

Die XIII Prinzipien der Gothic Alliance

Vorwort

Eine Brennende Flamme

Die „Gothic Alliance“ hat ihre Wurzeln im „Gothic Meetup of Manchester“. Der GMM wurde 2006 gegründet; seine ursprüngliche Vision war eine brennende Flamme – ein Licht in der Dunkelheit – ein Leuchtfeuer, welches in der Lage ist, Sucher mit gleichgesinnten Seelen zu verbinden. Für manche Teilnehmer ist unser Gathering zu einer erweiterten Familie geworden.

Unser „Gothic Heart“

Unter uns sind solche, die sich verschiedenen Musik-Genres verbunden fühlen und diversen Bands folgen. Viele von uns sind kühn und phantasievoll in Kleidung und Make-up – aber nicht alle kleiden sich so. Manche von uns sind an Literatur, Geschichte, Kunst, Kultur und Film interessiert. Für andere liegt der Fokus auf Wissenschaft oder Philosophie.

Wir sind, in der Tat, eine eklektische Vereinigung.

Es ist deshalb schwierig zu definieren, was „Gothic“ ist und was es nicht ist. Aber wenn es eine dunkle Vene gibt, die uns allen gemein ist, so ist es diese:

Wir sind alle Außenseiter, die, je auf eigene Weise, Schönheit und Interesse finden an Dingen, die den meisten entgehen.

Wenn es also nur einen einzigen Punkt gäbe, um unser „Gothic Heart“ zu definieren, so sei es dieser.

Eine Zeit der Dunkelheit

Trotz der grellen Lichter der Moderne ist unsere Zeit von einer gewissen Dunkelheit geprägt.

Dinge, die einst einen bestimmten Wert für die Menschen hatten – ein Sinn für Dauer, Gemeinschaft und Authentizität – wurden in den Wind geschlagen. Wir leben in einer Zeit, in der solche Dinge nicht gewertschätzt werden.

Dazu kommt, dass unsere Gothic Personas das Leben nicht einfacher für uns machen, und so finden sich viele von uns allein. Manche von uns werden Zielscheiben für Diffamierungen.

Es mag sein, dass wir Außenseiter in einer Mainstream-Kultur sind, aber das bedeutet nicht, dass wir allein sein sollten. Es ist daher nie wichtiger gewesen, dass unser Leuchtfeuer nicht nur weiterhin funkelt, sondern dass seine Flamme sogar heller brennt als zuvor.

Das „Gathering“

Zu diesem Ziel haben wir vom „Gothic of Manchester“ eine Reihe von Prinzipien für eine Gothic Group formuliert, die wir „Gathering“ nennen. Ein Goth der ein Gathering organisiert ist der „Caller“ eines Gatherings.

Wir denken, dass es viele Gatherings in der Welt geben sollte, nicht nur unseres. Wie nennen also diese Gatherings als Ganzes: „The Gothic Alliance“.

Die Gothic Alliance soll keinen Leiter haben. Was angeboten wird, ist eine Reihe von kohärenten Prinzipien für Organisation und Wachstum. Als solche sind sie nur Leitideen für ein Gathering, keine rigiden Vorschriften. Die einzige Bedingung ist, dass alle Prinzipien für ein Gothic Gathering eingehalten werden – oder keines ist eingehalten.

Die XIII Prinzipien

1. Eine Zusammenkunft von zwei oder mehr Goths kann sich selbst ein „Gathering of The Gothic Alliance“ nennen, vorausgesetzt sie bleiben diesen Prinzipien treu und vorausgesetzt, dass sie als Gathering keine andere Zugehörigkeit zu einem anderen Verbund oder Label haben.
2. Ein Gathering kann den Namen „The Gothic Alliance“ verwenden, aber sollte seine geographische oder regionale Lage vor- oder hintanstellen, sodass einerseits Interessierte ein Gathering in ihrer Region leichter finden können und andererseits verschiedene Gatherings kenntlich werden. Wenn ein neues Gathering in einem Gebiet organisiert wird, wo bereits ein anderes existiert, sollte sein Caller dem Namen ein identifizierendes Wort oder Satz anfügen, um ihn unterscheidbar zu machen.
3. Der Hauptzweck eines Gatherings besteht darin, ein soziales Gefüge für seine Teilnehmer zu schaffen und verwandten Seelen eine Möglichkeit zu bieten, einander zu finden. Obwohl das Internet (oder die technologischen Medien der Zeit) als Mittel zur Organisation von Versammlungen genutzt werden können, sollten die sozialen Netzwerke kein Ersatz für das wirkliche Leben sein. Der Zweck eines Gatherings muss immer darin bestehen, sich in natura zu versammeln, und nicht darin, in sozialen Medien doch unverbunden zu bleiben. Innerhalb der Gothic Alliance ist die *tatsächliche Realität* der *virtuellen Realität* vorzuziehen.
4. Auch wenn jedes Treffen seinen eigenen Charakter oder Schwerpunkt entwickeln mag, sollte es immer diejenigen willkommen heißen, die sich als Außenseiter des Mainstreams empfinden.
5. Jemand, der ein Gathering gründet und dessen Veranstaltungen organisiert, soll der „Caller“ des Gatherings sein. Ein Gathering kann mehrere Caller haben und sich nach eigenem Gutdünken organisieren. Es sollte jedoch eine möglichst wenig formale Struktur anstreben.
6. Die Gothic Alliance darf sich niemals über das rein organisatorisch Notwendige hinaus um Geld, Status und Macht bekümmern, damit sie nicht Selbstdarsteller anziehe, die sie für ihre eigenen Zwecke instrumentalisieren wollen. Die Caller eines Gatherings müssen daher Freiwillige sein. Weder die Gothic Alliance selbst noch ein Gathering of The Gothic Alliance sollen jemals zu einem Geld-verdienenden Unternehmen werden.

7. Jedes Gathering soll selbsttragend sein, und Zuwendungen von außen in Form von Spenden oder Sponsoring sind abzulehnen. Ein Gathering kann freiwillige Beiträge von seinen Mitgliedern erheben, jedoch nur zur Deckung ihrer Kosten. Ein Gathering sollte keine bedeutenden finanziellen „Reserven“ bilden.

8. Kunsthandwerk, Kunst, Literatur und Musik im Gothic-Stil sind für unsere Lebensweise lebenswichtig und sollen gefördert werden. Zwar können die einzelnen Mitglieder innerhalb eines Gatherings untereinander Waren austauschen oder Handel treiben, doch muss dies immer auf persönlicher Ebene geschehen. Die Gatherings dürfen nicht mit kommerziellen Aktivitäten verbunden sein oder dazu benutzt werden, diese zu fördern.

9. Die Mitglieder eines Gatherings möchten sich vielleicht einen „Gothic- Name“ geben, unter dem sie bekannt sein wollen. Anonymität ist für die Mitglieder nicht unbedingt erforderlich, sollte aber stets respektiert werden.

10. Die Gothic Alliance soll keinen Leiter oder Anführer haben. Niemand soll federführend sein in der Gothic Alliance. Als solches soll jedes Gathering unabhängig sein. Die Gatherings können zwar miteinander kooperieren, um ein Netzwerk zu bilden, aber in Bezug auf ihre eigenen Angelegenheiten ist eine Zusammenkunft keiner anderen Autorität als sich selbst und ihrem Gewissen gegenüber verantwortlich.

11. Ein Gathering kann eine Person von ihrer Mitgliedschaft ausschließen, wenn diese Person sich als störend erweist oder anderen Schaden zufügt. Da jedoch jede Versammlung völlig unabhängig ist, hat niemand die Befugnis, eine Person von der Gothic Alliance als der größeren Entität auszuschließen. Streitigkeiten zwischen den Mitgliedern eines Gatherings sollten intern beigelegt werden, und wo dies nicht möglich ist, braucht niemand die Gothic Alliance zu verlassen, sondern kann einem anderen Gathering beitreten oder ein anderes gründen.

12. Die Gothic Alliance ist, metaphorisch gesprochen, ein Netzwerk von Versammlungsräumen in einem großen Schloss. Menschen haben Meinungen, Sitzungssäle haben keine. Die Gothic Alliance kann daher weder Meinung zu äußeren Angelegenheiten haben, noch kann sie äußere Ereignisse unterstützen oder verurteilen. Ebenso können Einzelpersonen zwar jede beliebige Meinung vertreten, ein Gathering selbst jedoch nicht. Damit soll sichergestellt werden, dass die Gothic Alliance nicht in die Politik der Zeit verwickelt und von ihr heruntergezogen wird, wie auch immer diese sein mag. Vielmehr soll die Gothic Alliance außerhalb der Zeit existieren, damit sie für alle Zeiten Bestand hat. Wenn sich also ein Gathering einer

äußeren Sache angliedert oder formell eine Zugehörigkeit für oder gegen eine äußere Sache annimmt, darf es sich nicht länger Gathering of The Gothic Alliance nennen.

13. Diese XIII Prinzipien und der Name „The Gothic Alliance“ werden als das Kulturgut aller Goths angeboten, wobei „Goths“ hier definiert sind als Außenseiter der Mainstream-Kultur. Die Gothic Alliance wird so lange überleben, wie ihre Mitglieder ihre Flamme am Brennen halten, indem sie diesen Prinzipien folgen und sie gleichzeitig gegen die Mainstream-Kultur und gegen diejenigen verteidigen, die sie für ihre eigenen Interessen untergraben würden.



Die 13 Prinzipien der Gothic Alliance werden unter den gesetzlichen Lizenzbedingungen der Gothic Alliance zur Verfügung gestellt: „Nennung des Urhebers“, „keine kommerzielle Nutzung“ und „keine Bearbeitung“, wie durch die Creative-Commons-Lizenz definiert: CC BY-NC-ND 3.0. Mit anderen Worten: es steht Ihnen frei, dieses Werk zu kopieren und weiterzugeben, vorausgesetzt, Sie geben den Urheber an, Sie verdienen kein Geld damit und Sie verändern es nicht.

Als Urheber wird genannt:

The Gothic Alliance und/oder **TheGothicAlliance.com**

Erforderlich für rechtliche Zwecke:

Copyright © Marlin Spiker and Dark Angel MMXX