

I XIII Principi della Gothic Alliance

Premessa

La Fiamma Ardente

La Gothic Alliance ha le sue radici nel “Gothic Meetup of Manchester”. Fondato nel 2006, la visione originale del GMM era quella di una Fiamma Ardente – una luce nell’oscurità – una guida tramite cui cercatori potessero trovare anime affini. Per alcuni, il nostro gruppo è diventato una famiglia estesa.

Il nostro Cuore Gotico

Nel nostro gruppo abbiamo coloro che si sentono affiliati a vari generi musicali e seguono svariati complessi appassionatamente. Molti di noi sono spavaldi e audaci nel trucco e nell’abbigliamento. Ma non tutti ci presentiamo così. Alcuni di noi sono interessati alla letteratura, storia, arte, cultura e cinema. Per altri, il focus è diretto verso la scienza e la filosofia.

Indubbiamente, siamo una comunità eclettica.

È difficile quindi definire ciò che è “Gotico” e ciò che non lo è. Eppure, se c’è una comune vena scura che scorre dentro ognuno di noi, è questa:

Noi siamo estranei che, a modo loro, trovano interesse e bellezza in cose diverse dalla maggior parte delle persone.

Quindi, se ci deve essere una singola definizione per il nostro Cuore Gotico, che sia questa.

Un’Epoca di Oscurità

Nonostante le luci scintillanti della modernità, c’è una certa oscurità nell’epoca in cui viviamo.

I veri valori del passato – un senso di permanenza, comunità e autenticità – si sono persi ai quattro venti. Viviamo in un’epoca in cui questi valori non esistono più.

Per di più, la nostra immagine Gotica non ci rende la vita facile e molti di noi finiscono per sentirsi soli. Alcuni di noi sono bersagli facili per offese e insulti.

Sarà anche vero che siamo estranei alla cultura dominante, ma ciò non significa che dobbiamo essere soli. Perciò, ora è più importante che mai che il nostro faro continui a brillare, e che la sua fiamma splenda più di prima.

Il Gathering

Con questo scopo, noi del Gothic of Manchester abbiamo preparato una serie di principi per un gruppo Gotico – che noi chiamiamo Gathering (Assemblea). Un Gotico che crea un Gathering è il Caller (Organizzatore) del Gathering.

Noi pensiamo che ci debbano essere molti Gatherings in giro per il mondo, non solo il nostro. Quindi abbiamo deciso di chiamare questi Gatherings nel loro complesso: “Gothic Alliance”.

La Gothic Alliance non ha sovrani. Ciò che offre è una serie di principi coerenti attraverso i quali i Gatherings Gotici possano organizzarsi e crescere. Di conseguenza, non ci sono regole ferree, ma solo una lista di Principi. I Gotici che decidono di adottare questi Principi lo fanno di loro spontanea volontà. L’unica condizione è che tutti i Principi vengano adottati, oppure nessuno.

I 13 Principi

1) Un gruppo di due o più Gotici può chiamarsi “Gathering” della “Gothic Alliance”, a condizione che rispetti questi principi, e che, come Gathering, non abbia altre affiliazioni.

2) Un Gathering può usare il nome “Gothic Alliance”, ma deve aggiungere prima o dopo la propria regione geografica, così che nuovi Gotici possano trovarla facilmente e che diversi Gathering siano riconoscibili. Quando un nuovo Gathering viene formato dove ce ne sia già uno, il suo Caller deve aggiungere una parola o frase identificativa per renderlo distinguibile.

3) Lo scopo principale di un Gathering è quello di fornire un tessuto sociale ai propri membri, e permettere a spiriti affini di trovarsi. Sebbene internet (o il mezzo tecnologico del momento) possa essere utilizzato per organizzarne gli incontri, i social media non sono da considerarsi sostituti della vita reale. Lo scopo di un Gathering deve essere sempre quello di incontrarsi di persona, piuttosto che a

distanza tramite i social media. All'interno della Gothic Alliance, la realtà vera è da preferirsi alla realtà virtuale.

4) Mentre ciascun Gathering può sviluppare un proprio focus e una propria personalità, esso deve sempre accogliere coloro che si sentono estranei alla maggioranza.

5) Chi fonda un Gathering e chi ne organizza gli eventi è il "Caller" del Gathering. Un Gathering può avere diversi Callers e può coordinarsi diversamente a seconda delle proprie necessità, ma deve avere una struttura il meno formale possibile.

6) La Gothic Alliance non deve interessarsi a lucro, status e potere, creando il rischio di attrarre personaggi che possano dirottarla per i propri scopi. I Callers di un Gathering sono, pertanto, dei volontari. Né la Gothic Alliance, né i singoli Gatherings devono diventare organizzazioni a scopo di lucro.

7) Ciascun Gathering deve auto-supportarsi, e contributi esterni in forma di donazioni e sponsorizzazioni devono essere rifiutati. Un Gathering può raccogliere contributi volontari dai suoi membri, ma solo per coprire le proprie spese. Un Gathering non deve accumulare "riserve" finanziarie.

8) Le creazioni Gotiche, l'arte, la letteratura e la musica sono vitali per il nostro stile di vita e devono essere incoraggiate. Mentre i membri possono scambiarsi o comprare beni tra di loro all'interno di un Gathering, queste attività devono rimanere sempre a livello personale. I Gatherings non devono promuovere o essere connessi ad attività aziendali.

9) I membri di un Gathering possono scegliere di adottare un "Nome Gotico" per sé stessi tramite il quale farsi conoscere. L'anonimato non è obbligatorio per i membri, ma deve essere sempre rispettato.

10) La Gothic Alliance non ha sovrani. Nessuno deve essere al comando della Gothic Alliance. Di conseguenza, ciascun Gathering è indipendente dagli altri. Mentre i Gatherings possono cooperare tra di loro e formare una rete, ciascun Gathering gestisce le proprie attività autonomamente, e non deve rispondere ad autorità esterne che non siano se stesso o la propria coscienza.

11) Un Gathering può espellere uno dei suoi membri, qualora quella persona ne disturbi le attività o causi danno ad altri. Comunque, dal momento che ciascun Gathering è indipendente dagli altri, nessuno ha l'autorità di bandire una persona dalla Gothic Alliance come entità generale. Dispute tra i membri di un Gathering devono essere risolte internamente e, qualora questo non sia possibile, non è

necessario abbandonare la “Gothic Alliance”, ma è possibile creare o unirsi a un’altro Gathering.

12) La Gothic Alliance è, metaforicamente parlando, una rete di sale riunioni all’interno di un castello. Gli esseri umani hanno delle opinioni. Le sale riunioni invece no. La Gothic Alliance quindi non ha opinioni, né supporta o condanna cause esterne. Allo stesso modo, mentre ciascun individuo può avere proprie opinioni, un Gathering in quanto tale non ne ha. Questo serve ad assicurare che la Gothic Alliance non rimanga invischiata o venga trascinata in basso dalle vicende politiche del momento, qualunque esse siano. Invece, la Gothic Alliance deve esistere al di fuori del tempo, così che possa durare per sempre. Di conseguenza, qualora un Gathering adotti formalmente o si marchi con un’affiliazione pro o contro una causa esterna, non può più chiamarsi un Gathering della Gothic Alliance.

13) Questi 13 Principi e il nome “Gothic Alliance” sono offerti come proprietà culturale di tutti i Gotici, definiti come coloro che sono estranei alla cultura della maggioranza. La Gothic Alliance sopravviverà fintanto che i suoi membri ne manterranno la fiamma splendente seguendo questi principi, difendendola dalla cultura dominante e da coloro che potrebbero sovvertirla per i loro propri interessi.



The
Gothic Alliance

Search for us and we will find you

TheGothicAlliance.com

“I XIII Principi della Gothic Alliance” è reso disponibile sotto lo schema legale di “Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate” come definito dalla Licenza Creative Commons: CC BY-NC-ND 3.0. In altre parole, si è liberi di copiare e divulgare questo testo a condizione che: se ne dia attribuzione, la redistribuzione sia gratuita e senza modifiche.

L’attribuzione va a:

The Gothic Alliance e/o TheGothicAlliance.com

Necessario per motivi legali:

Copyright © Marlin Spiker and Dark Angel MMXX