

Ирина Анђанасијевић

САЈБЕРПАНК

“Шта је то фантастика, читалац добро зна
- и то из свог читалачког искуства“

Олеј Павлов

*Већ више деценија књижевни критичари воде сувојарне рас-
праве: постоји ли панк као књижевно-фантастични правац или не?
Да ли је то жанр или метод? Stil или техника?*

И ко су, заправо, ти панкери у фантастици? Дакле...

Оснивач овог правца био је Брјус Бетке, писац приче *Сајберпанк* (Cyberpunk), коју је 1983. године у свом часопису објавио Исак Асимов. Кованица коју је смислио овај писац (*сајбер* - од компјутера, а *панк* - асоцијални елемент, противљење сваком облику масовне културе) брзо се раширила међу љубитељима фантастике. Термин “сајберпанк” још увек није имао практичну примену, а већ се осећало да је фантастика на прагу открића новог правца. И онда је све кренуло: у роману Цона Варлија “Притисните Ентер” (“Press Enter“), још увек веома удаљеног од стила савременог сајберпанка, по први пут се јавља група људи, такозваних “злих хакера“, Мервин Мински пише текстове о вештачкој интелигенцији, излази роман “Калемови“ Роџера Желазног у коауторству са Фредом Саберхагеном и настаје ... “Покрет” (“The Movement“). Досадне енциклопедије дефинишу “Покрет” као неформално друштво писаца, који пишу у стилу сајберпанка. “Покрет” је, међутим, био револуционарни пројекат, који је имао пред собом циљ- уништење стереотипне, баналне и крајње досадне традиционалне фантастике. Као и сваки други револуционарни покрет, и “The Movement“ се бавио илегалном делатношћу. Часопис који су издавали под називом “Јевтина истина” (“Cheap Truth“) састојао

се из повезаних фотокопираних листова на којима су били објављени нови текстови у револуционарном сајберпанк-стилу, а њихови аутори, презирући идеју култа имена - као и идеју сваког другог култа, своје радове објављују под надимцима или псеудонимима. Нешто касније, када се слегла револуционарна прашина а аутори се вратили својим именима, јавност је сазнала да су на попришту “Покрета” стварали таква чувена имена као Вилијем Гибсон, Грег Бир, Брус Стерлинг, Луис Шајнер и Пет Кедиган. Мало ко је, осим самих “сајберпанкера”, могао претпоставити да је сајберпанку суђено да постане главни књижевно-фантастични правац осамдесетих, а управо то се десило. И то не зато што је открио ново поље стваралаштва, које се могло успешно експлоатисати, већ зато што му је успело да укрсти фантастику са постмодернистичким мејнстримом. Они су обрађивали идеју о сајберслободи, заменивши прагматичну филозофију новом кибернетском когнитологијом, која је захтевала сасвим нове атрибуте: гранична средина, у коју упадају јунаци Филипа Дика посредством наркотика, прераста у сајберпростор - средину нереалну, илузорну, али такву, која у себи послушно рефлектује црте реалног света; она представља једну мрачну средину, али далеку од кошмара антиутопије, која описује оно што ће се десити прекосутра. Сајберпанк није био тако немилосрдно далек. Сајберпанк је био јутро сутрашњег дана.

Писци из “Покрета” су са зачуђујућом тачношћу препознали на каквој технолошкој основи лежи њихов свет. Компјутери су у то време тек почели да се развијају, али су они схватили да је у њима будућност света. У потпуности су компјутеризовали сутрашњицу, створивши од комуникационих канала глобалну информациону мрежу. Након тога су створили сајберпростор и спојили људско тело са ремек-делима нанотехнологије.

У таквом свету, најстрашније за човека јесте једно - Контрола. И то не просто контрола, већ контрола помножена са савршенством технологије. Опстати у параноичном свету глобалне Контроле, могао је само човек, који је у себи обједињавао бунт духа и техничко савршенство: Сајбер+Панк.

Баш такав човек по први пут се јавља на страницама дела “оца” сајберпанка, Вилијама Гибсона. Његов Џони Мнемоник (“Johnny-Mnemonic”) је усамљеник и очајник, који жртвује своје памћење како би наручиоцу пренео информацију за разумну своту новца. Јунаци друге Гибсонове приче-“Спаљивање Хром” (“Burning Chrome”) Џек-аутомат и Боби баве се оним, чиме се баве сви револуционари-уништавају ЛЕД - интерактивни систем заштите монополистичке корпорације генијалне наказе Хром, користећи притом руски војни крек-програм, купљен на црном тржишту. Деведесет процената “плена” сајберпанк-

-следбеници Робина Худа дају у добротворне сврхе, јер не знају куд би са свим тим новцем - тако постављају себи циљ да сакупе новац за своју вољену пријатељицу, која сања о скупоченим очним имплантима. И тек потом Гибсон ствара библију сајберпанка - роман "Неуромант" ("Neuromancer"). Прича о талентованом провалнику, који у недостатку новца не преза да опељеша како људе, тако и корпорације и то често чини само из сопственог хира, без лажне моралне дидактике. Роман "Неуромант" заједно са романима - "Мона Лиза Овердрајв" и "Гроф Нула" - улазе у прву сајберпанк трилогију Вилијама Гибсона, којих укупно има три.

Ако Гибсону припада част да буде отац-оснивач правца, то се као теоретичар правца неоспорно јавља Брус Стерлинг, који не само да је писао у стилу сајберпанка, већ је написао и десетак манифеста и теоретских радова о компјутерским технологијама и самом сајберпанку. Стерлингова књига "Шизматрикс" ("Schismatrix") говори о расколу света на присталице два различита пута развоја: на механисте, који дају предност синтези човека са савршеним механизмима и на шејпере, који развијају људско тело помоћу нанотехнологије. Главни јунак Линсдеј тако потпада под одредницу сајберпанка јер сам смишља правила игре, сам је игра, руководећи се принципима револуционарног анархизма. Он је, наиме, показао, да хај-тек није оно најбоље у сајберпанку, и за разлику од Гибсона, не ставља акценат на технолошка достигнућа, већ на социолошке прогнозе.

Раном периоду сајберпанка припадају дела писаца као што су Грег Бир, Руди Рукер ("Бела светлост", "Заповедник пространства и времена"), Луис Шајнер, Мајкл Суенвик ("Цвеће вакуума", "Пут плиме"), Патрисија Кедиган, Патрик Кели ("Сунчева прекретница").

Деведесете године су избациле у орбиту Нила Стивенсона. Његови романи "Лавина" и "Дијамантски век" говоре о свету са хиљаде најразличитијих "слободних друштава" (фила), која непрекидно воде идеолошке ратове. Све то је у исто време и разблажено и засићено отвореном сајберпанк терминологијом (нанотехнологијом, "живим острвима", орбиталним станицама, књигама-компјутерима, које су способне да из детета направе личност са пуним интегритетом). Већ сама чињеница, да се са тим друштвом не треба борити старим анархо-револуционарним методама показује да се сајберпанк променио... постао је блажи, али исто тако претворио се у оно, против чега су се борили творци "Покрета". Претворио се у култ. У култ филма "Матрикс", у култ тамних наочара и компјутерних гацета. Схвативши шта се дешава, Брус Стерлинг је са тугом изјавио: "Сајберпанк је мртав". И он је заиста умро, будући да је сутрашњи дан, који нас је застрашивао масовном контролом, пренасељеношћу, легализацијом наркотика, монополистичким корпорацијама, компјутерима који мисле, долетео

на злосутном неонском светлу, брже него што смо очекивали - и постао данашњи дан. У данашње време “чисти” сајберпанк производ не може се срести. Мајкл Суенвик, на пример, комбинује га са старомодним жанром космичке опере (Цвеће вакуума) или фантазије (“Кћер гвозденог змаја”). Технологија на тај начин постаје само спољашњи план приповедања, који открива аутору простор за естетске експерименте и семантичке игре, где писци вешто жонглирају елементима класичне и савремене књижевности, сликарства, музике и филма. Између редова лако се провлаче поруке различитих светских религија, филозофских и социолошких теорија. Јасно је да овде имамо посла са префињеном забавом интелектуалаца.

У руској књижевности, почетком деведесетих година, јавља се правац, који се може назвати “руским сајберпанком”. У најранија дела сајберпанка можемо сврстати причу А. Тјурина и А. Шчеголева “Мрежа” и роман А. Тјурина “Камени век”, које су објављене 1992. године. Ове романе одликују сложене концепције узајамног деловања човека и компјутерске мреже са машинско-људским интерфејсима, органским и неорганским сајберимплантима, са дигиталним “двојницима” реалних објеката, са интервенцијама компјутерских система у управљање државом. У жанру сајберпанка написан је и роман Виктора Пељевина - “Принц Госплана”.

Као савремена грана сајберпанка јавља се - “нанопанк”. Понекад се још назива и биопанк, а разматра социјалне и психолошке аспекте примене нанотехнологије, генетског инжињеринга и биолошког оружја. У нанопанку разматрају се могућности манипулације материјом на молекуларном и атомском нивоу, а ту се убраја стварање супстанци, које поседују својство програмирања (“паметна материја”), као и стварање корисних вируса, који су у стању да обезбеде човеку привидно али очито савршенство у виду зомбија или неке друге врсте постчовека. Јављају се перспективе и опасности у вези са коришћењем програмираних молекуларних *уређаја* - наноробота и тзв. “сакупљача материје”, који се баве нанофабриковањем материјалних макрообјеката. Тако у роману Рибофанк описује се пропаст света због неконтролисаног размножавања силикроба (нанобота). У западњачкој фантастици једним од првих дела жанра нанопанка можемо сматрати роман Нила Стивенсона “Дијамантски век” и Пола ди Филипа “Рибофанк”, док је пример за дело у жанру биопанка роман “Геном”, руског писца С. Лукјањенка и “Freeware” (“Haljva.exe”) Рудија Рукера. У жанру нанопанка стваране су чак и скулптуре (попут дела Патриције Пицинини).

Као наследник сајберпанка, нанопанк носи у себи низ његових елемената-транснационалне компаније и строго-поверљива истражи-

вања у тајним лабораторијама; уличне nerede; карантинске службе; епидемије, покушаје налажења вакцина.

У револуционарном налету стваралачке екстазе сајберпанк не само да је изашао из бремените утробе фантастике, већ је помогао и другим правцима да угледају светлост дана. Тако се појавио-

Сџимпанк

Покрет стимпанкера, познат још и као “неовикторијанство“, обједињује естетске принципе викторијанске епохе и склоност ка савременим технологијама. Термин “стимпанк“ први су употребили писци, уједно и пријатељи- Џејмс Блејлок и Кевин Џетер у време дискусије која се одвијала на страницама часописа **Locus**, 1987. године. Термин је настао као пародично супротстављање сајберпанку, зато се рани стимпанк стварао по традиционалним сценаријима свог “старијег брата“ са механичким преносом радње у реалност, у којој владају парне технологије. Хакери, вештачка интелигенција, корпорације, државна машинерија - све се то једноставно помешало са околностима 19. века и у складу с тим и са тада постојећом технологијом. “Панкерски“ однос главних јунака према стварности која их окружује сачувао се без икаквих суштинских измена. Прва стимпанкерска дела била су манифести социјално-филозофског песимизма и у том смислу нимало се не разликују од сајберпанка. Најчешће се прича развијала у неком, не превише срећном “алтернативном“ свету (истоветном Европи или САД-у 19. века). Антиутопија је била поткрепљена естетиком ноара, њој су додавани изражајни мотиви булеварске фантастике, коју је свако могао да разуме - и тако је настао нови жанр. Касније су се у стимпанк улили позитивнији елементи попут романтичарске опчињености науком, утопизма и естетике “старе добре Енглеске“.

Стимпанк-мода је синтеза готик-стила, панка и “индастријала“ са неким елементима викторијанства. Стимпанк има своје карактеристике, својства и “боје“, по којима се разликује од осталих праваца фантастике. Карактеристика стимпанка је парна технологија. Превозна средства су дирижабл, паровоз, пароброд, паромобил, паробус, авиони на парни погон - све је направљено од лима са огромним ексерима, наглашено незграпним ручкама и уређајима за управљање са обиљем бројчаника. Механизми су покривени уљем и чађи, испуштају дим, пару, варнице, они тандрчу, звекећу, звижде, а када се прегреју - експлодирају. Главно оружје су гломазни револвери Лефоше, масивне машинке Томсон и митраљези Гатлинг, чудовишне претеће поруке, артиљеријско оружје и бомбе. Информационе технологије су телеграф, пнеумопошта, старомодни телефони. Типични ликови стимпанка су дошљаци из викторијанске епохе, тачније, из

савремене представе о њој: шпијуни, пролетери, грамзиви капиталисти, проститутке, честити буржуји, дечаџи-уличари и многа друга препознатљива лица тог времена. Ствар је у томе што стимпанк има темељан родослов. Његовим дедом сматра се Жил Верн, чија су дела значајно утицала на стилистику савремених писаца. Стимпанкери су обожаваоци и других чувених писаца викторијанске епохе - Херберта Велса, Марка Твена, Едгара Алана Поа. Баш због тога историчари са Запада сврставају изабрана дела ових писаца у "класични стимпанк".

Следећи степеник је "*прошо-сџимпанк*", чији су аутори, савремени писци фантастике, због своје естетике по свом стилу сврстани у класике 19. века. Ту се издвајају "Бомба краљице Викторије" Роналда Кларка, "Машина пространства" Кристофера Приста, "Врата Анубиса" Тима Пауерса, "Хомункулус" Џејмса Блејлока, "Ноћ Морлока" Кевина Вејна Џетера, и "Живео трансатлантски тунел, ура!" Гарија Гарисона. Треба свакако издвојити и циклус Мајкла Муркока, написан у традицији Жила Верна, о Освалду Бастејблу. У последње време стимпанк се интерпретира крајње широко - под њим се подразумева свака варијанта премештања савремених (псеудосавремених) технологија у прошлост-од каменог доба до викторијанске епохе. Све оно што се сада назива стимпанком, може се условно поделити на две велике категорије: *оригинални сџимпанк* и *фенџези-сџимпанк*.

Оригинални сџимпанк стилистички припада свету 19. и почетка 20. века и свесно је супротстављен кибернетској садашњости и будућности. Његови јунаци су често реалне историјске личности или књижевни ликови класике те епохе. Најкарактеристичнији су ауторске стилизације под енглеским утицајем епохе краљице Викторије и принца Едварда. Препознатљиво дело после кога је стимпанк прерастао из забаве у феномен јесте роман Вилијама Гибсона и Бруса Стерлинга "Машина различитости" (1992). То је заправо манифест овог правца, и његов значај за оригинални стимпанк једнак је значају који је "Неуромант" имао за сајберпанк. У њему фигурирају такви облици стварности, попут машине за уништавање Бебица, која се претвара у супер-компјутер, прогресивне технолошке везе, монополизација јединственог индекса цифара од стране поданика Британске империје, "машински" вируси на перфорираним картама и глобалне политичке интриге. Занимљиво је да су водећи писци сајберпанка, одлучили да опишу Енглеску 19-ог века, у којој је Чарлсу Бебицу успело да направи прото-компјутер, како би у ходу удахнули живот новом правцу фантастике. Може се извести закључак да је стимпанк процветао над хумком сајберпанка. И не само да је процветао, већ сваке године постаје све популарнији. Није ни чудо-у нашем суманутом времену, 19. век многи доживљавају као доба хуманости, као "златну епоху". Забава путем стимпанка и *фенџезија* типична је

одлика масовног ескапизма. Што је данашње време неспокојније, то је више оних који желе да “збришу“ у стилизовани алтернативни свет.

Стимпак је занимљив због своје необичности. Он представља ново поље стилистичких решења и маневрисања сижеем. Синтеза старине и високе технологије занимљива је како љубитељима фентезија, тако и поклоницима научне фантастике. А то значи да ћемо се још сретати са стимпанком.

Као узор, стимпанку су послужили стрип Алана Мура и Кевина О’Нила “Лига савршених центлмена“, као и истоимена екранизација Стивена Норингтона. Пред нама је алтернативна Енглеска 1898. године чији мир чувају славни јунаци класичних књижевних дела попут Невидљивог човека и истраживача Алана Квотермејна. Они имају традиционалне противнике: зликовачко удружење доктора Фу-Манчуа, марсовце из Велса, мегаломана-професора Моријартија. *Анију-раж (аџмосфера)* стимпанка одлично је дочарана у циклусу дечје фантастике Лемони Сникета “Ланац несрећних догађаја“ а нарочито у истоименом филму Бреда Силберлинга. Парна технологија у стимпанку преовладава захваљујући природном току догађаја или, пак, продире насилним путем, као у трилогији “Велика Зима“ Аустралијанца Шона Мак-Малена. У његовом делу Земља је окупирана од стране вештачке интелигенције, која је забранила развој технологије, што има за последицу следеће: човечанство је у свом развоју враћено хиљаду година уназад. У почетку људи су употребљавали парни погон, а потом парни погон смењују машине, које раде помоћу соларне и еолске енергије. Сва електроника се немилосрдно уништава. Постоји још један модел стимпанка, а то је амерички модел стилизације под утицајем периода освајања Дивљег Запада. Велику популарност доживела је тв-серија Wild Wild West, која послужила као основа биоскопског филма Барија Зоненфелда. Стилистика вестерн-стимпанка коришћена је и у трећем делу циклуса “Повратак у будућност“. У књижевности вестерн-стимпанк је мање заступљен - најзапаженије је оригинално дело - тетралогича Џемса Сволоуа о стрели Габријела Тајлера, који се заједно са индијским шаманом Пет Пера супротставља зликовцу “Безличном“.

Од осталих популарних дела стимпанка треба споменути “Анти-Лед“ Стивена Бакстера и “Паклене машине“ Кевина Џетера.

Други главни ток јесте фентез-стимпанк, чија радња се одвија у потпуно измишљеном свету, где се парне машине успешно уклапају са магијом и бићима уобичајеним за фентези жанр. Овај правац се у многоме граничи са технофентези жанром.

Најпознатији писац “парног“ фентезија је Британац Чајна Мелвил, творац чудног града Њу-Кробизона. По свој прилици, он се највише приближио сајберпанку. Његови јунаци често су људи с оне

стране закона и морала - живе у чудном мегалополису, који подсећа на бетменовски Готам-сити. Технологија у Њу-Корбизону је егзотична, те га не можемо назвати "чистим" стимпанком. Уосталом, "чисти" стимпанк, као и "чисти" сајберпанк у својој суштини се нису одржали.

У жанру фентезистима пише Пола Волски ("Велика Елипса" и Тереза Еџертон ("Месец гоблина", "Машина гнома"). Популарност стимпанка постала је очигледнија када се појавила чувена игра Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura (компаније Troika Games, 2001)-мешавина фентезија и стимпанка, у којој главни јунак треба да изабере између магијског и технолошког пута развоја. Фентези-стимпанк продира и у кинематографију: филмови "Едвард Маказо-руки", "Ван Хелсинг" и "Видок" - све су то дела која припадају различитим правцима, а која обједињују светови, у којима магија и мистика коезистирају са алтернативном техником.

Осим ова два главна правца понекад се среће и унутрашња подела на:

-**таймпанк** (timepunk), који означава све оне алтернативно-технолошке светове, који су усмерени на различите историјске периоде цивилизације. Доминација парне технологије пожељна је, али не и неопходна: погонска технолошка сила може бити било шта - од голема до диносауруса.

-**стоунпанк** (stonepunk) обликује свет, који је на технолошком нивоу каменог доба. Најбољи пример стоунпанка јесу цртана серија и филм "Флинстоунс", пародија на савремени амерички живот, пренесен у праисторију.

-**сандалпанк** (sandarpunk), где се слика живот античке епохе, али са технолошким анахронизмом-коришћењем научних открића, чија је реализација немогућа. Стога настаје будућност, у којој старогрчка или староримска цивилизација нису нестале, већ настављају да постоје. Тако је, на пример, парни мотор, који је изумео Херон Александријски, заиста направљен и у корену мења ток историје ("Друге песме" Пољака Јана Дукаја).

-**мидлпанк** (middlepunk) -исто што и сандалпанк, с тим што се радња одвија у околностима Средњег века.

-**клокпанк** (clockpunk) надахнут је епохом Ренесансе и барока. Назив потиче од употребе сатних механизма, који у клокпанку обично замењују парне машине. На пример, у роману Пола Макоулија "Паскалов анђео" Леонардо да Винчи покреће индустријску револуцију 400 година пре него што се она заиста десила. Другим примерима клокпанка можемо сматрати неке од романа из "Плоског мира" Терија Прачета, циклус "Епоха безумља" Грегорија Киза, стрипове Нила Гејмана "1602".

Са малим одступањем од стимпанка и ретропанка ту је и *“рејиро-футуризам”* (retro-futurism) - слика света, у коме по неком хиру историје реална и фантастична технологија прошлости доминирају у свету будућности. У неким од светова технолошки развој поприма нарочито гротескан карактер. Као добар пример ретро-футуризма можемо навести циклус Филипа Рива о Живим машинама, роман Теодора Цадсона “Рат Фицпатриха” и стрип Неотопа.

У стимпанк спадају и дела у којима уопште нема парне технологије. Пажња аутора је фокусирана на атмосфери, унутрашњем антуражу, наглашеној естетици викторијанске епохе и неоготике - такав је “стимпанк атмосфере” (романи “Машина лорда Келвина” Џемса Блејлока и “Лондонски вукодлак” Брајана Стејблфорда).

Било да је технологија у ретро-футуристичким световима могла да се реализује у стварности или не, она је у свету књижевност нашла своје отелотворење у традицији гигантоманије: ту су огромни авиони са проплерима, трансконтинентални дирижабли, гигантски дизел-роботи, машине језивог изгледа. Ова грана ретро-футуризма позната је као:

Дизелпанк

Наивна ретрофантастика, у духу тридесетих година двадесетог века, сада доживљава свој препород. Овај жанр обично се назива “дизелпанк”, мада га често мешају са “стимпанком”, фантастичним светом парних машина, невидљивих људи, агресивних посетилаца с Марса и племенитих јунака Жила Верна. Термин дизелпанк (dieselpunk) појавио се приликом настајања RPG Children of the Sun. Као типичан представник дизелпанка појавио се филм “Небески капетан и свет сутрашњице”.

Зашто у првом делу назива овог жанра стоји реч “дизел”? Кривац за то је Рудолф Дизел (1858-1913) - надарени немачки инжењер, изумитељ цилиндричног мотора са унутрашњим сагоревањем путем сабијања запаљиве материје. Таквом мотору није био потребан сложени механизам електричног паљења. Гориво се потискује у цилиндар под притиском, а до његовог потпуног сагоревања доводи висока температура. Зато Дизелов мотор није захтевао, у оно време, скупи и ретки бензин, већ је радио захваљујући јефтиним сировинама.

Дизелпанк је изузетно млад жанр. Од његовог настанка једва да се навршило неколико година, зато ће даље набрајање његових одлика бити крајње условно. Ствар је у томе да је дизелпанк пре свега фантастика. Из горе наведених чињеница може се извести закључак да су развој науке и технике могли да крену потпуно другачијим путем - да се то заиста десило данас бисмо живели у диновским облакодерима а на посао бисмо одлазили редовном линијом дирижабла. Ипак, остали

чиниоци дизелпанка су до те мере фантастични, да би се тешко могли остварити у данашње време.

Као, на пример, манијакални усамљени генији. Очаравајуће личности без којих је тешко замислити било које дело жанра ретро-фантастике. Карактеристично је да су сви они научници у некој области технике.

Ови “доктори” и “професори” и остали луди интелектуалци са својим застрашујуће звучним псеудонимима (нпр. Доктор “Мртвачка глава” из горепомеутог филма “Небески капетан”) сасвим су разумљива појава, проистекла из реалија почетка прошлог века.

“Хиперболид инжињера Гарина” - роман Алексеја Толстоја, сјајан је пример правог дизелпанка: непознати инжењер конструише изузетно моћан ласер, помоћу кога прави бушотину у земљи и долази до слојева злата у Земљином омотачу и самим тим постаје најутицајнији човек на свету.

Но дизелпанк као појава у књижевност улази захваљујући компјутерској игри. Први пут у историји се дешава да игра утиче на књижевност, а не обрнуто. У питању је игра “Crimson Skies” (“Пурпурно небо”). Сиже је био нов. 1930 - те године Велика Депресија је разбила САД на 20 независних држава. Свака од њих сада има сопствену идеологију и политичко-економске интересе. Пруге и федералне трасе постале су бескорисне - наиме, оне су пресецале територије десетак држава, које су често ратовале међу собом. У небо су се винули гигантски дирижабли - најпогодније превозно средство у таквим условима. Главна војна сила постала је авијација. Наступило је време летача (пилота) - ваздушних пирата и Робин Худова, који парају немирно небо бившег САД-а у потрази за пустиловинама. Због свог оригиналног сижеа, величанственог стила и необуздане акције ова игра задобила је статус “култне игре”. Наравно, играчу је преостало само да се укрца у кокпит невероватне летелице и да пачкама уништава још невероватнију технику. Правац је добио назив по компјутерској игри “Деца Сунца”, коју је избацила компанија Misguidedgames. Ова фирма поседује право на заштићени робни знак “Dieselpunk”.

Јунаци дизелпанка, у потпуности одговарају антихеројима - то су храбри усамљеници, вешти пилоти, поморци (основна стихија дизелпанка јесу небо или вода), надарени научници. Они имају на располагању најновије технологије свог времена. Њихова средства су ограничена, али њима помажу одани пријатељи, агенти владе и што је најважније - њих увек прати срећа.

Свет дизелпанка је прљав. Индустријализација се захуктала - у ваздуху се осећају машинско уље, издувни гасови и барут. Старо добро ватрено оружје у добросуседским је односима са новим енергетским, а

реактивни и елисни мотори живе у хармонији једни са другима. У споју старе и нове технологије нема никакве противречности - напротив, управо тај спој ствара истински дух и атмосферу дизелпанка. Стари пароброд је у потпуности опремљен ласерским топовима, подморница - елисом и крилима, како би могла да се преобрати у авион, воз на парни погон с лакоћом силази са шина и трансформише се у тенк, а дирижабл може да полети до виших слојева атмосфере и лансира ракету право у космос.

Заједно с тим дизелпанку је својствена романтика тридесетих година: валцер, чарлстон, шампањац и руже. Плавокоси пилоти са заслепљујуће блиставим осмехом крећу у подвиг зарад хладних и прелепих жена са сочним црвеним уснама. Цигаре се пуше искључиво на муштиклу.

Свет је снажно "германизован". Тридесетих година Немачка је била једна од најнапреднијих земаља. Она се нагло обнавља после Првог Светског рата, спрема се за нову експанзију, а потом остварује моћан научно-технолошки пробој. Отуда, сви генијални научници дизелпанка, а самим тим и сви проблеми главних јунака овог жанра на овај или онај начин стоје у вези са нацистичком Немачком.

Промукли грамофон, плинско осветљење, људи у стилизованим ратним униформама, обавезни одласци у позориште и цркву - то је друштво прогресивног дизелпанка. Али његов умерени живот нарушавају развратни кабареи, нескривена раскош у којој живе фабриканти и банкари и гомиле пијаних револуционара са шареним тракама око рукава. Наука се развија брже од социјалне сфере, људска психа и начин живота још увек нису успели да се ускладе са ритмом времена. Курсеви акција на берзи, разложни интереси и здрав прагматизам - све то постепено брише границу између различитих слојева друштва, ипак, аристократизам, лепо васпитање и наглашена индивидуалност у моди су као и раније. У дизелпанку се често користи милитаристичка симболика, у којој критичари виде (понекад сасвим оправдано) алузије на масовну уметност Трећег Рајха и других фашистичких држава.