

SEMINCI JOVEN

GUÍA DIDÁCTICA

OLLIE

70 SEMINCI. SEMANA INTERNACIONAL DE CINE DE VALLADOLID



UN FILM DE
ANTOINE BESSE

OLLIE

AVEC THÉO CHRISTINE, KRISTEN BILLON
CÉDRIC KAHN & EMMANUELLE BERCOT

SINOPSIS

A los 13 años, Pierre regresa a vivir a la granja de su padre tras la repentina muerte de su madre. Acosado en el colegio, se refugia en su pasión: el skate. Conoce a Bertrand, un marginado con un pasado oculto como antiguo skater que lo acoge como su protegido. Juntos, intentan reconstruir sus vidas.

DATOS TÉCNICOS

Título Ollie

Dirección Antoine Besse

País Francia

Año 2025

Duración 102 minutos

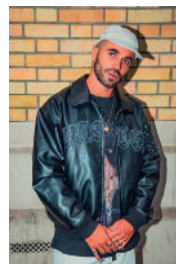
Producción Jean-Michel Rey,
Henry Jean

Edad recomendada A partir de 13 años



Antoine Besse

Antoine Besse (Francia, 1991) es director y guionista. Se dio a conocer con el cortometraje *Le Skate moderne* (2014), un docu-ficción sobre el skate en la Francia rural que obtuvo más de una decena de premios internacionales y una nominación a los César. Desde entonces ha desarrollado una trayectoria diversa, alternando documentales, videoclips musicales y series como *Red Creek* (Canal+). Su cine se caracteriza por dar visibilidad a comunidades olvidadas y por explorar cómo la cultura urbana se reinterpreta en entornos rurales. *Ollie* (2024), su primer largometraje, recupera estas obsesiones y rinde homenaje a su propia experiencia adolescente, marcada por el skate y la búsqueda de referentes en un mundo de márgenes y silencios.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- El **duelo y la pérdida** como parte inevitable de la vida y el modo en que los adolescentes elaboran estas experiencias.
- El **acoso escolar** y sus consecuencias emocionales, así como las estrategias de resistencia y apoyo.
- La **amistad intergeneracional** entre un joven y un adulto marginal como vía de reconstrucción personal.
- La **cultura del skate** como espacio de identidad, refugio y resiliencia.
- La **vida en la Francia rural** y el sentimiento de abandono frente a los centros urbanos.
- La **resiliencia** y la búsqueda de referentes en momentos de crisis.
- La relación entre **cultura urbana y entorno rural**, y cómo se resignifican los espacios.

CURIOSIDADES

1. El director Antoine Besse dio sus **primeros pasos en el cine** filmando a su grupo de amigos mientras patinaban en la Francia rural. De aquellas sesiones nació *Le Skate moderne* (2014), un cortometraje a medio camino entre la ficción y el documental que mostraba cómo los jóvenes de los pueblos se apropiaban de una cultura nacida en la ciudad. El corto se convirtió en un fenómeno viral en internet, obtuvo más de 14 premios internacionales y llegó a estar nominado a los César. *Ollie* retoma ese mismo universo, ampliándolo en un largometraje.
2. El protagonista de *Ollie*, Kristen Billon, llegó al cine desde el propio mundo del skate: fue **campeón de Francia sub-16** y debutó en la interpretación con este papel. Su experiencia sobre la tabla aporta realismo a cada escena, algo que comparte con varios de sus compañeros de reparto, también skaters reales descubiertos en skateparks de distintas ciudades francesas. Muchos de ellos improvisaron sus diálogos, utilizando su propio lenguaje, lo que refuerza la autenticidad y el espíritu comunitario que atraviesa toda la película.



CURIOSIDADES

3. En *Ollie* se cuidó que las escenas de acoso escolar, aunque intensas narrativamente, no afectaran emocionalmente a Kristen Billon fuera del set. Gracias al ambiente de confianza creado entre director y actores jóvenes, se respetaba una frontera clara entre ficción y realidad: tras cada “¡acción!” y “¡corte!” se propiciaba distensión, cercanía y momentos de alivio para que los jóvenes pudieran desconectarse emocionalmente de la escena. Este tipo de práctica es reflejo de protocolos que los **rodajes responsables** adoptan para proteger el bienestar psicológico de actores menores.
4. El personaje de Bertrand se inspira en Béranger, un amigo de la adolescencia del director que falleció tras una vida marcada por excesos. Antoine Besse convirtió esa pérdida en motor creativo y homenaje, mostrando cómo **una experiencia personal puede transformarse en la inspiración** para un personaje y, en última instancia, para una película entera.
5. En la película, Bertrand convive con varios perros que aparecen como sus compañeros más fieles. Prefiere su compañía a la de muchas personas y, de hecho, al inicio, lo vemos rescatando a un perro maltratado. Esta relación no es casual: los perros representan la lealtad y la confianza que Bertrand apenas encuentra en el mundo humano. Al mismo tiempo, **anticipan su papel en la historia**: ser un protector y un apoyo para Pierre, igual que lo es con los animales que cuida.
6. La película abre y cierra con la *Pavane* de Gabriel Fauré, una pieza clásica que Antoine Besse ya había utilizado en su cortometraje *Le Skate moderne*. El director la eligió como homenaje al cineasta Raymond Depardon, cuya obra sobre **la vida rural francesa** fue una gran influencia en su trayectoria. La música, unida a los paisajes del campo, aporta un aire poético y melancólico que ayuda a conectar la historia personal del protagonista con sentimientos universales.
7. En las escenas más difíciles del personaje de Bertrand, no fue Théo Christine quien realizó los trucos de skate, sino Mouss, un patinador de la mítica tienda Supreme. Su participación aportó realismo y estilo a los movimientos más complejos, demostrando la importancia de los especialistas en el cine. Los **dobles o especialistas** son profesionales que sustituyen a los actores en escenas arriesgadas o técnicas: desde saltos y peleas hasta deportes de alto nivel. Gracias a ellos, el cine puede mostrar acciones espectaculares sin poner en riesgo la seguridad de los intérpretes. En *Ollie*, esta colaboración fue clave para mantener la autenticidad del mundo del skate y, al mismo tiempo, proteger a los actores.
8. *Ollie* ha llamado la atención también de medios especializados en skate como **Sundai Skate Mag**, que destacaron la autenticidad con la que se retrata esta cultura. Que una revista del propio mundo skater hable de la película refuerza su valor: no es solo cine sobre skate, sino cine validado por quienes forman parte de esa comunidad.

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. Presentar un personaje

En *Ollie*, los primeros minutos nos sumergen en una rave: la música electrónica llena la pantalla y los créditos aparecen a gran velocidad, siguiendo su ritmo frenético. Esta elección no es casual: no solo marca el tono de la película, también nos presenta al personaje de Bertrand. Lo conocemos primero a través de la música y el baile, como si esa energía desbordante y caótica definiera su manera de estar en el mundo.

El cine utiliza a menudo este recurso: mostrar a un personaje a través de cómo se mueve, de la música que lo rodea o del ambiente en el que aparece. Antes de que hablemos con él o sepamos su historia, ya intuimos rasgos de su identidad: marginalidad, deseo de evasión, necesidad de liberar tensiones. Algo parecido ocurre en *Sirat*, donde la danza es el primer lenguaje con el que el espectador se conecta al personaje.

Actividad: Un personaje sin palabras

1. Piensa en un personaje de cine o de una serie que recuerdes bien. Ahora imagina que tienes que presentarlo en los primeros segundos de una película, **sin usar diálogos**.
2. Elige:
 - A. Una canción que lo acompañe.
 - B. Un gesto o movimiento que lo defina.
 - C. Un espacio o lugar en el que aparezca.
3. Comparte tu propuesta con la clase. Entre todos, reflexionad: ¿cómo cambia nuestra percepción de un personaje según la música, el ritmo o la forma en la que se nos muestra al inicio?



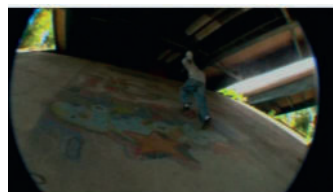
ANTES DEL VISIONADO...

2. Una película de skate

Ollie está considerada la primera película de skate hecha en Europa. Hasta ahora, la mayor parte de filmes sobre este tema venían de Estados Unidos, donde el skate es mucho más que un deporte: es una cultura urbana con sus propias reglas, estética y valores. En el cine, encontramos ejemplos muy distintos: desde películas que muestran el skate como estilo de vida (*Dogtown and Z-Boys*, 2001), hasta relatos más íntimos sobre la adolescencia (*Mid90s*, 2018).

Pero el skate no constituye un género cinematográfico por sí mismo. Los géneros son categorías de películas con elementos narrativos y formales comunes (comedia, musical, thriller, terror...) sino que se acerca más a una **temática deportiva**, como ocurre con el boxeo, el baloncesto o el fútbol. En el cine, las llamadas **películas deportivas** utilizan el deporte como escenario para hablar de esfuerzo, superación, pertenencia o sueños por cumplir y muestran cómo una práctica física puede convertirse en refugio y motor de cambio. Dentro de ese marco, el skate puede aparecer en géneros muy distintos (en el caso de *Ollie* al **coming of age**, porque sigue el paso de la infancia a la adolescencia de su protagonista).

Además, la película incorpora códigos visuales propios de la cultura skater, como el uso del **ojo de pez** en algunas secuencias de skate. Esta técnica, muy común en los vídeos de skate desde los años noventa, abre el ángulo de visión y genera la forma circular característica que vemos en pantalla. Más allá de un recurso estético, funciona como un guiño a la manera en que los propios skaters han filmado siempre sus trucos, aportando autenticidad y situando la película dentro de esa tradición cultural.



Actividad: ¿género o temática?

Piensa en una película o serie que conozcas relacionada con el deporte (*Rocky*, *Space Jam*, *Campeones*, *Karate Kid...*).

2. En grupo, clasifícala según:
 - A. **Género:** ¿es un drama, una comedia, un musical, una película de animación...?
 - B. **Temática:** ¿de qué deporte o actividad trata?
3. Ponedlo en común en clase. Entre todos, reflexionad: ¿qué aporta el deporte a la historia? ¿Qué nos cuenta además del propio juego?

DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. Una mirada hacia lo rural

Como has visto, en *Ollie* no solo seguimos la historia de Pierre y Bertrand. También aparecen problemas del campo francés como el bajo precio de la leche, que refleja tensiones reales de los ganaderos y conectan con la intención del director de mostrar a los “olvidados de la Francia rural”.

En cine, estos elementos forman parte de las **tramas secundarias**: historias que no son el eje central, pero que enriquecen el relato y ayudan a comprender mejor el contexto de los personajes. Aquí, el conflicto rural refuerza la sensación de precariedad y abandono que rodea a los protagonistas.

Un ejemplo similar es *Billy Elliot* (Stephen Daldry, 2000), citada por Antoine Besse como referencia. Allí, el descubrimiento de la danza se enmarca en la huelga minera británica de los años 80. En ambas películas, la trama personal se entrelaza con una trama social más amplia, mostrando cómo los sueños individuales también están condicionados por el mundo que nos rodea.

Actividad: las tramas secundarias también cuentan

1. Pensad en una película que conozcáis.
2. Identificad su **trama principal** (la historia que sigue al protagonista) y una **trama secundaria** (un conflicto o situación que ocurre en paralelo y que influye en el contexto).
3. Comparadlo con *Ollie*:
 - **Trama principal**: el duelo y la amistad entre Pierre y Bertrand.
 - **Trama secundaria**: los problemas del campo y los bajos precios de la leche.
4. Ponedlo en común en clase: ¿cómo cambian las historias cuando las tramas secundarias se cruzan con las principales? ¿Qué nos aportan sobre los personajes y su mundo?

DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Referentes poco convencionales

En *Ollie*, la relación entre Pierre y Bertrand recuerda a una larga tradición en el cine: la de los referentes poco convencionales. Bertrand no es un adulto ejemplar; vive en los márgenes, arrastra sus propias heridas y no siempre toma decisiones acertadas. Sin embargo, se convierte en un punto de apoyo fundamental para Pierre, alguien que le ofrece confianza, escucha y un modo diferente de mirar la vida.

Este vínculo se hace aún más evidente cuando Bertrand sale en defensa de Pierre en uno de los episodios de acoso sufridos por Pierre. El adolescente es víctima tanto en el entorno del instituto como a través de las redes, y la intervención de Bertrand le muestra que, incluso desde la marginalidad, alguien puede convertirse en protector y referente.

El director ha citado como referencia *Mud* (Jeff Nichols, 2012), donde un adolescente encuentra en un fugitivo una figura de guía inesperada. En otras películas también aparecen personajes similares: la profesora de danza en *Billy Elliot* (2000), el señor Miyagi en *The Karate Kid* (1984) o el terapeuta de *Good Will Hunting* (1997). Todos ellos tienen en común que, desde lugares poco convencionales, ayudan a los protagonistas a crecer y a enfrentarse a sus miedos.

Actividad: crea tu propio referente

1. Imagina que eres el protagonista de una película. No tienes que elegir un adulto “ideal” como guía, sino alguien inesperado: puede ser un vecino, una persona mayor, un amigo excéntrico, un entrenador poco común...
2. Describe brevemente cómo sería ese personaje: su aspecto, su carácter y qué valores o aprendizajes te transmitiría.
3. Dibuja, escribe unas frases o inventa una breve escena en la que aparezca ese referente y muestre, de manera poco convencional, cómo te ayuda a crecer.
4. Comparte tu creación con la clase.



SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2025

Director Seminci José Luis Cienfuegos
Educación Seminci Laura Barciela
Eva Alcaide

Contacto Educación Seminci E-mail: educacion@seminci.com
T. 983 426 074 (de septiembre a octubre)
M. 680 601 635 (de septiembre a octubre)
T. 983 426 460 (centralita)
Horario telefónico: De 09h a 15h

Dosier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a la colaboración de:

Organiza:



Colabora:

