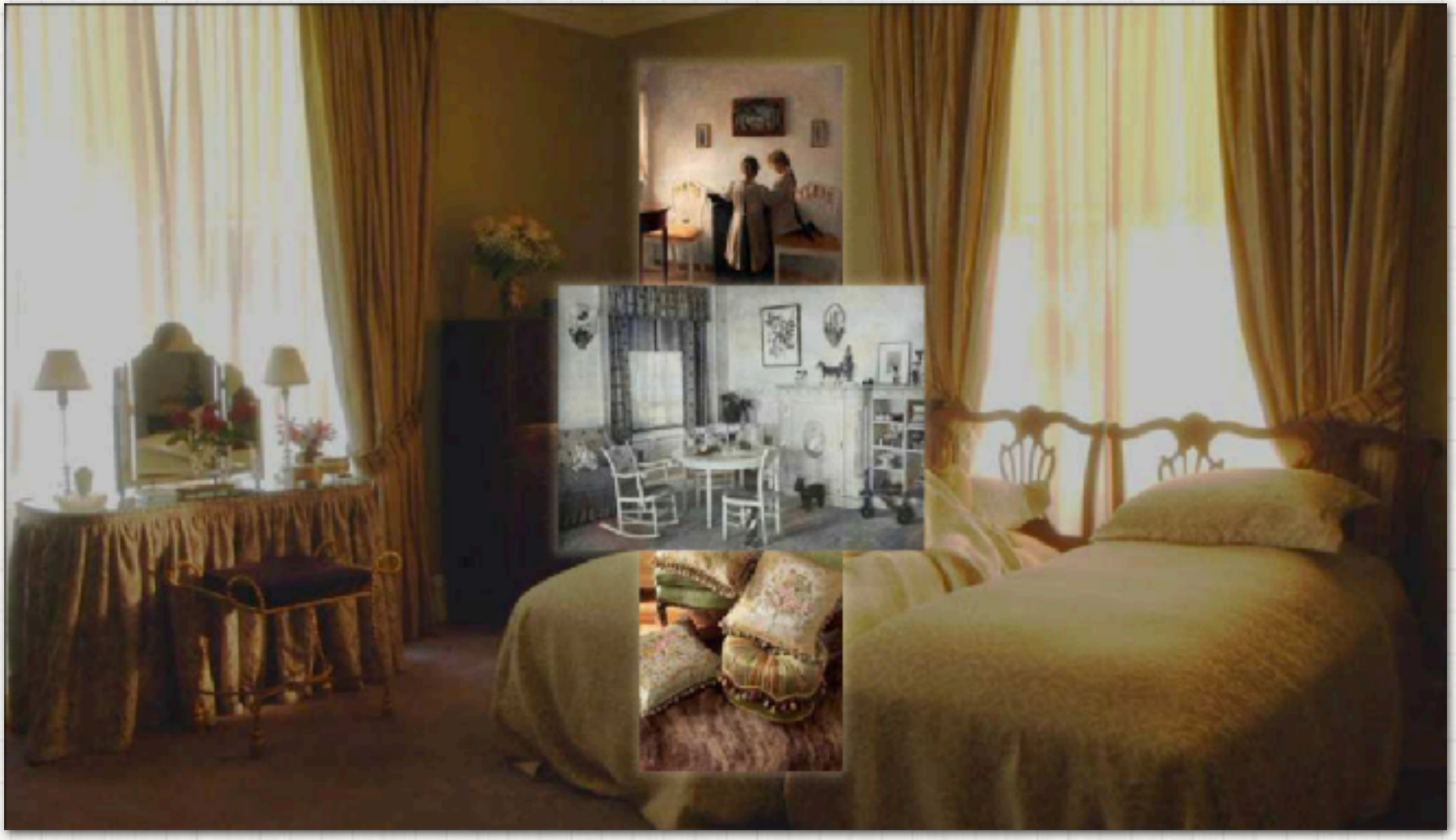

276.5
363
125
118
120
32
128
130
90
122
78
96
129
95
542
COCINA
DESPACHO NIVEA
SALA PIANO
DESPACHO SEVERO
SALA DE ESTAR
145
300
154
311
577
330
486.5
200
769.6
544
752
FONDO COMEDOR



Moodboard



Moodboard



Moodboard


Diseño y proceso de bordado



Graphic design


CASA ESQUINA

CASA DE LA ESQUINA AÑOS ´30 - CONCEPT ARQUITECTO, SIN AZOTEA.





CASA DE LA ESQUINA AÑOS ´30 - CONCEPT ARQUITECTO, CON TERCERA PLANTA.







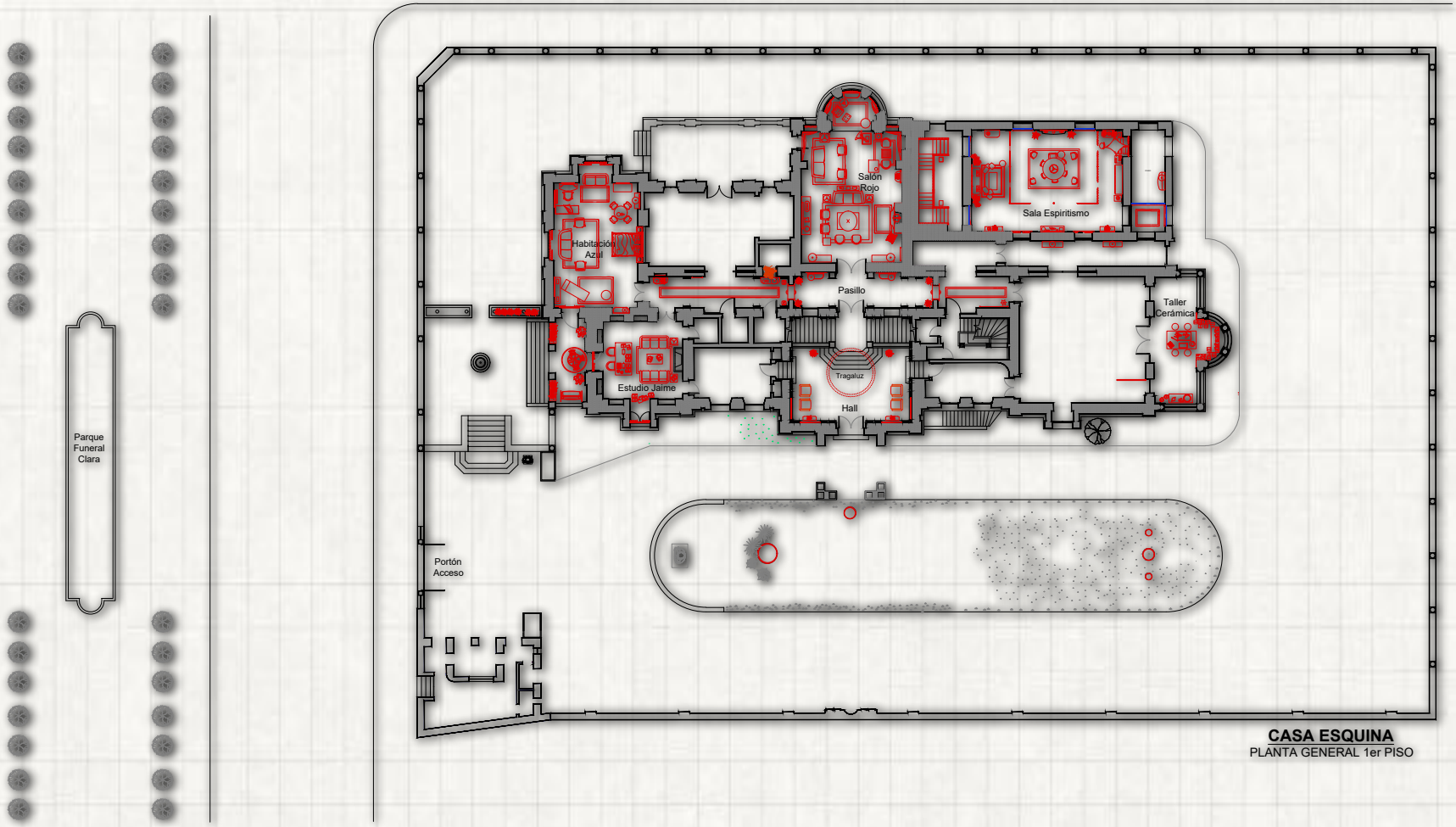
Moodboard



Moodboard

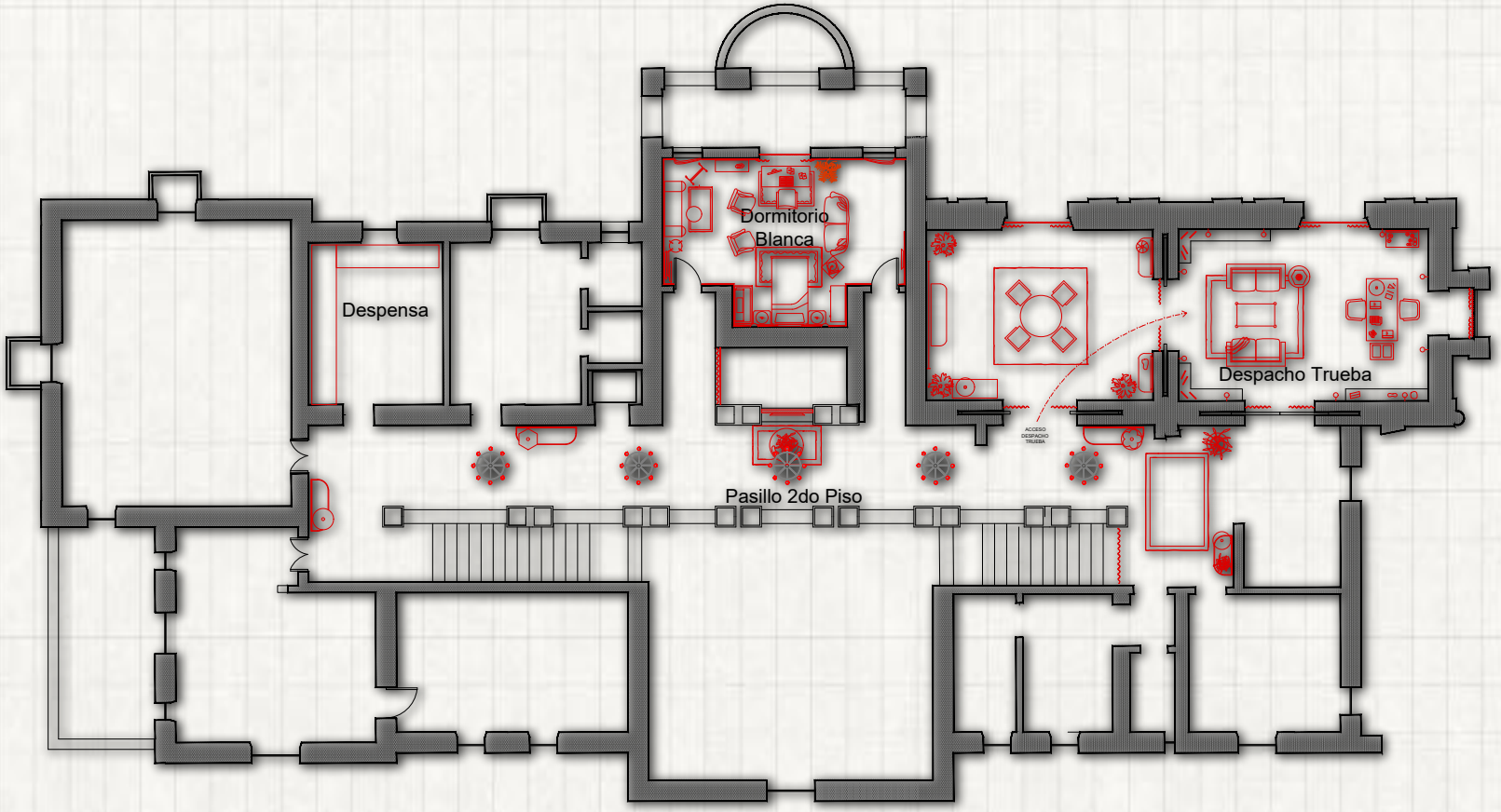


Moodboard



CASA ESQUINA

PLANTA GENERAL 1er PISO



CASA ESQUINA

PLANTA GENERAL 2do PISO



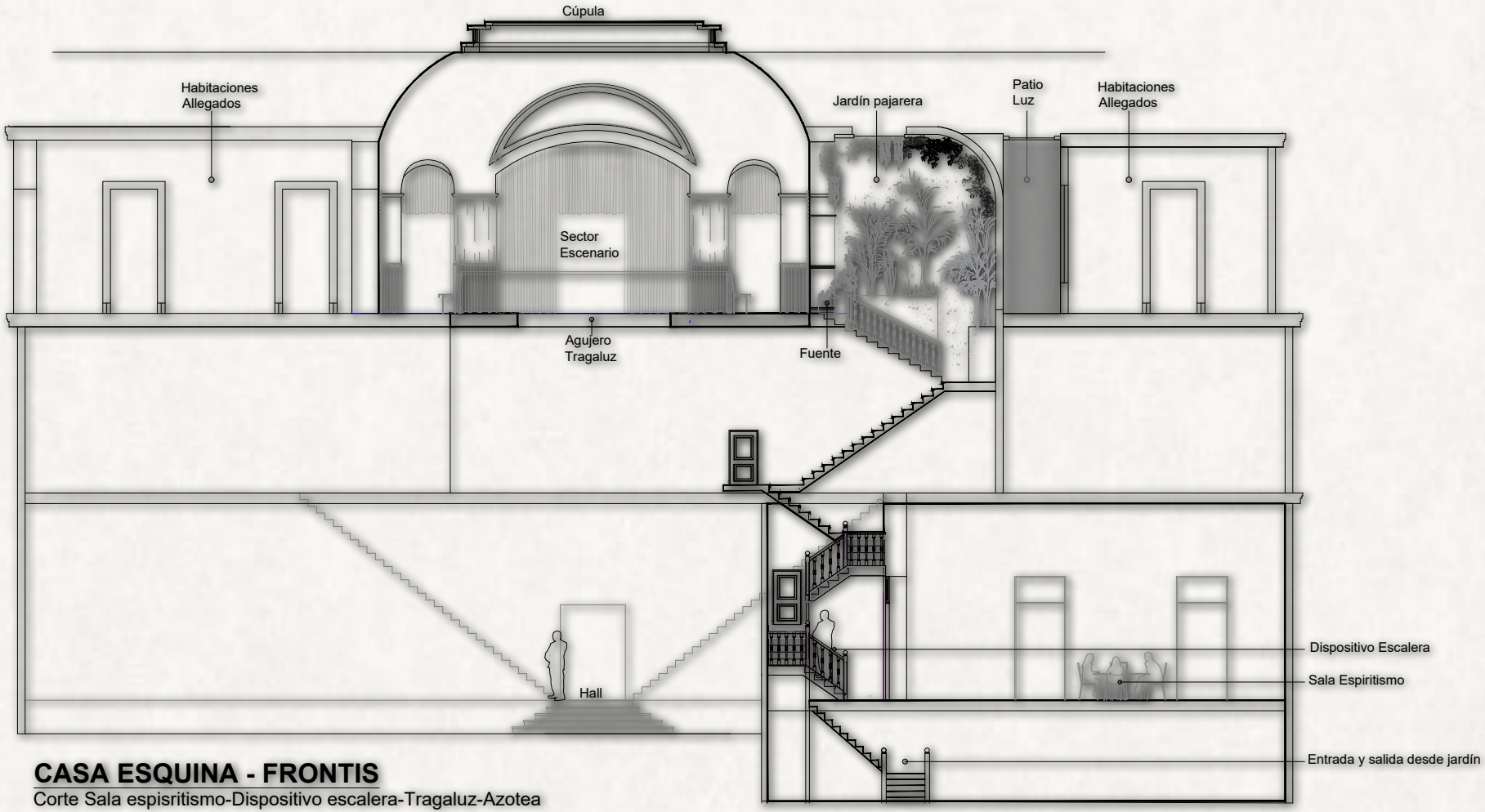
Moodboard


Locación Real
Concept Escaleras


Concept: llegando a la azotea



Concept art



CASA ESQUINA - FRONTIS

Corte Sala espisritismo-Dispositivo escalera-Tragaluz-Azotea



CASA ESQUINA - PLANTA AZOTEA CLARA

FRONTIS VITREAUX

fabula

PROYECTO: La Casa de los Espíritus

Etapa: Production Design

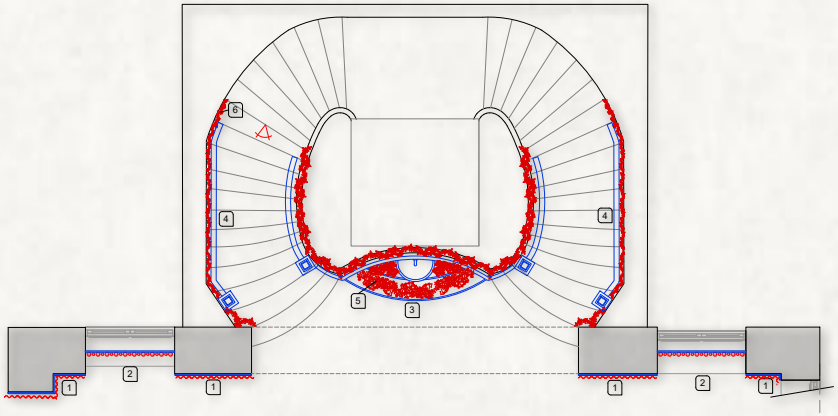
Contenido: Desarrollo Planta Azotea Clara

Escala 1:100

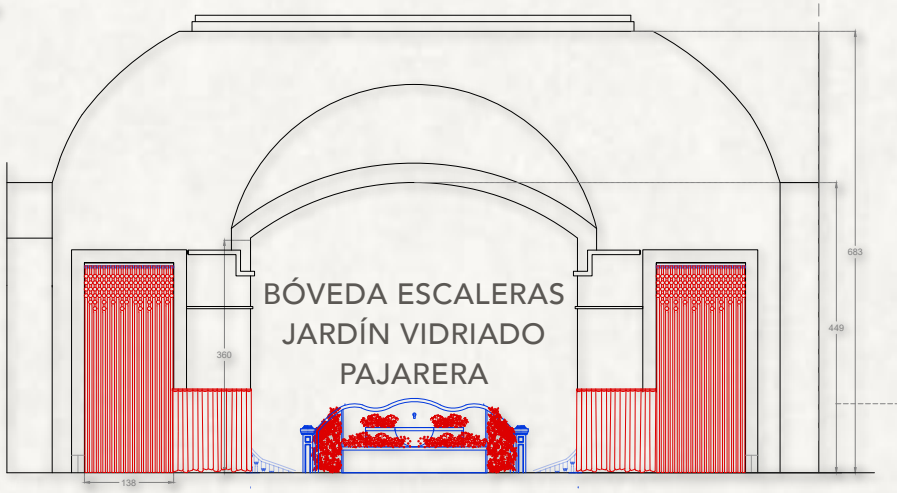
Fecha 14 Diciembre 2024

1

Planta Pajarera



Elevación Pajarera



Palacio Matte - Casa de la Esquina
2do Piso Azotea Clara - Acceso a azotea

1. Faldón (cubren antepechos)
2. Cortina Textil embarrilados
3. Fuente para realización
4. Barandas para realización
5. Vegetación Fuente
6. Vegetación barandas

fabula

PROYECTO: La Casa de los Espíritus

Etapa: Production Design

Set: Azotea Clara - Acceso a azotea

Contenido: Realización y ambientación

Escala 1:75

Fecha 18 Julio 2024

4






REFERENCIAS PAJARERA CON FONDO TRASLÚCIDO



Azotea Clara - resultado VFX


LAS TRES
MARIAS



Concept art

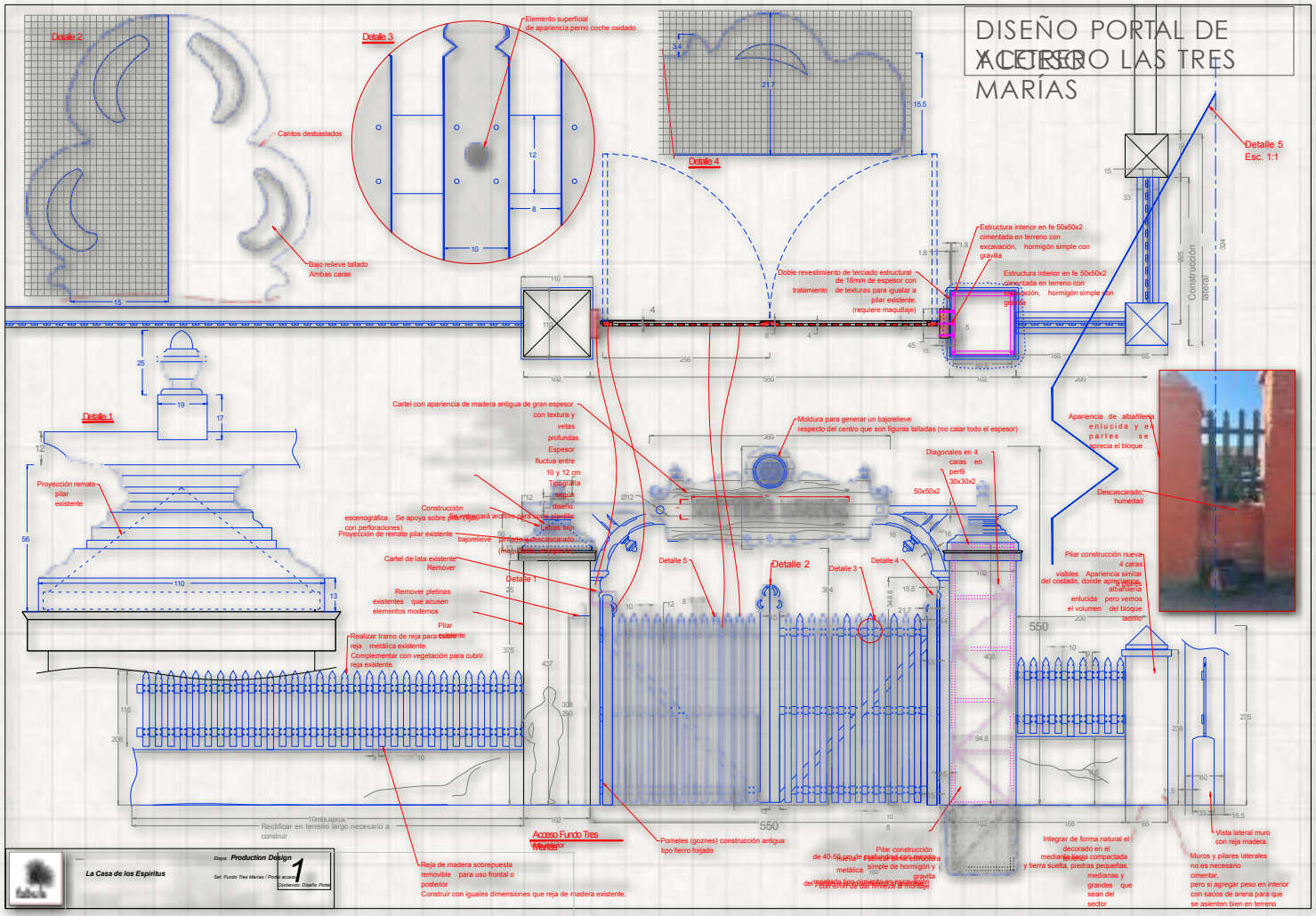


LAS TRES MARIAS





DISEÑO PORTAL DE ACCESO FUNDO LAS TRES MARÍAS



La Casa de los Espiritus

Etapa: Production Design

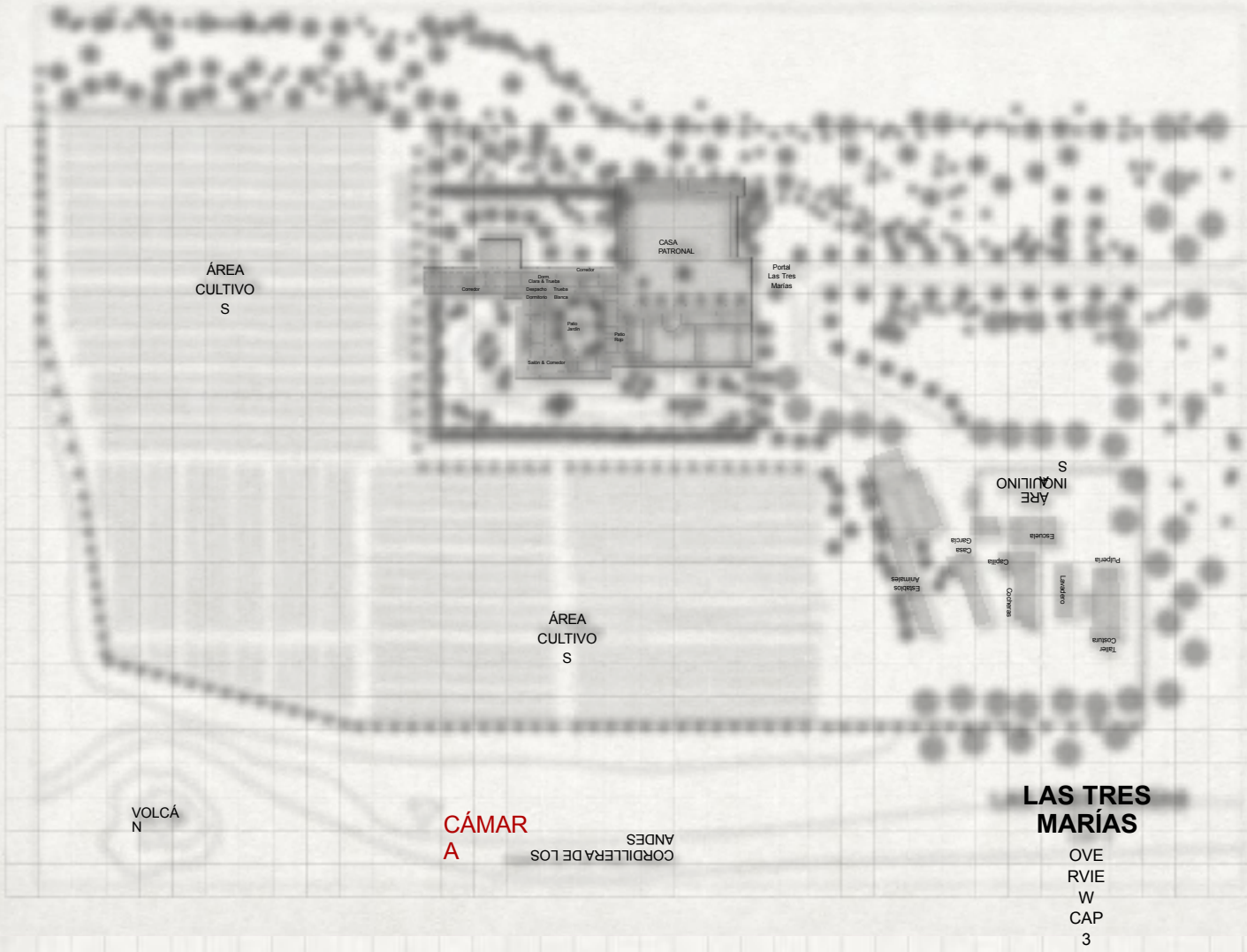
Set: Fundo Tres Marías / Portal acceso

Contenido: Diseño Portal

1

Escala 1:50

Fecha 12 Octubre 2024

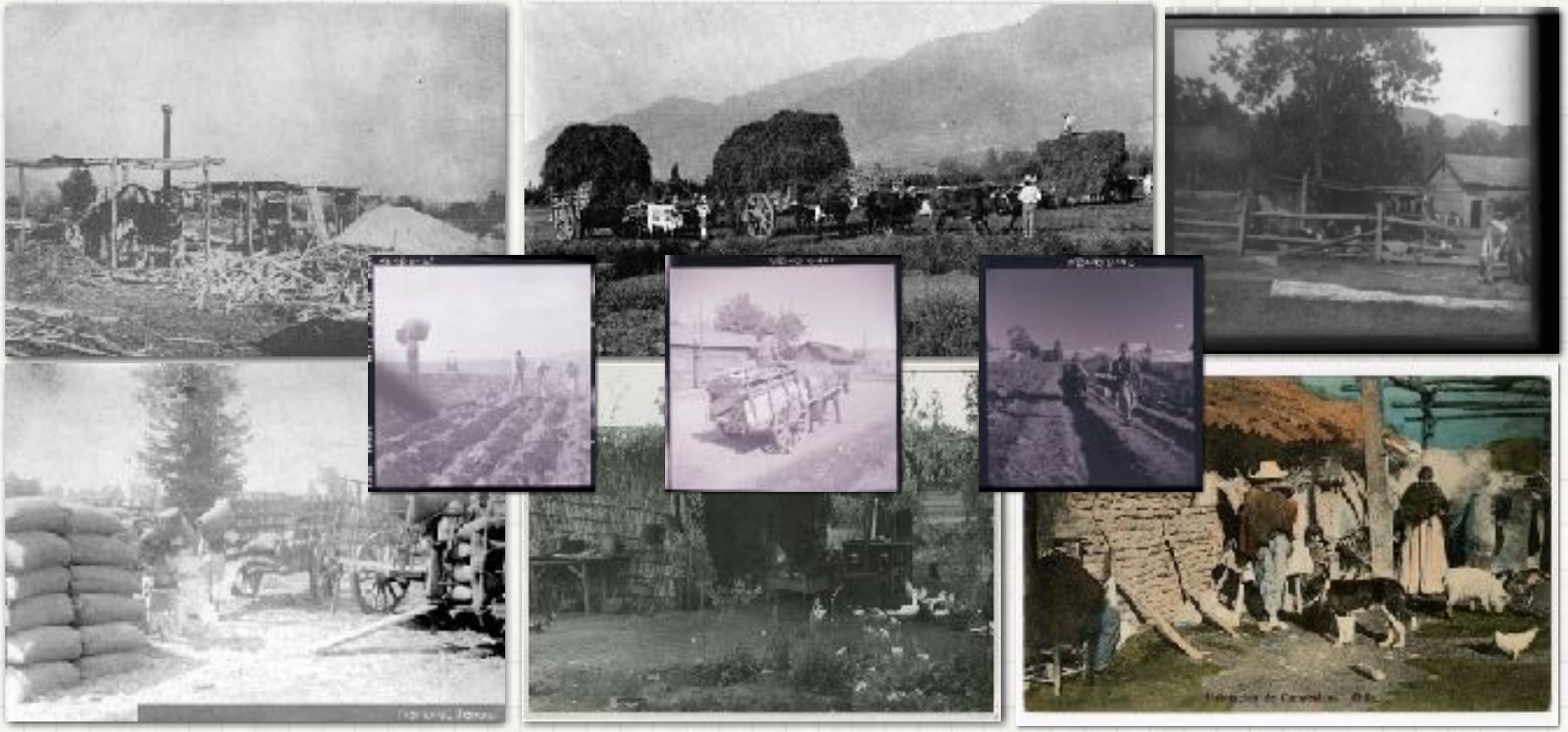


LAYOUT CAP. 103 - ESC. 12A

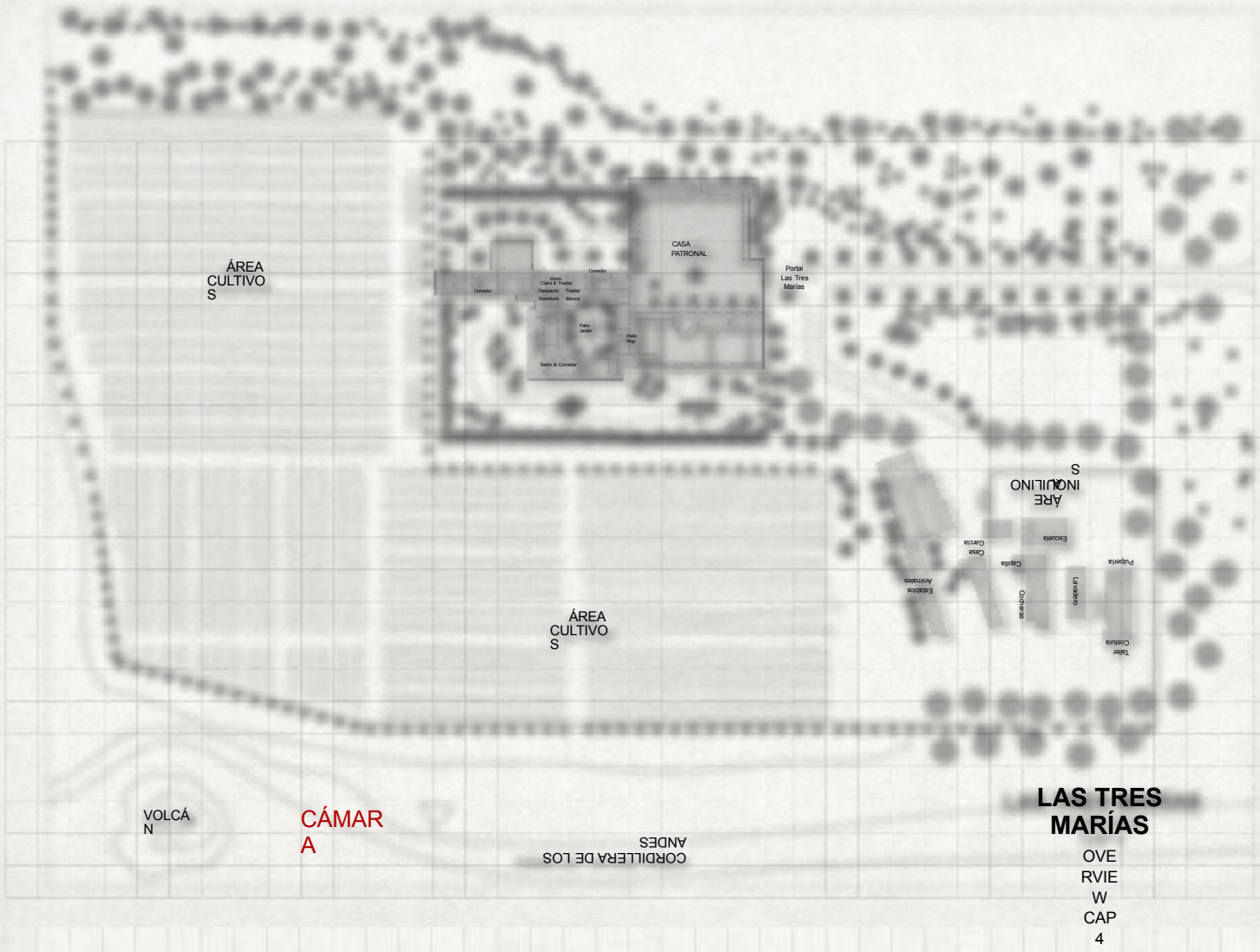
ETAPA 2
FUNDO RECUPERADO Y PROGRESANDO AÑOS 30

CASA PATRONAL
-MUROS Y GRIETAS Y TEJAS REPARADAS
-APARECEN LOS CERCOS DE MADERA Y TABLAS, SEGÚN LAYOUT.
-VEGETACIÓN, CERCOS VIEJOS O INEXISTENTES.
-SE ESPANDEN LAS AREAS DE CULTIVO (ADAPTAR Y EXPANDER ESTE LAYOUT AL PAISAJE REAL)
-AGREGAR ALGUNOS GALPONES GRANDES, CASAS LEJANAS O CASETAS DE GUARDIA JUNTO A LAS AREAS DE CULTIVO. LA POBLACIÓN CRECIÓ
-POSIBLES ANIMALES, CARRETAS DE ARADO, CABALLOS Y VEHICULOS.
-CLONAR Y AUMENTAR CASAS INQUILINOS Y OTRAS EDIFICACIONES DE ADOBE.
-CASAS BICOLOR SEGÚN REFERENCIAS REALES ROJO COLONIAL CON BLANCO PATINADO.
ELEMENTOS DE PROGRESO:
ESTANQUE EN ALTURA DE AGUA, .

-COLOR: CASA Y GALPONES DE GUARDA DE COLOR ROJO LADRILLO COLONIAL RESTAURADO O EN PROCESO NATURAL.
AREA INQUILINOS



Moodboard



ETAPA 3: FUNDO EN SU ESPLENDOR INICIOS AÑOS 50

-CONSIDERAR EL PROGRESO DE LOS ELEMENTOS DESCRITOS EN LAYOUT DE **ETAPA 2** Y SUMAR ALGUNAS VARIACIONES PARA DAR ESPLENDOR:

VEHICULOS DE TRABAJO EN SERIE, CARRETAS CON CARGA EN SERIE, CASAS INQUILINOS, SILOS Y ESTANQUES EN SERIE

ENTORNO: AUMENTAR CASAS Y FUMAROLAS DE CASAS LEJANAS, QUE DAN CUENTA DEL CRECIMIENTO DE LA POBLACIÓN

LAS TRES MARÍAS

POST TERREMOTO - EPISODIO 104 - ESC 136



PATIO DE LOCACIÓN REAL, REFERENCIA PARA DESARROLLO DE CASA CGI

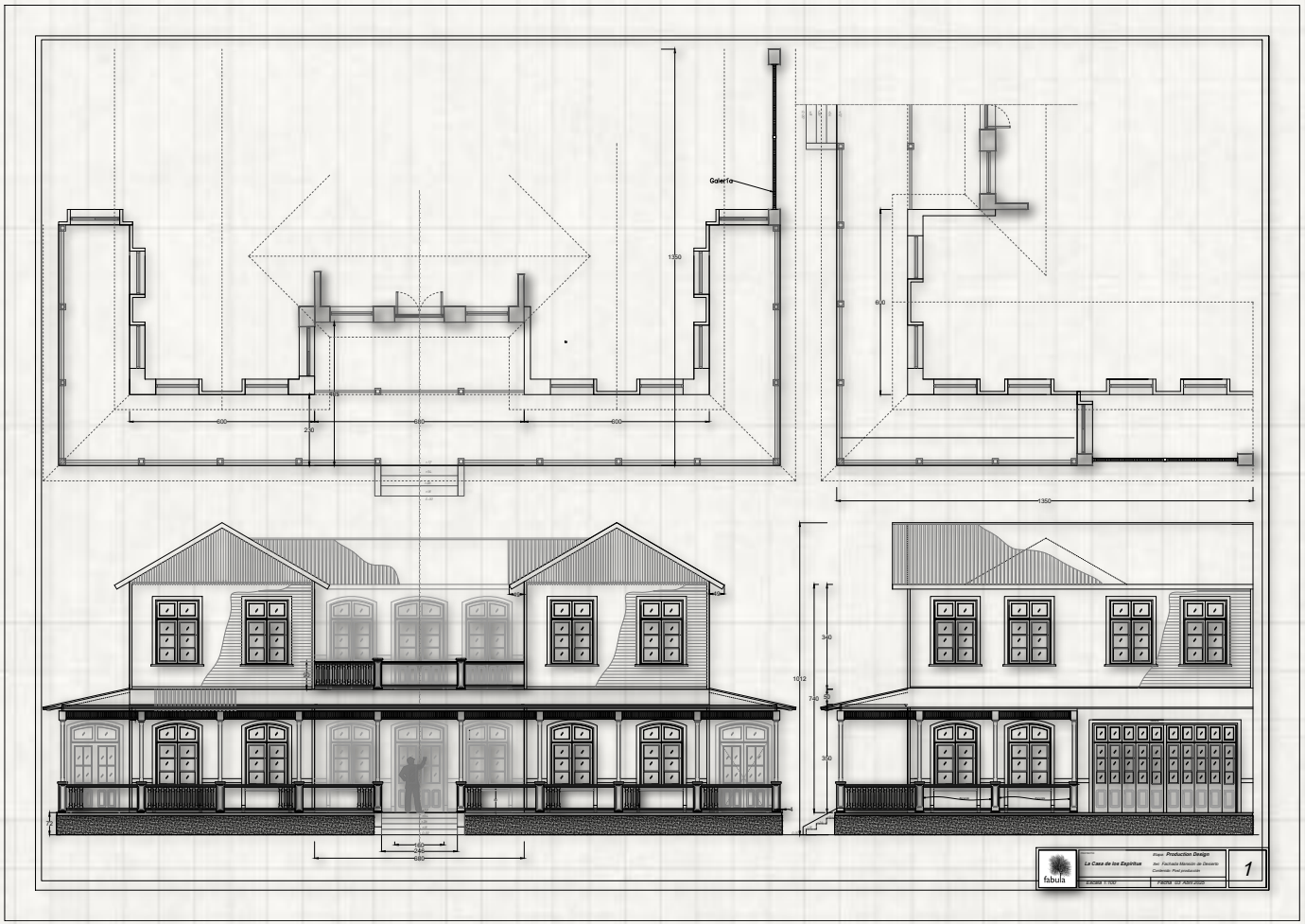


Concept art



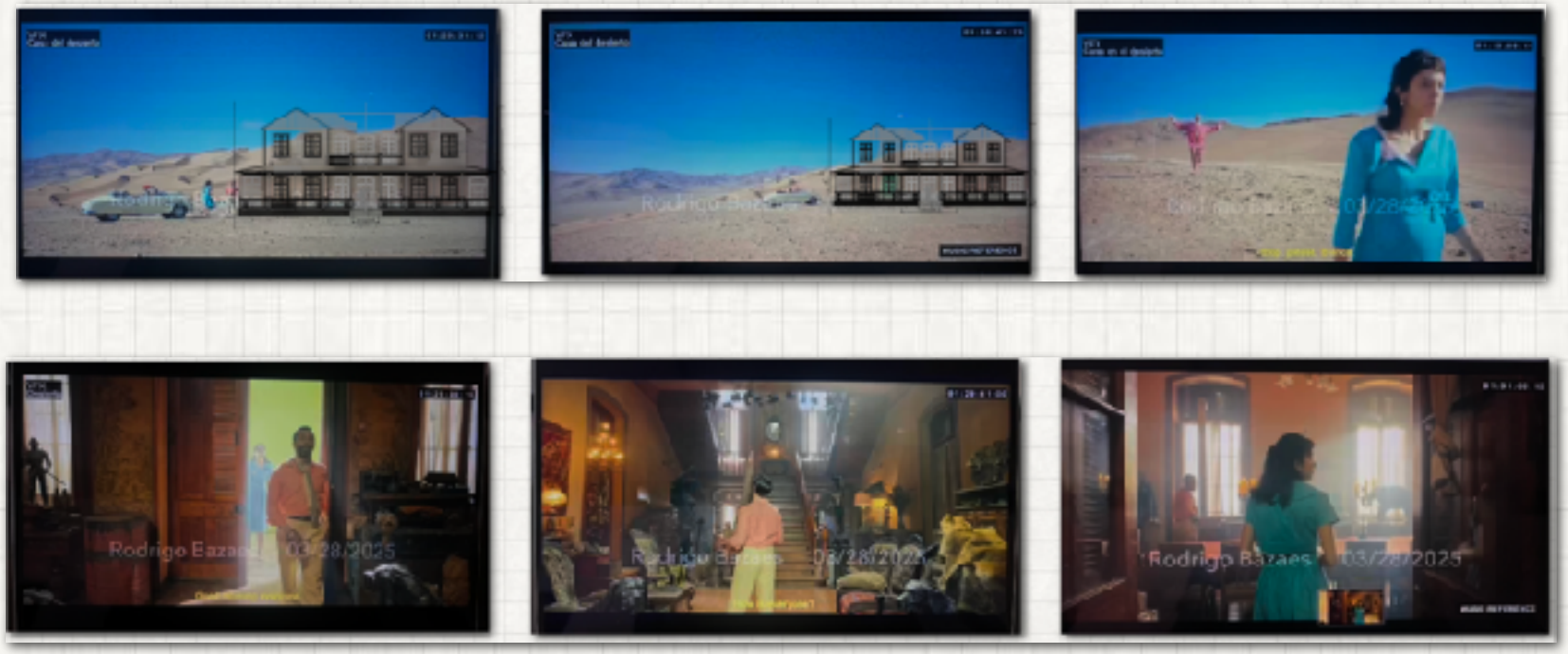
Concept borrador

El DESIERTO

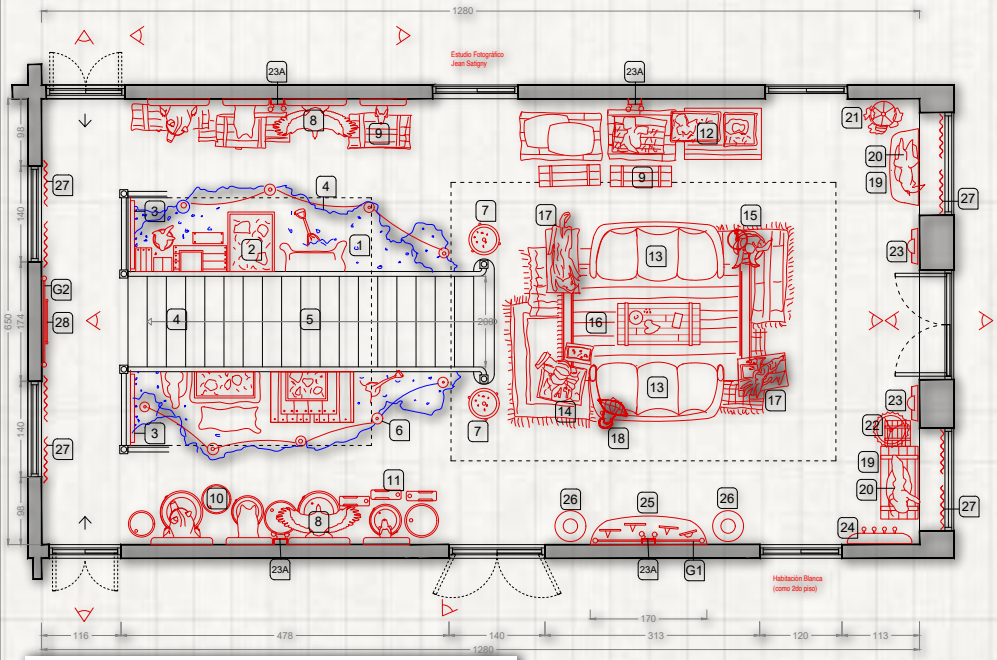

Galería
1330
600
600
600
210
810
1350
840
3.40
1012
740
350
100
210
680
fabula
Título: Production Design
La Casa de los Espíritus
Ref. Fachada Mirador de Clarens
Contenido: Plan producción
Escala: 1:100
Fecha: 22 Abril 2020
1

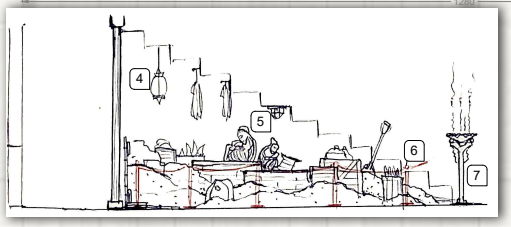


Concept art



Interior Mansión del desierto





Mansión del Desierto / Hall 1er Piso

1. Escenografía: área con arena, en promedio de 1 m. de altura cubriendo baúles y bultos. Debe simularse con relleno escenográfico. (Se recomienda montar previamente grandes bultos de ambientación).
2. Baúles y cajas de embalaje cerradas y abiertas exhibiendo momias y exhumaciones arqueológicas: elementos sin caja semi enterrados, palas y herramientas de excavación; accesorios colgados.
3. Muro contenedor de 1,20 cms aprox. con tablas recicladas o maquilladas para contener altura máxima de arena. (Puede ser necesario cerco perimetral de 25 cms de altura aprox. para todo cuadrante de arena).
4. Lámpara colgante bajo escala.
5. Aplique industrial adherido a escalera.
6. Cerco liviano con cuerdas y pilares.
7. Pebeteros con fx de incienso, siempre humeantes.
8. Cabeza animal principal junto a otras especies (taxidermia).
9. Baúles o cajas de embalaje pesado.
10. Área líquida: Tambores grandes y medianos de aceite. (Pintar, definir color y patina)
11. Bidones de combustible, agua y otros.
12. Cajas y paja de embalaje abiertas con tesoros atacameños.
13. Sofás clásicos o extemporáneos, ojalá arruinados.
14. Caja y paja de embalaje con lámpara encendida.
15. Lámpara de pie alta (negro?).
16. Alfombras de distintos estilos y tamaños.
17. Felinos (taxidermia).
18. Viejo ventilador de pie o adherido al sofá.
19. Muebles o arrimos grandes, pareados o combinados con caja madera.
20. Esculturas grandes.
21. Perchero con ropa, sombrero y accesorios de explorador.
22. Lámpara de fondo, de pie o sobremesa.
23. Apliques o faroles metálicos antiguos o de exterior.
23A. Apliques, para retirar, reemplazar o cambiar tulipa o pantalla.
24. Mueble perchero para accesorios de camping.
25. Mueble bajo y largo importante con objetos exóticos y portarretratos (Gráfica de fotografías exploraciones exóticas de Jean, sin detalle).
26. Plintos o elementos altos decorativos pareados.
27. Visillos orgánicos y gastados.
28. Espejo ovalado montado sobre el gobelino (Descanso escalera 2do. piso).

G1 Gobelino Animales.
G2 Gobelino francés (zorro).

Nota:

fabula	PROYECTO: La Casa de los Espíritus	Etapa: Production Design Set: Mansión del Desierto Contenido: Ambientación y Escenografía	1
	Escala 1:50	Fecha 14 Octubre 2024	

FILMNATION - FABULA

Contacto:
Rodrigo Bazaes Nieto
bazaesnieto@gmail.com
Chile +56993322422
IG @rodrigo.bazaes