

„Kwartalnik Filmowy” nr 135 (2026)

ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)

<https://doi.org/10.36744/kf.5005>

© Autor; licencja Creative Commons BY 4.0

Oryginalny artykuł naukowy; materiał recenzowany

Maciej Polcyn

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

<https://orcid.org/0000-0002-6456-9189>

Twardziele na emeryturze. Fenomen kina geri-action

Keywords:

geri-action;
action film;
film cycle;
ageing;
masculinity;
screen body

Abstract

Retired Action Heroes: The Phenomenon of Geri-action Cinema

The article presents a critical review of scholarship on geri-action, understood as a cycle within contemporary action cinema centred on ageing protagonists and genre stars. Its main aim is to develop an original typology of three strategies for managing the ageing of the action hero: compensating for the signs of ageing and the limitations brought on by age, accepting old age as an element of the plot and character development, and technologically masking the signs of ageing. This typology synthesises dispersed scholarly findings and enables comparison between different ways of representing age, embodiment, and agency in action cinema. The article argues that geri-action is neither merely a nostalgic return to the 'hard body' model of the 1980s action cinema nor simply a symptom of its exhaustion, but a cycle that reveals the tension between the actor's biological body, the cultural memory of their star image, and the demands of contemporary cinematic spectacle.

Słowa kluczowe:

geri-action;
kino akcji;
cykl filmowy;
starzenie się;
męskość;
ciało ekranowe

Abstrakt

W artykule przedstawiono krytyczny przegląd stanowisk badawczych dotyczących geri-action, ujmowanego jako wewnątrzgatunkowy cykl współczesnego kina akcji koncentrujący się na starzejących się bohaterach i gwiazdach tego gatunku. Głównym celem tekstu jest opracowanie autorskiej typologii trzech strategii zarządzania starzeniem się bohatera: kompensowania oznak starzenia i ograniczeń wieku, akceptacji starości jako elementu fabuły i rozwoju postaci oraz technologicznego maskowania oznak starzenia. Typologia ta syntetyzuje rozproszone ustalenia badawcze i pozwala porównać odmienne sposoby przedstawiania wieku, cielesności i sprawczości w kinie akcji. Autor dowodzi, że geri-action nie jest wyłącznie nostalgicznym powrotem do modelu „żelaznego ciała” ani symptomem jego wyczerpania, lecz stanowi cykl ujawniający napięcie między biologicznym ciałem aktora, kulturową pamięcią jego gwiazdorskiego wizerunku a wymogami współczesnego widowiska.

Historia artykułu

Zgłoszono: 2026.06.01; recenzowano: 2026.07.09; przyjęto: 2026.08.03; opublikowano: 2026.09.30

Instytucje finansujące

Autor nie otrzymał żadnego dodatkowego wsparcia finansowego na przeprowadzenie badań, napisanie i publikację tego artykułu.

Oświadczenie o konflikcie interesów

Autor nie zgłosił żadnego potencjalnego konfliktu interesów.

Artykuł przedstawia krytyczny przegląd stanowisk badawczych dotyczących kina geri-action, ujmowanego jako wewnątrzgatunkowy cykl współczesnego kina akcji, oraz autorską propozycję typologii trzech podstawowych strategii zarządzania starzeniem się bohatera. Podstawowy materiał analityczny wyłoniono w toku ukierunkowanego przeglądu literatury poświęconej geri-action, z naciskiem na publikacje podejmujące problem wieku, cielesności i sprawczości starzejącego się bohatera. Omawiane filmy funkcjonują głównie jako studia przypadku wykorzystywane przez poszczególnych badaczy, dlatego ich dobór odzwierciedla przede wszystkim zakres i dominanty dotychczasowej refleksji nad tym cyklem. Korpus został uzupełniony o przykłady reprezentatywne, kontrastowe i graniczne, pozwalające sprawdzić zakres proponowanej typologii. Przeprowadzona analiza jest ograniczona do bohaterów płci męskiej; znacznie rzadsza obecność starszych aktorek niż aktorów w obrębie tego samego gatunku może wskazywać na mniejszą akceptację widocznych oznak starzenia się kobiet, jednak dalsze zbadanie tego zagadnienia pozostaje poza zakresem niniejszych rozważań.

Opracowana typologia syntetyzuje rozproszone ustalenia badawcze i służy rekonstrukcji pola problemowego, w którym geri-action funkcjonuje jako punkt wyjścia do rozważań nad męskością, starzeniem się, cielesnością, heroizmem, nostalgia i kulturową użytecznością dawnych gwiazd kina akcji. Zarazem umożliwia porównanie strategii, które dotąd rozpatrywano głównie osobno. Jej podstawą jest rozróżnienie poziomów, na których kino akcji ogranicza lub wzmacnia widoczność oznak starzenia: poprzez działanie bohatera i fizyczność aktora, poprzez rozwiązania fabularne i rozwój postaci oraz poprzez techniki produkcyjne i postprodukcyjne modyfikujące obraz ciała. Wyróżniam zatem: kompensowanie oznak starzenia i ograniczeń wieku; akceptację starości jako elementu fabuły oraz wpisanie jej w rozwój bohatera; technologiczne maskowanie oznak starzenia.

Podział ma charakter analityczny, a nie klasyfikacyjny: strategie te mogą współwystępować w jednym filmie, choć zazwyczaj dominuje jedna z nich. Poszczególne filmy nie zawsze konsekwentnie zaprzeczają starzeniu albo je akceptują, lecz mogą jednocześnie eksponować ograniczenia bohatera na poziomie fabuły i ukrywać je na poziomie ekranowego przedstawienia. Po doprecyzowaniu zakresu pojęcia geri-action oraz rekonstrukcji charakterystycznego dla kina akcji modelu „żelaznego ciała”, wobec którego starzenie nabiera wyjątkowego znaczenia, w kolejnych częściach artykułu zostaną omówione wyróżnione strategie i ich konsekwencje dla sposobu przedstawiania męskiego ciała, heroizmu oraz kulturowej użyteczności starzejących się gwiazd kina akcji¹. Przyjęta perspektywa pozwala potraktować starzejącego się bohatera nie jako anomalię w gatunku tradycyjnie opartym na sprawności fizycznej, lecz jako figurę ujawniającą przemiany współczesnego kina popularnego i związanych z nim wyobrażeń o heroizmie.

Twierdzę, że geri-action nie jest wyłącznie symptomem gatunkowego wyczerpania kina akcji bazującego na modelu „żelaznego ciała”², ale stanowi cykl filmowy, w którym starzenie uruchamia zróżnicowane, niekiedy sprzeczne strategie: kompensowania oznak i ograniczeń wieku, narracyjnego przekształcania starości oraz technologicznego rekonstruowania ekranowej cielesności starzejącego się bohatera. Strategie te służą negocjowaniu relacji między biologicznym ciałem aktora, pamięcią jego gwiazdorskiego wizerunku a wymogami współczesnego

widowiska. Termin *geri-action* funkcjonuje przede wszystkim jako ironiczne określenie powrotów starzejących się gwiazd kina akcji, zwłaszcza w reaktywowanych franczyzach kojarzonych z latami 80., których bohaterowie uosabiali jeden z najbardziej rozpoznawalnych modeli męskości tego okresu. Prześmiewcza nazwa jest angielską grą słowną łączącą określenia *geriatric* oraz *action*. Powroty Rocky'ego Balboa, Johna Rambo czy Johna McClane'a w kolejnych odsłonach dawnych serii ujawniają napięcie między utrwalonym w pamięci zbiorowej wizerunkiem niezniszczalnego bohatera a widocznymi oznakami starzenia się aktora³.

Aby wyjaśnić, dlaczego starzenie się tych postaci nabiera tak dużej wagi dramaturgicznej i estetycznej, trzeba najpierw scharakteryzować model cielesności, na tle którego zmiany biologiczne związane ze starością stają się wyjątkowo widoczne. W latach 80. męska cielesność zajęła centralne miejsce w hollywoodzkim kinie akcji: eksponowana muskulatura bohaterów była nie tylko narzędziem walki, lecz także samodzielnym źródłem widowiskowości i nośnikiem określonych znaczeń ideologicznych. Filmy te są często odczytywane w kontekście reaganowskiej retoryki odzyskiwania narodowej siły po doświadczeniu przegranej wojny w Wietnamie oraz po prezydenturze Jimmy'ego Cartera, przedstawiane jako okres braku zdecydowania i politycznej sprawczości.

Susan Jeffords konceptualizuje wzorzec męskości charakterystyczny dla kina akcji epoki Reagana za pomocą kategorii *hard body*, którą za Elżbietą Durys tłumaczy jako „żelazne ciało”⁴. Termin ten odnosi się do muskularnej sylwetki, jak również do określonego modelu bohatera, którego sprawczość wynika z siły fizycznej, skłonności do przemocy, gotowości do zabijania oraz nieustępliwego dążenia do celu. Negatywnym punktem odniesienia dla tego wzorca jest „miękkie ciało” (*soft body*), oznaczające bohatera niezdecydowanego, niezdyscyplinowanego i pozbawionego zdolności do skutecznego działania, a zarazem będące symbolem państwa postrzeganego jako osłabione i tracące pozycję na arenie międzynarodowej.

Trzeba jednak doprecyzować, że ani kino akcji lat 80., ani samo *geri-action* nie powinny być rozumiane jako zjawiska całkowicie jednorodne. Choć model żelaznego ciała pozostaje jednym z najbardziej rozpoznawalnych sposobów konstruowania bohatera w tamtej dekadzie, taki opis nie wyczerpuje całego pola. Christopher Paul Wagenheim wskazuje, że obok muskularnego, estetycznie spektakularnego ciała funkcjonował także typ ciała kinestetycznie spektakularnego, którego atrakcyjność opierała się na szybkości, zwinności i sprawnym poruszaniu się w przestrzeni akcji, a nie na samej monumentalności sylwetki⁵. Co więcej, model żelaznego ciała nie był statyczny. Jeffords dowodzi, że już pod koniec omawianego okresu ulegał on przekształceniom: siła bohatera była coraz częściej wiązana z emocjonalnością, więziami rodzinnymi i gotowością do troski o bliskich, a nie wyłącznie z agresją, samowystarczalnością i wytrzymałością cielesną. Nie oznacza to, że były to modele jednoznacznie progresywne, lecz ich obecność komplikuje prostą tezę, że kino akcji lat 80. było obszarem reprodukcji jednego, homogenicznego wzorca męskości.

Podobnego uściślenia wymaga genealogia pojęcia *geri-action*. Choć ten termin upowszechnił się dopiero w odniesieniu do powrotów dawnych gwiazd kina akcji na początku nowego milenium, figura starzejącego się bohatera ma w tym gatunku dłuższą historię. Wiek aktora był ważnym elementem dramaturgii już przedtem, zwłaszcza w późnych westernach i filmach sensacyjnych z udziałem



72 godziny, reż. Joseph McGinty Nichol (2014)

łem dawnych gwiazd klasycznego Hollywood: Johna Wayne'a i Jamesa Stewarta w filmie *Rewolwerowiec* (*The Shootist*, reż. Don Siegel, 1976) czy Roberta Mitchuma w *Przyjaciółach Eddiego* (*The Friends of Eddie Coyle*, reż. Peter Yates, 1973). W tym sensie geri-action nie tyle wynajduje figurę starego bohatera kina akcji, ile dookreśla znacznie wcześniejszą tendencję⁶.

Na potrzeby niniejszego artykułu traktuję geri-action jako wewnątrzgatunkowy cykl filmowy rozwijający się w obrębie współczesnego kina akcji. Odwołując się do koncepcji omawianych przez Elżbietę Durys, cykl definiuję jako historycznie usytuowaną grupę filmów połączonych specyficznym wykorzystaniem reguł gatunkowych, powracającymi typami postaci, tematami, schematami fabularnymi i rozwiązaniami estetycznymi⁷. Cykl nie musi ograniczać się do jednej serii, postaci, wytwórni ani twórcy, lecz może obejmować różne produkcje rozwijające podobną formułę. W przypadku geri-action jego podstawowym elementem jest starzejący się bohater, którego wiek staje się istotnym elementem fabuły, widowiska oraz wizerunku gwiazdy.

Tak rozumiany cykl mieści w swoich ramach zarówno powroty dawnych bohaterów i francyz, takich jak *Rocky Balboa* (reż. Sylvester Stallone, 2006), *John Rambo* (*Rambo*, reż. Sylvester Stallone, 2008), *Szklana pułapka 5* (*A Good Day to Die Hard*, reż. John Moore, 2013) czy *Terminator: Genisys* (reż. Alan Taylor, 2015), jak i nostalgiczne filmy oparte na spotkaniu dawnych gwiazd gatunku, na przykład *Niezniszczalni* (*The Expendables*, reż. Sylvester Stallone, 2010) oraz *Red* (reż. Robert Schwentke, 2010). Obok nich funkcjonuje także wariant bazujący na późnym zdobywaniu statusu gwiazdy akcji przez aktorów wcześniej niekojarzonych z tym gatunkiem, czego przykład stanowią role Liama Neesona w filmach *Uprowadzona* (*Taken*, reż. Pierre Morel, 2008) i *Przetrawanie* (*The Grey*, reż. Joe Carnahan, 2011) oraz Seana Penna w *Gunman: Odkupienie* (*The Gunman*, reż. Pierre Morel, 2015)⁸. Dlatego geri-action nie należy sprowadzać wyłącznie do nostalgicznego powrotu muskularnych ikon lat 80. Jest to raczej zespół strategii, za pomocą których współczesne kino akcji negocjuje starzenie się ciał gwiazd, postaci i samych konwencji gatunkowych. Wspólnym mianownikiem tych produkcji nie jest zatem przynależność do jednej serii ani ciągłość fabularna, lecz uczynienie wieku aktora i bohatera istotnym elementem współczesnego widowiska akcji. Powtarzalność dotyczy tak konstrukcji postaci i schematów fabularnych, jak i sposobów przedstawiania starzejącego się ciała, wykorzystywania dawnych wizerunków gwiazd oraz negocjowania ich zmniejszającej się sprawności.

Mamy przy tym do czynienia nie tyle z powrotami poszczególnych aktorów, ile z szerszą tendencją, którą można określić mianem „srebrnego wieku kina akcji”. Jak zauważa Matt Patches, Hollywood coraz chętniej sięga po aktorów po pięćdziesiątce i sześćdziesiątce, ponieważ stanowią bezpieczną markę szczególnie atrakcyjną na rynkach międzynarodowych⁹. Potwierdza to przeprowadzona przez Stephena Followsa analiza 500 filmów akcji z lat 1996-2015: choć na przestrzeni dekady średnia wieku gwiazd wynosiła niespełna 40 lat, w pierwszej połowie 2015 r. wzrosła do 48,4 roku¹⁰. Popularność cyklu geri-action ujawnia głębszy problem sukcesji we współczesnym kinie akcji: rozpoznawalne marki, francyzyzy i wizerunki dawnych gwiazd pozostają dla Hollywood pewniejszą inwestycją niż tworzenie nowych ikon.



Creed: Narodziny legendy, reż. Ryan Coogler (2015)



Lotr 1. Gwiezdne wojny – historie, reż. Gareth Edwards (2016)

Ten trend pozostaje jednak wyraźnie zróżnicowany ze względu na płeć. Badania Stephena Followsa pokazują, że protagoniści mężczyźni są niemal o dekadę starsi niż bohaterki kobiece, co wskazuje na utrzymujące się nierówności w reprezentacji wieku i płci¹¹. Starsze aktorki znacznie rzadziej niż ich koledzy po fachu utrzymują status pierwszoplanowych gwiazd kina akcji. Aktorzy tacy jak Sylvester Stallone, Clint Eastwood czy Arnold Schwarzenegger mogą – mimo widocznych oznak starzenia – przez dekady pozostawać w centrum tego typu produkcji. Pozycję części starzejących się aktorów dodatkowo wzmacniają zgromadzony kapitał gwiazdorski oraz możliwość inicjowania własnych projektów i obsadzania samych siebie w rolach głównych¹².

Choć tworzą go powtarzalne rozwiązania cykl geri-action nie jest interpretowany w opracowaniach filmoznawczych w sposób jednorodny. Z jednej strony badacze podkreślają związek popularności geri-action z nostalgią za kinem akcji lat 80. i 90., widząc w nim próbę przedłużenia żywotności dawnych gwiazd, ikonografii muskularnego ciała, charakterystycznych powiedzonek, rekwizytów i schematów fabularnych opartych na przemocy oraz spektaklu. Powrót dawnych bohaterów jest przy tym wspierany nie tylko przez scenariusze i intertekstualne odwołania, lecz także przez techniki wizualne służące maskowaniu oznak starzenia: odpowiednie oświetlenie, montaż, kostium, choreografię walki, efekty cyfrowe czy takie kadrowanie ciała, które ogranicza widoczność jego fizycznych ograniczeń¹³. Z drugiej strony zwraca się uwagę, że obecność starzejącego się bohatera nie musi oznaczać wyłącznie powrotu do przeszłości, ponieważ może prowadzić do przekształcenia tradycyjnego modelu męskości typowego dla kina akcji przez wprowadzenie doświadczenia, cielesnej kruchości, troski, mentorstwa i odpowiedzialności jako nowych źródeł sprawczości. Wielu autorów przywołuje tu jako przełomową analizę wizerunku Clinta Eastwooda autorstwa Christine Holmlund, która wykazała, że z czasem wiek aktora stał się atutem odgrywanych postaci – swego rodzaju dowodem wytrwałości w surowym świecie¹⁴. Rozbieżność między tymi stanowiskami dowodzi, że starzenie się nie ma w cyklu geri-action jednego, ustalonego znaczenia, lecz podlega negocjowaniu za pomocą różnych rozwiązań estetycznych, narracyjnych i technologicznych.

Kompensowanie oznak starzenia i ograniczeń wieku

Pierwsza strategia jest widoczna przede wszystkim w późnych odsłonach takich serii jak *Niezniszczalni* czy *Rambo*. Kwestia wieku bohatera jest w nich poruszana tylko powierzchownie, zazwyczaj w formie docinków ze strony młodszych postaci, ironicznych pytań o to, czy grani przez Dolpha Lundgreną i Sylwestra Stallone’a bohaterowie wciąż nadają się do wykonywania zawodu, w którym ludzie umierają młodo. Jednakże wraz z rozwojem fabuły wszelkie wątpliwości zostają rozwiane poprzez intensyfikację przemocy i podkreślanie zachowanej sprawności fizycznej¹⁵. Demonstracja taka stanowi jednak tylko jeden z wariantów tej strategii. Kompensacja może polegać również na ograniczaniu ekspozycji oznak starzenia oraz przenoszeniu widowiskowości z ciała na inne elementy.

W ujęciu Lisy-Nike Bühring przedstawianie starszych bohaterów jako nadal sprawnych, produktywnych i zdolnych do działania wpisuje się w neoliberalny model „udanego starzenia się” (*successful aging*), zgodnie z którym jednostka zachowuje wartość społeczną tak długo, jak długo pozostaje aktywna, wydajna i użyteczna¹⁶. Starzejące się ciało nie zostaje więc zaakceptowane wraz z jego słabością, zależnością czy kruchością, lecz musi nieustannie potwierdzać własną dobrą kondycję i skuteczność. Kelvin Ke dostrzega w starzejącym się bohaterze potencjał przeformułowania tradycyjnego modelu męskości kina akcji poprzez przesunięcie akcentu ku dojrzałości, odpowiedzialności, trosce i mentorstwu¹⁷. Bühring podkreśla natomiast, że *geri-action* raczej przystosowuje dawny model do starzejącego się ciała, niż rzeczywiście go podważa. Bohater może być siwy, zmęczony lub częściowo wycofany, ale o jego wartości świadczy to, że wciąż potrafi walczyć, chronić, kontrolować sytuację i skutecznie używać przemocy.

Jak zauważa Glen Donnar, w filmach *geri-action* ciało aktora często zostaje zakryte kostiumem, a jego dawna widowiskowość jest kompensowana przez inne atrybuty: przeskalowaną broń, ciężkie, opancerzone pojazdy oraz zaawansowane gadżety¹⁸. W tej perspektywie można odczytać sposób przedstawiania Barneya (Sylvester Stallone) i jego wysłużonego wojskowego samolotu w *Niezniszczalnych* jako szczególnie wyrazistą ilustrację przeniesienia widowiskowości z ciała na maszynę¹⁹. Samolot przejmuje część funkcji widowiskowej wcześniej związanej z potencjałem bohatera: wzrok przyciągają zarówno jego rozmiary i wytrzymałość, jak i sprawność, z jaką Barney go pilotuje. W *Niezniszczalnych 2* (*The Expendables 2*, reż. Simon West, 2012) Christmas (Jason Statham) nazywa maszynę „sześćdziesięcioletnią pułapką”, przez co samolot zostaje zaprezentowany jako niemal rówieśnik Stallone’a, który już podczas realizacji pierwszych *Niezniszczalnych* miał ponad sześćdziesiąt lat. Podobnie jak grany przez Stallone’a najemnik nosi on ślady zużycia, ale wciąż zachowuje sprawność i śmiertelność skuteczną.

Bühring zwraca również uwagę na istotną rolę rekwizytów takich jak okulary przeciwsłoneczne, cygara czy fajki, które w zachodniej kulturze od dawna są kojarzone z dojrzałością i eksperckim autorytetem. Pozwalają one kodyfikować status bohatera jako starszego profesjonalisty, który nie musi już dowodzić swojej wartości za pomocą samej muskulatury²⁰. Ponownie widać to na przykładzie Barneya, który po udanej misji zapala cygaro, co podkreśla jego pewność siebie i spokój doświadczonego weterana. Tę obserwację można odnieść także do postaci Toola (Mickey Rourke), byłego najemnika, który wycofał się już z czynnej walki i prowadzi salon tatuażu będący miejscem spotkań zespołu. Palący fajkę bohater pełni wobec Barneya funkcję doświadczonego powiernika: po nieudanej misji opowiada mu o własnych doświadczeniach wojennych i poczuciu winy związanym z kobietą, której nie zdołał uratować. Fajka wzmacnia w tej scenie wizerunek Toola jako znającego życie mężczyzny, zdolnego do krytycznej refleksji nad własną przeszłością, w tym nad zabijaniem kosztem własnego człowieczeństwa.

Do strategii kompensowania oznak i ograniczeń wieku można zaliczyć również ograniczenie widowiskowej ekspozycji cierpiącego ciała, na co wskazuje Donnar. W kinie akcji lat 80. muskularne ciało bohatera było nie tylko wystawiane na spojrzenie widza, lecz także spektakularnie ranione i torturowane. Badacz przywołuje między innymi scenę z *Rambo II* (*Rambo: First Blood Part II*, reż. George



Gran Torino, reż. Clint Eastwood (2008)



Mission: Impossible – The Final Reckoning, reż. Christopher McQuarrie (2025)

P. Cosmatos, 1985), w której Rambo zostaje poddany torturom i elektrowstrząsom, oraz sekwencję ze *Szklanej pułapki* (*Die Hard*, reż. John McTiernan, 1988), w której John McClane biegnie boso po potłuczonym szkłe²¹. W obu przypadkach ból nie osłabia heroicznego statusu postaci, lecz przeciwnie: potwierdza jej odporność, determinację i zdolność przetrwania.

W geri-action bohaterowie nadal doświadczają przemocy, jednak nie jest to już eksponowane z taką samą intensywnością. Kamera rzadziej zatrzymuje się na zranionym ciele, ponieważ dłuższe wystawianie go na widok nie tyle ujawniałoby heroiczną wytrzymałość, ile przypominało o wieku i ograniczeniach fizyczności aktora. Kompensowanie ograniczeń wieku nie polega więc wyłącznie na podkreślaniu zachowanej sprawności, lecz także na ograniczaniu widoczności tych aspektów cielesności, które mogłyby ujawnić słabość ciała. W rezultacie cierpienie starzejącego się bohatera nie może już być fetyszyzowane na takich samych zasadach jak cierpienie bohatera kina akcji lat 80. Na tej podstawie proponuję uzupełnić rozpoznanie Donnara o dodatkowy wniosek: wraz z wiekiem problematyczne staje się nie samo doświadczanie bólu przez bohatera, lecz jego demonstrowanie bez ryzyka naruszenia heroicznego statusu postaci. Starzejące się ciało sytuuje się bowiem na granicy między utrwalonym wyobrażeniem żelaznego ciała a widmem ciała „miękkiego”, kojarzonego z utratą kontroli, samodzielności i zdolności do skutecznego działania. Krzyk bólu młodszego bohatera może zostać odczytany jako wyraz gniewu, determinacji i mobilizacji do dalszej walki, podczas gdy podobna reakcja starszego protagonisty grozi ujawnieniem słabości i zaniku dawnej odporności.

Najbardziej radykalną formę wyparcia kwestii wieku reprezentuje Tom Cruise w serii *Mission: Impossible* (1996-2025). Podobnie jak wielu bohaterów geri-action Ethan Hunt funkcjonuje jako figura outsidera: działa poza zwykłymi strukturami społecznymi, jest wykorzystywany przez tajne agencje rządowe, wielokrotnie zdradzany, zawieszany w służbie lub zmuszany do pracy poza oficjalnym systemem. Doświadczą więc typowego dla kina akcji napięcia między użytecznością a odrzuceniem: instytucje potrzebują jego ciała, sprawności i gotowości do ryzyka, ale zarazem traktują go jako narzędzie, które można poświęcić lub odrzucić, gdy staje się niewygodne. Różnica polega jednak na tym, że w przypadku Cruise'a ten motyw nie zostaje powiązany z narracją o starzeniu się. Cruise stanowi, jak określa to Lisa Purse, swoistą anomalię wśród aktorów kina akcji²². W przeciwieństwie do wielu bohaterów cyklu geri-action Ethan Hunt nie starzeje się na poziomie narracji. Jego wiek nie staje się tematem fabularnym. Nie pojawia się tu motyw mentorstwa, rodzicielstwa ani sukcesji. Zamiast narracji o przemijaniu obserwujemy systematyczną eskalację jego fizycznych wyczynów: biegów, wspinaczek, akrobacji czy skoków ze spadochronem. Wiek zostaje wyparty z fabuły, ale nie znika ze świadomości odbiorcy. Widz zna metrykę aktora, wie, że Cruise sam wykonuje znaczną część scen kaskaderskich, a także rozpoznaje, że promocja kolejnych filmów konsekwentnie opiera się na wystawianiu jego ciała na realne ryzyko.

Innymi słowy, Ethan Hunt nieustannie igra z losem, ale samo przemijanie pozostaje w jego przypadku zawieszane. Seria dopuszcza możliwość katastrofy, upadku, zdrady czy śmierci w akcji, lecz nie starzenie się rozumiane

jako utrata sprawności, konieczność wycofania się albo przekazania pałeczki następcy²³. Najnowszy film z serii, *Mission: Impossible – The Final Reckoning* (reż. Christopher McQuarrie, 2025), jest skrajnym przykładem tej logiki. Zarówno na poziomie fabularnym, jak i na metapoziomie autotematyzmu, wyraźnie sugeruje się w nim możliwość śmierci Hunta: twórcy mnożą gesty uznania ze strony innych postaci, przywołują fragmenty scen z poprzednich odsłon i organizują opowieść tak, jakby zmierzała ku podsumowaniu całego cyklu. Wszystkie te elementy budują wrażenie definitywnego pożegnania z bohaterem, który tym razem może nie wygrać walki z czasem. Ostatecznie jednak Hunt unika śmierci, a zakończenie zawiera opcję jego powrotu. Nawet wtedy, gdy seria uruchamia retorykę finału, nie zamienia jej w narrację definitywnego odejścia. Zamiast śmierci, sukcesji lub uznania kresu sprawności otrzymujemy więc kolejną fantazję o tym, że koniec można jeszcze raz odroczyć, a ostatnia misja nigdy nie musi okazać się naprawdę ostatnia.

Akceptacja starości jako elementu fabuły oraz wpisanie jej w rozwój bohatera

Druga strategia obejmuje filmy, które włączają kruchość, zmęczenie i cielesne ograniczenia bohatera w fabułę oraz rozwój postaci. Lennart Soberon polemizuje z przekonaniem, że kino geri-action konsekwentnie neguje znaczenie wieku bohaterów; wskazuje raczej, że filmy często eksponują oznaki osłabienia, czyniąc z nich źródło emocjonalnego zaangażowania widza²⁴. Przyznaje, że strategię udanego starzenia się są w nich obecne, ale uważa, że badacze zbyt mocno koncentrują się na tym, co filmy ukrywają: na słabości, starości i spadku sprawności. Jego korekta polega na pokazaniu, że wiele filmów geri-action tematyzuje wiek, czyniąc z wyczerpania i podatności na zranienie podstawę heroizmu. Geri-action staje się więc przestrzenią, w której wiek nie zostaje po prostu zanegowany, lecz bywa uwydatniony poprzez rozpoznanie kruchości, zmęczenia i cielesnych ograniczeń bohatera.

Soberon nawiązuje do koncepcji ekonomii afektywnych Sary Ahmed, zgodnie z którą emocje nie są po prostu przypisane do konkretnych znaków, ciał czy obrazów, lecz powstają i wzmacniają się poprzez społeczną i kulturową cyrkulację²⁵. Badacz wprowadza koncepcję „ekonomii wysiłku” (*economy of exertion*), zgodnie z którą ból oraz wysiłek bohatera funkcjonują jako elementy afektywnego obiegu kina akcji: każda scena zranienia, zmęczenia czy cielesnego przeciążenia wzmacnia współczucie wobec bohatera, a zarazem przygotowuje widza do akceptacji jego późniejszej przemocy jako moralnie uzasadnionej. Wysiłek staje się więc środkiem produkcji afektów, przede wszystkim sympatii, gniewu i pragnienia odwetu, które następnie zostają „skonsumowane” w scenach zemsty lub zwycięskiej konfrontacji. W tym sensie kino geri-action nie tyle zaprzecza regułom kina akcji, ile rozwija jedną z jego podstawowych formuł dramaturgicznych, które Soberon wiąże z melodramatycznym rodowodem gatunku: bohater musi najpierw zostać wystawiony na próbę, doświadczyć bólu, upokorzenia, straty lub fizycznego wyczerpania, aby jego późniejsze zwycięstwo mogło zostać uznane za moralnie i emocjonalnie znaczące.

W filmie *72 godziny* (*3 Days to Kill*, reż. Joseph McGinty Nichol, 2014) logika ekonomii wysiłku opiera się nie tyle na wieku bohatera (Kevin Costner), ile przede wszystkim na chorobie i postępującym wyniszczeniu fizycznym. Napady kaszlu, omdlenia, nagłe osłabienia oraz zależność od eksperymentalnego leku ukazują ciało nadal zdolne do przemocy, tyle że coraz mniej stabilne i przewidywalne. Bohater zмага się nie tylko z postępującą niewydolnością własnego ciała, lecz także z kryzysem ojcostwa: po latach podporządkowania życia pracy agenta próbuje odbudować więź z córką, w której wychowaniu dotąd niemal nie uczestniczył. Jego przemiana nie polega zatem na odzyskaniu patriarchalnego autorytetu, ale na wzięciu odpowiedzialności za zaniedbaną relację. Film wpisuje się w cykl *geri-action*, przedstawiając zużyte ciało, którego sprawczość zostaje zachowana, ale jest okupiona bólem, chorobą i wysiłkiem emocjonalnym. W filmie *Logan: Wolverine* (*Logan*, reż. James Mangold, 2017) biologiczne zużycie ciała tytułowego superbohatera (Hugh Jackman) także zostaje podporządkowane logice ekonomii wysiłku: spowolniona regeneracja, ból, zmęczenie i zatrucie adamantium czynią każde działanie Logana coraz bardziej kosztownym. Konfrontacja z X-24, młodszym i silniejszym klonem bohatera, uwydatnia fizyczne ograniczenia Logana i przypomina o sprawności, którą utracił. Heroizm nie polega tu więc na zaprzeczeniu starości, lecz na działaniu mimo jej nieusuwalnych konsekwencji. W *Gran Torino* (reż. Clint Eastwood, 2008) fizyczna słabość Walta Kowalskiego (Eastwood) jest pokazana przez kaszel, duszności, sztywność ruchów i sceny, w których bohater wypluwa krew. Film sugeruje poważną, wyniszczającą chorobę, prawdopodobnie nowotworową, choć nie czyni z diagnozy głównego tematu opowieści. Walt nie jest zatem klasycznym mścicielem, który może odzyskać kontrolę przez sprawność fizyczną, walkę wręcz albo spektakularną przemoc. Jego ciało jest stare, chore i coraz mniej zdolne do bezpośredniej konfrontacji.

Soberon podkreśla, że starzenie się bohatera nie jest sprzeczne z logiką gatunku, a stanowi jej konsekwentne przedłużenie, ponieważ kino akcji od początku opiera się na napięciu między cierpieniem a triumfem, słabością a odzyskaną sprawczością²⁶. W takim ujęciu wiek protagonisty nie osłabia dramaturgii filmu, ale ją intensyfikuje: każde działanie starszego bohatera wymaga większego wysiłku, a więc silniej angażuje widza pod względem afektywnym. Starzenie się zostaje tym samym wpisane w „kontrakt gatunkowy” kina akcji. Zgodnie z ujęciem Ricka Altmana widz kina gatunków zna reguły danej formuły i oczekuje ich realizacji, dlatego we współczesnym kinie akcji reprezentację starzenia nie są elementem przypadkowym, lecz należą do rozpoznawalnego zestawu konwencji, które organizują odbiór *geri-action*²⁷.

Perspektywa Soberona trafnie podważa zbyt prostą opozycję między ciałem sprawnym a ciałem starzejącym się, ale nie rozstrzyga, czy samo uwidocznienie kruchości oznacza rzeczywistą akceptację starości. Wyraźnie widać to w *72 godzinach*, gdzie osłabienie bohatera powiązane z nowotworem mózgu, którego częstość występowania wzrasta wraz z wiekiem. Granica między skutkami choroby a oznakami starzenia zostaje zatarta, dlatego widz nie może jednoznacznie rozstrzygnąć, z czego przede wszystkim wynika niewydolność ciała Rennera. Diagnoza kieruje jednak uwagę ku konkretnemu schorzeniu i pozwala częściowo odsunąć na dalszy plan biologiczne starzenie się bohatera. Rozwiązanie to moż-

na zatem odczytać jako formę częściowego maskowania starości, co nie neguje logiki udanego starzenia się. Zgodnie z nią starszy bohater może okazywać słabość, pod warunkiem, że ostatecznie potwierdzi swoją sprawność, samodzielność i użyteczność. Decydujące staje się więc to, jaką funkcję pełni jego ograniczenia. Mogą one jedynie zwiększać koszt działania i przygotowywać afektywny grunt pod późniejsze dowiedzenie przez bohatera swojej wartości, ale mogą też stać się elementem rozwoju postaci i prowadzić do trwałej zmiany sposobu działania, relacji z innymi oraz własnej definicji bohaterstwa.

To drugie ujęcie jest bliższe propozycji Kelvina Ke, który odchodzi od jednoznacznie pesymistycznego odczytywania starzejących się bohaterów kina akcji. W jego ujęciu starość nie musi oznaczać wyłącznie kryzysu sprawczości, lecz może także stwarzać okazję do przeformułowania dominującego w kinie akcji modelu męskości²⁸. Starzenie się bohatera pozwala osłabić problematyczne cechy klasycznego wzorca bohatera o żelaznym ciele, takie jak egocentryzm, impulsywność, emocjonalna niedostępność oraz przekonanie o własnej niezniszczalności. Ich miejsce zajmują dojrzałość, rozważa, lojalność, odpowiedzialność i mądrość wynikająca z doświadczenia. Ke ujmując tę przemianę jako przejście od egocentryzmu do allocentryzmu, czyli od bohatera skoncentrowanego na sobie, własnej sile i własnym triumfie ku postaci, której działanie zostaje podporządkowane dobru innych.

W tym kontekście szczególnego znaczenia nabiera również kolektywność charakterystyczna dla części filmów *geri-action*. Donnar interpretuje przejście od samotnego bohatera do zespołu bohaterów przede wszystkim jako symptom utraty dawnej samowystarczalności starzejącej się gwiazdy. To samo zjawisko można jednak rozpatrywać w perspektywie proponowanej przez Ke jako element przekształcenia modelu heroizmu. Działanie zespołowe zastępuje wówczas fantazję o samotnym wojowniku modelem bazującym na podziale kompetencji, współpracy i przekazywaniu wiedzy młodszym postaciom. Wiek może dzięki temu funkcjonować jako źródło doświadczenia i zdolności mentorskich, a nie jedynie jako oznaka utraty sprawności.

Z tym przesunięciem można powiązać publicystyczne określenie *dadcore*, którym Drew Taylor posłużył się na łamach „Vanity Fair”²⁹. Traktuję ten termin nie jako nazwę odrębnego gatunku czy cyklu, lecz jako hasłowe określenie wzorca filmowej męskości, w którym starszy bohater coraz rzadziej występuje wyłącznie jako outsider potwierdzający swoją wartość poprzez fizyczną dominację i spektakularną przemoc. Częściej zostaje przedstawiony jako ojciec, opiekun, przewodnik lub doświadczony profesjonalista i mentor. Jego ciało nie musi być idealnie muskularne ani podporządkowane logice młodzieńczej sprawności. Może być zmęczone, mniej efektowne i naznaczone upływem czasu, a jednocześnie obdarzone autorytetem wynikającym z doświadczenia.

Dobrym przykładem jest *Top Gun: Maverick* (reż. Joseph Kosinski, 2022), w którym grany przez Toma Cruise’a bohater nie dąży do potwierdzenia własnej wyjątkowości ani do zemsty. Zostaje mu raczej przypisana rola mentora odpowiedzialnego za przygotowanie oraz ochronę młodszych pilotów, a zarazem symbolicznego ojca dla Roostera, syna zmarłego przyjaciela i partnera z kokpitu. Przypadkiem granicznym jest zaś Rocky Balboa. Film *Rocky Balboa* i seria *Creed* (2015-2023) przynależą przede wszystkim do kina sportowego, lecz wykorzy-



Niezniszczalni 2, reż. Simon West (2012)



Logan: Wolverine, reż. James Mangold (2017)

stują podobne strategie przedstawiania starzejącego się ciała, bólu i wysiłku co *geri-action*. Pokazują tym samym, że sposoby negocjowania wieku właściwe temu cyklowi wykraczają poza ścisłe granice kina akcji. Zestawienie ulicznej bójki z filmu *Rocky V* (reż. John G. Avildsen, 1990) ze sceną z filmu *Rocky Balboa*, w której Rocky zmusza młodych mężczyzn do przeprosin, ale unika eskalacji, pokazuje przejście od męskości potwierdzanej przez fizyczne zwycięstwo do męskości opartej na samokontroli, ochronie innych i autorytecie moralnym. Jeszcze wyraźniej widać to w serii *Creed*, gdzie Rocky zostaje przedstawiony jako mentor Adonisa Creeda. Jego pozycja nie wynika z tego, że nadal może wygrać walkę, ale z tego, że potrafi nauczyć młodszego bohatera, jak nadać walce sens. Walt Kowalski z *Gran Torino* początkowo uosabia reakcyjny, zamknięty i agresywny model męskości: jest samotny, zgorzkniały, rasistowski i przywiązany do fantazji o dawnej sile. Jednak rozwój fabuły stopniowo przekształca go w figurę nieoczywistego opiekuna i mentora. Co istotne, finał filmu nie prowadzi do klasycznej zemsty, lecz do rezygnacji z przemocy. Walt nie odzyskuje sprawczości przez spektakularne pokonanie przeciwników, lecz przez świadome wystawienie własnego starego ciała na przemoc – po to, aby ją przerwać.

Sama tematykacja wieku nie oznacza jednak jeszcze wpisania go w pozytywny rozwój bohatera. Pokazują to filmy zaliczane przez Gregory'ego Frame'a do *vigilante geri-action*, w których społeczna marginalizacja starszego mężczyzny może zostać wyraźnie zaznaczona, lecz prowadzi przede wszystkim do reaktywacji jego dawnej sprawczości poprzez przemoc³⁰. W takich przypadkach starość zostaje włączona w fabułę, ale nie prowadzi do zastąpienia wzoru samotnego, samowystarczalnego bohatera formami sprawczości opartymi na trosce, mentorstwie czy współpracy. W części filmów wykluczenie bohatera należącego do pokolenia wychowanego na konserwatywnych wartościach staje się punktem wyjścia do szerszego komentarza społeczno-politycznego. Starzejący się mściciel może stanowić figurę identyfikacji dla tej części widowni, która również postrzega siebie jako wypchniętą na margines przez liberalne reformy, poprawność polityczną i upadek dawnych autorytetów. W *vigilante geri-action* starszy mężczyzna zostaje ponownie ustanowiony jako obrońca rodziny lub wspólnoty zagrożonej przestępczością. Wiek protagonisty nie zawsze jest wyraźnie eksponowany: w filmie *Harry Brown* (reż. Daniel Barber, 2009) pozostaje widoczny i ogranicza sposób działania bohatera, w *Rambo: Ostatnia krew* (*Rambo: Last Blood*, reż. Adrian Grünberg, 2019) stanowi przeszkodę pokonaną dzięki adrenalinie, natomiast w przypadku *Życzenia śmierci* (*Death Wish*, reż. Eli Roth, 2018) metryka bohatera nie jest podana wprost, choć obecność Bruce'a Willis'a uruchamia pozafilmową świadomość starzenia się gwiazdy. Wspólny pozostaje schemat, w którym niewydolność instytucji liberalnego państwa, w tym policji, prezentowanych jako zachowawcze, opieszałe i ograniczone procedurami, stwarza starszemu bohaterowi przestrzeń do przyjęcia roli mściciela, podczas gdy konstrukcja fabuły odsuwa na dalszy plan ograniczenia związane z jego wiekiem.

Bohaterowie tych filmów początkowo funkcjonują na marginesie: są samotni, wycofani albo uznani za nieprzystających do współczesnego świata. Do działania zmusza ich dopiero śmierć, porwanie lub skrzywdzenie bliskiej osoby. Najczęściej oznacza to reaktywację kompetencji wyniesionych z wojska, policji

lub innych służb bezpieczeństwa. W filmie *Harry Brown* emerytowany żołnierz reaguje na śmierć przyjaciela zamordowanego przez młodocianych przestępców i zaczyna sam oczyszczać osiedle z przemocy, wobec której policja pozostaje bezradna. *Rambo: Ostatnia krew* sygnalizuje podobny schemat już w scenie powodzi, gdy bohater kontynuuje akcję ratunkową mimo wycofania się służb. Później, gdy Gabriela, którą traktuje jak przybraną córkę, zostaje porwana w Meksyku przez handlarzy ludźmi, Rambo sam podejmuje poszukiwania i ją odbija, w praktyce wyręczając miejscową policję. Po jej śmierci jego misja ratunkowa przekształca się w zemstę na kartelu. *Życzenie śmierci* jest przykładem szczególnym: Paul Kersey nie jest byłym żołnierzem ani policjantem, lecz chirurgiem, który po napadzie na rodzinę zaczyna samodzielnie tropić i zabijać członków gangu. W filmie zaznacza się przy tym, że działanie bohatera zdobywa zainteresowanie oraz poparcie opinii publicznej. Znacząca jest scena u psychoterapeutki, która odczytuje poprawę nastroju Kerseya jako efekt terapii, nie wiedząc, że wynika ona z krwawego odwetu. Jej pochwała pracy, jaką wykonał nad sobą, mimowolnie sankcjonuje jego zachowanie. Film podważa w ten sposób model przepracowywania traumy oparty na rozmowie o uczuciach, przeciwstawiając mu fantazję o zemście jako formie męskiej sprawczości.

W filmach *vigilante geri-action* prywatna zemsta staje się ekranowym przetworzeniem lęków starzejącego się społeczeństwa. Starszy biały bohater nie walczy wyłącznie z przestępcami, lecz z wyobrażeniem świata, w którym jego pokolenie traci liczebną, kulturową i symboliczną przewagę. Przedstawiciele młodszych pokoleń, często ukazywani jako imigranci, członkowie gangów albo mieszkańcy zdegradowanych dzielnic, zostają utożsamieni z obrazem chaosu społecznego, podczas gdy stary mściciel reprezentuje fantazję o przywróceniu dawnego ładu. Poczucie redundancji wiąże się tu zatem nie tylko z wiekiem bohatera, lecz także z obawą przed osłabieniem uprzywilejowanej pozycji, jaką biały, konserwatywny mężczyzna zajmuje w porządku społecznym. Starszy samotny mściciel ucieleśnia fantazję o odwróceniu tego procesu: odzyskując sprawczość, symbolicznie przywraca autorytet grupie, z którą zostaje utożsamiony.

Analizowane filmy pokazują, że akceptacja starości w *geri-action* nie sprowadza się do uwidocznienia zmęczenia, choroby czy cielesnej kruchości. O rzeczywistym uwzględnieniu wieku w rozwoju postaci można mówić dopiero wtedy, gdy ograniczenia ciała trwale zmieniają sposób działania bohatera, jego relacje z innymi oraz źródła jego autorytetu. W *72 godzinach* słabość pozostaje podporządkowana późniejszemu potwierdzeniu sprawności. W *Loganie*, *Top Gun: Maverick*, serii *Creed* oraz *Gran Torino* ograniczenia bohatera prowadzą natomiast do przesunięcia od indywidualnej dominacji ku opiece, mentorstwu, samokontroli lub rezygnacji z przemocy. Formuła *dadcore* pozwala odczytać tę przemianę jako przejście od sprawczości opartej przede wszystkim na fizycznej dominacji ku sprawczości wynikającej z doświadczenia, odpowiedzialności i relacji z innymi. Filmy *vigilante geri-action* pokazują jednak granicę tej strategii: wiek może zostać wyraźnie wpisany w fabułę, a mimo to służyć przede wszystkim ponownemu dowiedzeniu skuteczności bohatera poprzez indywidualne działanie i przemoc.



Niezniszczalni 2, reż. Simon West (2012)



John Rambo, reż. Sylvester Stallone (2008)



Rocky Balboa, reż. Sylvester Stallone (2006)



Szklana pułapka 5, reż. John Moore (2013)

Techniczne maskowanie oznak starzenia

Osobnym wariantem zarządzania starzejącym się ciałem w kinie akcji jest odmładzanie aktora. W tym przypadku starzenie nie zostaje potraktowane ani jako temat egzystencjalny, ani jako źródło heroicznego wysiłku, lecz jako problem techniczny: zmarszczki, tembr głosu, ciężar ruchu i widzialna historia ciała stają się elementami, które można wygładzić, skorygować albo częściowo zastąpić³¹. Cyfrowe odmładzanie (*de-aging*) obiecuje więc zachowanie dawnego kapitału gwiazdy bez konieczności konfrontowania widza z biologicznymi zmianami, jakie zaszły w jej ciele. Młodość przestaje być stanem organizmu, a staje się efektem postprodukcji. *De-aging* pełni funkcję narzędzia konserwowania wizerunku. Pozwala utrzymać w obiegu twarz, sylwetkę, gest i mit aktora, którego biologiczne ciało nie odpowiada już wcześniejszemu wizerunkowi. Nie cofa jednak czasu w prosty sposób, raczej wytwarza obraz młodości w oderwaniu od cielesnej ciągłości. Z tego względu efekty odmładzania tak często wywołują wrażenie niespójności. Z twarzy można usunąć zmarszczki, ale ruch pozostaje ostrożniejszy, inaczej rozkłada się ciężar ciała, głos zachowuje ślady wieku, a widz pamięta wcześniejsze role aktora i porównuje je z cyfrową rekonstrukcją. Powstaje w ten sposób ciało, które według terminologii Drew Ayersa można określić mianem kompozytowego³².

Właśnie w tym miejscu pojawia się problem „doliny niesamowitości”. Technologia budzi największy dyskomfort, gdy efekt cyfrowy przestaje być jawnie sztuczny, ale nie osiąga pełnej naturalności. Widz nie ulega wtedy iluzji, lecz zaczyna uważnie analizować obraz: przygląda się twarzy, szuka szwów, ocenia płynność ruchu i stopień podobieństwa do zapamiętanego aktora. Ayers zauważa, że *facial de-aging* szczególnie mocno ujawnia pęknięcia ciała kompozytowego, ponieważ filmy często zestawiają starszych aktorów z ich cyfrowymi młodszymi wersjami, skłaniając do porównania ciała profilowego z ciałem odmłodzonym cyfrowo³³. Technika, która miała ukryć upływ czasu, paradoksalnie czyni go bardziej widocznym.

Dobrym przykładem tego mechanizmu jest *Terminator: Genisys*, w którym starszy Schwarzenegger spotyka się w jednym kadrze ze swoją młodszą, odtworzoną cyfrowo wersją. Scena ta ma oczywiście wydźwięk nostalgiczny i autotematyczny, ale jej znaczenie jest szersze. Film konfrontuje ciało biologiczne z ciałem cyfrowym, terażniejszą fizyczność aktora z odrestaurowanym, archiwalnym obrazem jego dawnej sprawności. Ayers podkreśla, że spotkanie dwóch T-800 dotyczy nie tylko wznowienia franczyzy, lecz także relacji między ciałem profilowym a jego cyfrowym sobowtorem. W tym sensie *Genisys* inscenizuje podstawowy paradoks *de-agingu*: technologia ma przywrócić dawną młodość gwiazdy, ale zarazem ujawnia, że ta młodość istnieje już tylko jako zrekonstruowany obraz. Charakterystycznym, choć granicznym przypadkiem technologicznego zarządzania wiekiem aktora jest *Irlandczyk* (*The Irishman*, 2019) Martina Scorsesego. Film nie należy do kina akcji w ścisłym znaczeniu, wykorzystuje jednak strategię produkcyjną istotną również dla *geri-action*: cyfrowe przekształcanie wizerunku starzejących się gwiazd w celu zwiększenia zakresu ich ekranowych możliwości. *De-aging* nie

służy tu efektownemu przywróceniu młodości, lecz zachowaniu ciągłości obsady w opowieści rozciągniętej na kilka dekad, dzięki czemu Robert De Niro, Al Pacino i Joe Pesci mogą odgrywać swoje postaci na różnych etapach życia.

We wstępie do poświęconego geri-action numeru tematycznego czasopisma „Journal of Popular Film and Television” Laura Crossley i Austin Fisher opisują ten efekt za pomocą metafory *pentimento*³⁴. W malarstwie jest to termin odnoszący się do pierwotnej wersji obrazu, która pozostaje dostrzegalna pod kolejnymi warstwami farby. Cyfrowo wygładzona twarz funkcjonuje jak dodatkowa warstwa nałożona na ciało, które nadal przechowuje ślady upływu czasu. Widz ogląda jednocześnie młodszą wersję postaci, starsze ciało aktora i historię jego ekranowej obecności. Przeszłość i teraźniejszość nie zastępują się nawzajem, lecz współistnieją. *De-aging* nie tyle cofa aktora w czasie, ile wytwarza obraz czasu rozdwojonego: młodość pojawia się jako efekt specjalny, a starość jako materialny opór ciała wobec cyfrowej korekty.

Z tego powodu interesującą alternatywą dla *de-agingu* jest strategia zastosowana przez Spike’a Lee w *Pięciu braciach* (*Da 5 Bloods*, 2020)³⁵. W retrospekcjach aktorzy nie zostają odmłodzeni, choć grają swoje młodsze wersje z czasów wojny w Wietnamie. Ten zabieg można odczytać nie jako rezygnację z realizmu, lecz jako świadome przesunięcie akcentu z rekonstrukcji przeszłości na teraźniejsze doświadczenie traumy, straty i poczucia winy. Rezygnacja z cyfrowego odmłodzenia aktorów okazuje się mocniejszym gestem niż użycie nawet najbardziej zaawansowanego efektu specjalnego, ponieważ nie udaje, że przeszłość można bezproblemowo odtworzyć. Przeciwnie: pokazuje czas jako doświadczenie zapisane w ciele.

Jeszcze bardziej radykalnym przejawem tej praktyki jest techniczne podtrzymywanie ekranowej obecności aktora po jego śmierci. Jeżeli nastąpiła ona w trakcie pracy nad filmem, jak w przypadku Paula Walkera w *Szybkich i wściekłych 7* (*Furious 7*, reż. James Wan, 2015), Olivera Reeda w *Gladiatorze* (*Gladiator*, reż. Ridley Scott, 2000) czy Brandona Lee w *Kruku* (*The Crow*, reż. Alex Proyas, 1994), brakujące fragmenty występu mogą zostać uzupełnione poprzez wykorzystanie wcześniej nakręconego materiału, dublerów i efektów cyfrowych³⁶. Ujęcia zarejestrowane za życia wykonawcy mogą również posłużyć w późniejszej produkcji – tu przykładem jest Carrie Fisher jako Leia w *Gwiezdnych wojnach: Skywalker. Odrodzenie* (*Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker*, reż. J. J. Abrams, 2019). Najdalej idącą praktyką jest cyfrowe odtworzenie wizerunku zmarłego aktora bez jego udziału w realizacji filmu, czego przykładem jest Peter Cushing jako Tarkin w *Łotrze 1. Gwiezdne wojny – historie* (*Rogue One: A Star Wars Story*, reż. Gareth Edwards, 2016). W takich przypadkach ciało ekranowe nie odnosi się już wyłącznie do zapisu występu aktora, lecz staje się nadpisanym konstruktem przekształcanym na etapie postprodukcji. Oprócz prowokowania obiekcji dotyczących kwestii estetycznych praktyki te rodzą również wątpliwości natury etycznej i prawnej. Pojawiają się pytania o prawo aktora do własnego wizerunku, głosu i cielesnej historii. Czy zgoda na udział w filmie obejmuje późniejsze cyfrowe przetwarzanie kreacji aktorskiej? Kto ma prawo decydować o cyfrowym odmładzaniu wizerunku aktora, generowaniu jego głosu oraz komputerowym sterowaniu jego mimiką? Gdzie kończy się korekta techniczna, a zaczyna przekształcanie aktora w cyfrowy zasób, którym można dysponować niezależnie od jego woli?

Takie przykłady pokazują, że technika nie usuwa starzenia, lecz mnoży warianty ekranowej obecności aktora: od jego fizycznego, profilmowego ciała, przez cyfrowo odmłodzony wizerunek, po cyfrowe zastępstwo lub pośmiertną rekonstrukcję. W klasycznym kinie akcji autentyczność spektaklu opierała się na ciele, które pracuje, ryzykuje i podlega fizycznemu wysiłkowi. Jak zauważa Ayers, od Bustera Keatona po Jackie Chana ciało w ruchu potwierdzało prawdę ekranowych wydarzeń, natomiast w kinie akcji lat 80., opartym na modelu żelaznego ciała, muskulatura Schwarzeneggera i Stallone'a stanowiła dostrzegalny rezultat intensywnego treningu i pracy nad sylwetką³⁷. W epoce cyfrowej ciało gwiazdy nadal pozostaje ważne, ale coraz częściej staje się materiałem do obróbki, uzupełnienia, skopiowania albo ponownego wykorzystania.

Starzenie się bohatera a wyczerpanie formuły kina akcji

Dotychczas analizowałem strategię zarządzania starzeniem bohatera w cyklu *geri-action*, ale warto przyrzeć się także temu, jak wiążą się one z przemianami samej formuły kina akcji. Donnar proponuje szersze odczytanie *geri-action* przez pryzmat kulturowej i zawodowej redundancji (*redundancy*) dawnych gwiazd kina akcji³⁸. W jego interpretacji starzenie się aktorów takich jak Stallone, Schwarzenegger, Lundgren czy Willis punktuje ograniczenia modelu widowiska bazującego na spektaklu muskularnego, sprawnego i niemal niezniszczalnego żelaznego ciała. *Geri-action* pozwala więc postawić pytanie o wiek nie tylko bohaterów, lecz także samej konwencji gatunkowej oraz możliwe wyczerpywanie się modelu kina akcji zbudowanego wokół tego typu cielesności.

Donnar posługuje się pojęciem „redundancja” w dwóch powiązanych znaczeniach. Pierwsze odnosi się do powtarzalności właściwej kinu gatunkowemu: powracających tropów, obrazów i schematów fabularnych, takich jak figura *outsidera* wykorzystywanego przez instytucje, samotny wojownik, zemsta, ranienie i regeneracja ciała czy rytuały przygotowania do walki. Zapewnia ona rozpoznawalność gatunku i stanowi źródło przyjemności odbiorczej, ale jej nadmiar może – zdaniem badacza – prowadzić do symbolicznego wyczerpania formuły. Drugie znaczenie dotyczy zbędności i utraty użyteczności: obejmuje zarówno bohaterów przedstawianych jako społecznie lub zawodowo niepotrzebni (*redundant*), jak i starzejące się gwiazdy zagrożone utratą dawnego statusu. Oba znaczenia nakładają się na siebie: zawodowej i kulturowej redundancji aktora oraz jego bohatera odpowiada powtarzalność repertuaru kina akcji, którą Donnar wiąże z możliwością jego symbolicznego wyczerpania.

Istotną częścią estetyki *geri-action* są intertekstualne odwołania do historii gatunku i wcześniejszych wcieleń jego gwiazd. W *Niezniszczalnych 2* bohaterowie powtarzają kultowe kwestie, takie jak *I'll be back* czy *Yippee-ki-yay*, oraz żartobliwie pytają *Who's next? Rambo?* odwołując się bezpośrednio do filmów, które uczyniły Schwarzeneggera, Willisa i Stallone'a ikonami gatunku. W ujęciu Donnara ta praktyka ujawnia zależność *geri-action* od nostalgii za kinem akcji lat 80. i wcześniejszymi wcieleniami jego gwiazd, a zarazem może być odbierana jako symptom trudności w wytwarzaniu nowych form widowiskowości³⁹. Uważam

jednak, że intertekstualność i autoreferencyjność należą do powszechnych strategii współczesnej kultury popularnej i mogą pełnić wiele funkcji: wzmacniać komizm, budować porozumienie z widzem, podtrzymywać ciągłość gwiazdorskiego wizerunku oraz aktualizować pamięć gatunkową. Nostalgiczny charakter określonego wariantu geri-action nie jest równoznaczny z wyczerpaniem całego cyklu, a tym bardziej kina akcji jako gatunku.

Do przesłanek świadczących o zanikaniu tradycyjnego modelu bohatera kina akcji Donnar zalicza rosnące znaczenie kolektywności. Geri-action odchodzi od modelu samotnego, samowystarczającego herosa na rzecz drużyny, często międzypokoleniowej i złożonej z kilku dawnych ikon gatunku. Zdaniem badacza przejście od filmu opartego na indywidualnej gwiazdzie do filmu z obsadą zespołową wiąże się zarówno ze słabnącą sprawnością fizyczną starzejących się aktorów, jak i z ich malejącą zdolnością do samodzielnego przyciągania publiczności⁴⁰. Wielopokoleniowa obsada pozwala zarazem łączyć nostalgiczny kapitał dawnych gwiazd z fizyczną sprawnością młodszych aktorów oraz zwiększać atrakcyjność filmu dla różnych grup widowni. Niemniej, jak pokazała wcześniejsza analiza, tę samą kolektywność można postrzegać nie tylko jako symptom utraty dawnej samowystarczalności, lecz także jako sposób narracyjnego opracowania starości.

Kolejnym argumentem Donnara na rzecz tezy o wyczerpywaniu się dawnego modelu heroizmu jest ponowne sięgnięcie po bohatera wyeksploatowanego przez instytucje i wypychanego na margines, rozpatrywane przez niego przede wszystkim na przykładzie Stallone'a⁴¹. W tym przypadku motyw wykluczenia i nierównych szans działa jednocześnie na poziomie fabuły oraz pozaekranowej biografii gwiazdy: Rocky i Rambo są postaciami lekceważonymi, porzucanymi albo instrumentalnie wykorzystywanymi, a zarazem odsyłają do mitu Stallone'a jako „underdoga”, aktora odrzucanego na castingach i walczącego o realizację *Rocky'ego*. W późnych filmach geri-action ta struktura powraca jako narracja o starzejącej się gwiazdzie, która jeszcze raz musi udowodnić swoją wartość w oczach przemysłu i publiczności. Donnar podkreśla przy tym, że społeczna i zawodowa redundancja bohatera nie jest zjawiskiem właściwym dopiero geri-action, lecz należała już do repertuaru kina akcji lat 80.⁴² Rozpoznanie to osłabia jednak jego diagnozę wyczerpania formuły: skoro motyw redundancji stanowił element wcześniejszej konwencji, jego powrót w geri-action może świadczyć równie dobrze o jej ciągłości i zdolności do aktualizacji, jak o jej wyczerpaniu.

Choć Donnar dostrzega różne odmiany geri-action, w swoich rozważaniach skupia się przede wszystkim na powrotach gwiazd kina akcji lat 80. Przyjęta przez niego perspektywa prowadzi do wniosku, że cykl ujawnia przede wszystkim fizyczne i gatunkowe wyczerpanie dawnego modelu widowiska⁴³. To rozpoznanie trafnie opisuje nostalgiczny wymiar takich produkcji, ale nie uzasadnia rozszerzenia tej diagnozy na cały cykl, a tym bardziej na kino akcji jako gatunek. Analizowane wcześniej strategie wskazują bowiem, że starzenie się może nie tylko zdradzać ograniczenia utrwalonych konwencji, lecz również stawać się impulsem do ich przekształcania i wypracowywania nowych modeli heroizmu.



Terminator: Genisys, reż. Alan Taylor (2015)



Top Gun: Maverick, reż. Joseph Kosinski (2022)



Życzenie śmierci, reż. Eli Roth (2018)

Podsumowanie

W świetle powyższych rozpoznań geri-action przestaje być jedynie doraźną etykietą opisującą powroty starzejących się gwiazd kina akcji, a okazuje się cyklem, w którym starzenie staje się źródłem napięć między cielesnością aktora, pamięcią jego dawnych ról a wymogami współczesnego widowiska. Typologia zaproponowana w artykule eksponuje rozdzźwięk między wspomnieniem dawnej sprawczości bohatera a jego obecnymi ograniczeniami, a także wskazuje na różne sposoby przewycięzania, przekształcania i maskowania tego rozdzźwięku.

Jedną z podstawowych strategii kina geri-action jest kompensowanie oznak i ograniczeń wieku. Może ono polegać przede wszystkim na demonstracji zachowanej sprawności, zdolności do efektywnego działania i stosowania przemocy. Odpowiada to neoliberalnemu modelowi udanego starzenia się, zgodnie z którym wartość starszego mężczyzny jest warunkowana przez aktywne dążenie do celu i skuteczność w jego osiąganiu. To, że starzejący się bohaterowie nie wpisują się już w pełni w model żelaznego ciała, jest kompensowane przez broń, pojazdy, gadżety i kostiumy oraz przez ograniczanie ekspozycji tych cech ciała, które mogłyby ujawniać jego słabość. Strategia ta nie usuwa wieku bohatera całkowicie, lecz ogranicza znaczenie jego oznak i konsekwencji starzenia, które mogłyby podważyć status postaci jako skutecznego bohatera kina akcji.

Kompensowanie wieku nie stanowi stałej reguły cyklu geri-action, który często świadomie eksponuje zmęczenie, ból, chorobę i cielesne ograniczenia bohatera, wykorzystując je do pogłębienia dramaturgii i emocjonalnego zaangażowania widza. To jednak za mało, by mówić o akceptacji starości. W filmach takich jak *72 godziny* cielesne ograniczenia zostają wprowadzone wyraźnie zaznaczone, lecz służą przede wszystkim zbudowaniu przeszkody, której przewyciężenie ponownie potwierdza sprawność protagonisty. Z akceptacją starości mamy do czynienia dopiero wtedy, gdy ograniczenia ciała trwale zmieniają sposób działania bohatera i powodują, że podstawą jego sprawczości stają się doświadczenie, troska, mentorstwo i odpowiedzialność zamiast przemocy oraz indywidualnej dominacji. Model ten, określany potocznie jako *dadcore*, przedstawia starzejącego się herosa nie jako osłabioną wersję dawnego wojownika, lecz jako bohatera czerpiącego sprawczość z dojrzałości i relacji z innymi. Strategia ta pokazuje zatem, że geri-action może przeformułowywać tradycyjny model męskości właściwy kinu akcji.

Inną sprawą jest przeniesienie zarządzania starzeniem z poziomu fabuły na poziom produkcji obrazu. Techniczne odmładzanie ukrywa oznaki wieku, a zarazem przekształca ciało aktora w materiał podlegający cyfrowej rekonstrukcji. Starzenie zostaje w ten sposób potraktowane jako defekt, który można skorygować, aby zachować rozpoznawalny wizerunek gwiazdy i wykorzystać jego wartość komercyjną. Efekt nie zawsze jest jednak estetycznie neutralny, ponieważ sztucznie odmłodzona twarz może wywoływać wrażenie nienaturalności charakterystyczne dla „doliny niesamowitości”. *De-aging* zmienia również status kreacji aktorskiej. Kamera nie rejestruje już wyłącznie obecności aktora, skoro jego twarz, głos, ruch i mimika mogą zostać przetworzone lub częściowo wytworzone na nowo. Technika nie tyle więc retuszuje obraz, ile tworzy cyfrową wersję wizerun-

ku gwiazdy. Rodzi to pytania o prawa do wizerunku oraz granicę między odtworzeniem roli a zastąpieniem wykonawcy jego technologicznym odpowiednikiem. Strategia ta sugeruje, że geri-action negocjuje starzenie nie tylko przez zmianę modelu heroizmu, lecz także przez technologiczną kontrolę nad widzialnością starzejącego się ciała.

Szczególne znaczenie ma przy tym ciało aktora. W klasycznym kinie akcji przedstawiano je jako rezultat intensywnego treningu lub pracy fizycznej, a zarazem jako symbol siły, wytrzymałości i skuteczności działania. W geri-action nadal pozostaje ono istotnym elementem widowiska, lecz częściej staje się także nośnikiem znaczeń związanych z upływem czasu, zmęczeniem i podatnością na zranienie. Jednocześnie rozwój technologii cyfrowych sprawia, że ciało aktora może być odmładzane, rekonstruowane, multiplikowane albo zastępowane. Jego materialność jest więc zarazem podkreślana i podważana.

Polityczny wydzźwięk geri-action pozostaje przy tym ambiwalentny. Z jednej strony cykl ten może osłabiać toksyczne cechy dawnego bohatera o żelaznym cieple, zastępując egocentryzm, impulsywność i emocjonalną niedostępność troską, mentorstwem oraz odpowiedzialnością za innych. Z drugiej, zwłaszcza w wariantach *vigilante geri-action*, może reaktywować fantazję o starszym mężczyźnie jako ostatnim skutecznym obrońcy porządku, który wobec niewydolności instytucji sam przemocą wymierza sprawiedliwość. Ostatecznie geri-action pokazuje, że stosunek kina akcji do starzenia nie daje się sprowadzić ani do jego wyparcia, ani do pełnej akceptacji. Wiek bohatera staje się źródłem napięcia: z jednej strony wzmacnia znaczenie doświadczenia, wytrwałości i autorytetu dawnej gwiazdy, z drugiej ujawnia ograniczenia ciała, które kino próbuje maskować, kompensować lub przekształcać w przyczynę widowiskowości. Obecność starzejącego się bohatera nie stanowi prostego zerwania z dawnym modelem kina akcji, lecz ujawnia metody jego podtrzymywania i modyfikowania za pomocą nostalgii, cielesnej kruchości oraz cyfrowej rekonstrukcji wizerunku. Geri-action odsłania więc moment przejściowy kina akcji między uzależnieniem od dawnych gwiazd, nostalgii i powtarzania sprawdzonych wzorców a próbą wypracowania nowych form heroizmu.

¹ E. Durys, *Amerykańskie popularne kino polityczne w latach 1970-2000*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego – Wydawnictwo PWSFTViT, Łódź 2013, s. 250-252.

² Tamże.

³ G. Donnar, *Narratives of Cultural and Professional Redundancy: Ageing Action Stardom and the "Geri-Action" Film*, „Communication, Politics and Culture” 2016, t. 49, nr 1, s. 1-18.

⁴ E. Durys, dz. cyt., s. 250-252.

⁵ C. P. Wagenheim, *Male Bodies On-Screen: Spectacle, Affect, and the Most Popular Action Adventure Films in the 1980s*, rozprawa doktorska, Bowling Green State University, Bowling Green 2016, s. 240.

⁶ G. Donnar, dz. cyt.

⁷ E. Durys, *Kino gatunków a cykle filmowe*, „Kwartalnik Filmowy” 2017, nr 97-98, s. 6-14.

⁸ G. Donnar, dz. cyt.

⁹ M. Patches, *On the Rise of the Geri-Action Movie*, „Vulture”, 19.07.2013, <https://www.vulture.com/2013/07/on-the-rise-of-the-geri-action-movie.html> (dostęp: 1.06.2026).

¹⁰ S. Follows, *Are Heroes in Action Movies Getting Older?*, 24.09.2015, <https://stephenfollows.com/p/heroes-action-movies-getting-older> (dostęp: 1.06.2026).

¹¹ S. Follows, *How Does the Average Age of Actors Differ Between Genres?*, 21.11.2016, <https://stephenfollows.com/p/age-of-actors> (dostęp: 1.06.2026).

- ¹² Obserwacja ta stanowi ważny kontekst dla analizy uprzywilejowanej pozycji starszego się bohatera męskiego, jednak szersze omówienie ageizmu wobec aktorek wymagałoby osobnego korpusu badawczego, dlatego pozostaje poza zakresem niniejszych rozważań.
- ¹³ Por. G. Donnar, dz. cyt., s. 2; L. Soberon, *Too Old for This Sh*t: Aged Action Heroes, Affect, and the „Economy of Exertion”*, „Journal of Popular Film and Television” 2021, t. 49, nr 3, s. 157.
- ¹⁴ C. Holmlund, *Impossible Bodies: Femininity and Masculinity at the Movies*, Routledge, London – New York 2002, s. 141-156.
- ¹⁵ G. Donnar, dz. cyt.
- ¹⁶ L.-N. Bühring, *Men Refusing to Be Marginalised: Aged Tough Guys in „The Expendables” and „The Expendables 2”*, „Journal of Extreme Anthropology” 2017, t. 1, nr 3, s. 41-60.
- ¹⁷ K. Ke, *Rehabilitating Hegemonic Masculinity with the Bodies of Aging Action Heroes*, w: *Gender and Diversity Representation in Mass Media*, red. G. Sari, IGI Global, Hershey 2020, s. 178-181.
- ¹⁸ G. Donnar, dz. cyt.
- ¹⁹ Ta tendencja staje się szczególnie wyrażona w *Niezniszczalnych 4* (reż. Scott Waugh, 2023), gdzie udział Barneya w scenach akcji zostaje w znacznej mierze ograniczony do pilotowania maszyn: podczas pierwszej misji kieruje samolotem, a w finale powraca za sterami śmigłowca.
- ²⁰ L.-N. Bühring, dz. cyt., s. 44-45.
- ²¹ G. Donnar, dz. cyt., s. 13.
- ²² L. Purse, *Confronting the Impossibility of Impossible Bodies: Tom Cruise and the Ageing Male Action Hero Movie*, w: *Revisiting Star Studies: Cultures, Themes and Methods*, red. S. Q. Yu, G. Austin, Edinburgh University Press, Edinburgh 2017, s. 162-184.
- ²³ Tamże.
- ²⁴ L. Soberon, dz. cyt.
- ²⁵ S. Ahmed, *The Cultural Politics of Emotion*, Routledge, New York – London 2013.
- ²⁶ L. Soberon, dz. cyt.
- ²⁷ R. Altman, *Cinema and Genre*, w: *The Oxford History of World Cinema*, red. G. Nowell-Smith, Oxford University Press, Oxford 1996, s. 276-285.
- ²⁸ K. Ke, dz. cyt.
- ²⁹ D. Taylor, *From Die Hard to Non-Stop: The Beginner's Guide to „Dadcore”*, „Vanity Fair”, 24.02.2014, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2014/02/guide-to-dadcore> (do-step: 1.06.2026).
- ³⁰ G. Frame, *Make America Hate Again? The Politics of Vigilante Geriacton*, „Journal of Popular Film and Television” 2021, t. 49, nr 3, s. 168-180.
- ³¹ D. Ayers, *The Composite Body: Action Stars and Embodiment in the Digital Age*, w: *A Companion to the Action Film*, red. J. Kendrick, Wiley-Blackwell, Hoboken 2019, s. 165-186.
- ³² Tamże, s. 165-168.
- ³³ Tamże.
- ³⁴ L. Crossley, A. Fisher, *Geriacton Cinema: Introduction*, „Journal of Popular Film and Television” 2021, t. 49, nr 3, s. 130-135.
- ³⁵ Tamże.
- ³⁶ D. Ayers, dz. cyt., s. 168.
- ³⁷ Tamże.
- ³⁸ G. Donnar, dz. cyt.
- ³⁹ Tamże.
- ⁴⁰ Tamże, s. 2.
- ⁴¹ Tamże, s. 7-8.
- ⁴² Tamże, s. 8.
- ⁴³ Tamże, s. 2.

Maciej Polcyn

Absolwent filmoznaostwa oraz dziennikarstwa i komunikacji społecznej, doktorant w Szkole Doktorskiej Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. Przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą polskiemu dyskursowi medialnemu na temat migracji. Jego zainteresowania badawcze obejmują analizę dyskursu medialnego, w tym dyskursu kina popularnego, oraz medialne reprezentacje grup społecznych. W swoich dotychczasowych

przedsięwzięciach naukowych podejmował również zagadnienia dezinformacji, przemian stylu filmowego oraz montażu filmowego.

Graduate of film studies and journalism and social communication, doctoral candidate at the Doctoral School of Social Sciences at Adam Mickiewicz University in Poznań, specialising in communication and media studies. He is currently preparing a dissertation on Polish media discourse concerning migration. His research interests include media discourse analysis, including the discourse of popular cinema, as well as media representations of social groups. His previous academic work has also addressed disinformation, transformations in film style, and film editing.

maciej.palcyn@amu.edu.pl

Bibliografia

- Ahmed, S.** (2013). *The Cultural Politics of Emotion*. London – New York: Routledge.
- Altman, R.** (1996). Cinema and Genre. W: G. Nowell-Smith (red.), *The Oxford History of World Cinema* (ss. 276–285). Oxford: Oxford University Press.
- Ayers, D.** (2019). The Composite Body: Action Stars and Embodiment in the Digital Age. W: J. Kendrick (red.), *A Companion to the Action Film* (ss. 165–186). Hoboken: Wiley Blackwell.
- Bühning, L.-N.** (2017). Men Refusing to be Marginalised: Aged Tough Guys in „The Expendables” and The „Expendables 2”. *Journal of Extreme Anthropology*, 1 (3), ss. 41–60.
- Crossley, L., Fisher, A.** (2021). Geriaction Cinema: Introduction. *Journal of Popular Film and Television*, 49 (3), ss. 130–135.
- Donnar, G.** (2016). Narratives of Cultural and Professional Redundancy: Ageing Action Stardom and the „Geri-action” Film. *Communication, Politics and Culture*, 49 (1), ss. 1–18.
- Durys, E.** (2013). *Amerykańskie popularne kino policyjne w latach 1970–2000*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego – Wydawnictwo PWSFTViT.
- Durys, E.** (2017). Kino gatunków a cykle filmowe. *Kwartalnik Filmowy*, (97–98), ss. 6–14.
- Follows, S.** (2015, 24 sierpnia). *Are Heroes in Action Movies Getting Older?* Stephen Follows. <https://stephenfollows.com/p/heroes-action-movies-getting-older>
- Follows, S.** (2016, 21 listopada). *How Does the Average Age of Actors Differ Between Genres?* Stephen Follows. <https://stephenfollows.com/p/age-of-actors>
- Frame, G.** (2021). Make America Hate Again? The Politics of Vigilante Geriaction. *Journal of Popular Film and Television*, 49 (3), ss. 168–180.
- Holmlund, C.** (2002). *Impossible Bodies: Femininity and Masculinity at the Movies*. London – New York: Routledge.

- Ke, K.** (2020). Rehabilitating Hegemonic Masculinity with the Bodies of Aging Action Heroes. W: G. Sarı (red.), *Gender and Diversity Representation in Mass Media* (ss. 178–196). Hershey: IGI Global.
- Patches, M.** (2013, 19 lipca). On the Rise of the Geri-action Movie. *Vulture*. <https://www.vulture.com/2013/07/on-the-rise-of-the-geri-action-movie.html>
- Purse, L.** (2017). Confronting the Impossibility of Impossible Bodies: Tom Cruise and the Ageing Male Action Hero Movie. W: S. Q. Yu, G. Austin (red.), *Revisiting Star Studies: Cultures, Themes and Methods* (ss. 162–186). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Soberon, L.** (2021). Too Old for This Sh*t: Aged Action Heroes, Affect, and „The Economy of Exertion”. *Journal of Popular Film and Television*, 49 (3), ss. 155–167.
- Taylor, D.** (2014, 24 lutego). From *Die Hard* to *Non-Stop*: The Beginner’s Guide to „Dadcore”. *Vanity Fair*. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2014/02/guide-to-dadcore>
- Wagenheim, C. P.** (2016). *Male Bodies On-Screen: Spectacle, Affect, and the Most Popular Action Adventure Films in the 1980s* (rozprawa doktorska, Bowling Green State University). Academia.edu. https://www.academia.edu/32299439/MALE_BODIES_ON_SCREEN_SPECTACLE_AFFECT_AND_THE_MOST_POPULAR_ACTION_ADVENTURE_FILMS_IN_THE_1980S