

दिवस 1 | अंक 1

स्मृति

eightfold.ai

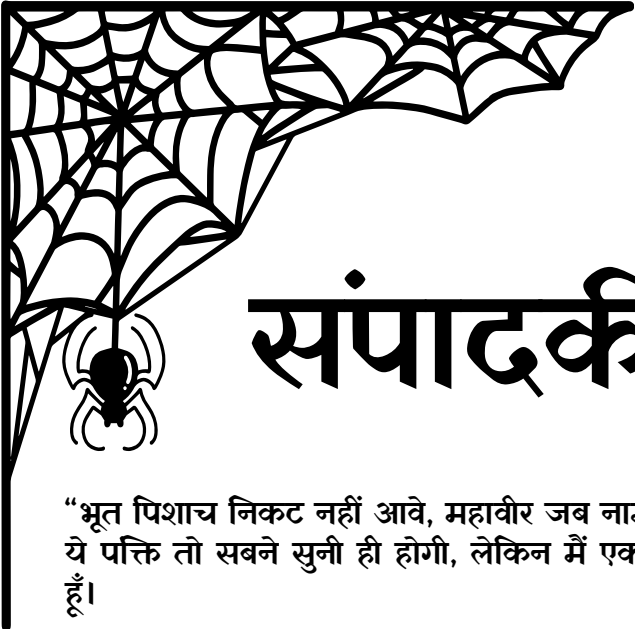
presents

vasis 23
GRIMOIRE GALORE
5th EDITION | 27th - 31st OCTOBER

in association with
acer & boat

powered by
Cisco

हिन्दी प्रेस क्लब



संपादकीय

“भूत पिशाच निकट नहीं आवे, महावीर जब नाम सुनावे।”

ये पक्ति तो सबने सुनी ही होगी, लेकिन मैं एक नई पक्ति से परिचित कराता हूँ।

“भूत पिशाच निकट आ जावें, ग्रिमोर गलोर जब नाम सुनावे।”

ओएसिस 2023 की साज सज्जा देखकर तो ऐसा लग रहा है कि किसी जादुई किताब के पन्ने किसी ने पूरे बिट्स कैम्पस पर फैला दिये हो और हम सब उस किताब के छोटे छोटे अक्षरों की तरह उन पन्नों पर कहीं बिखरे हैं।

हैलोवीन भले ही एक विदेशी अवधारणा है परंतु ओएसिस 2023 में इस त्यौहार का बिटसीय रूप भी देखने योग्य है। मुख्य ऑडिटोरियम से लेकर कर्नाट प्लेस तक, प्रवेश द्वार से SAC एम्फीथियेटर तक सारा कैम्पस हैलोवीन के रंग में रंगा हुआ सा लगता है। हैलोवीन के बारे में तो सभी लोग जानते हैं लेकिन ओएसिस का अर्थ शायद सबको पता नहीं होगा।

ओएसिस अंग्रेजी का एक शब्द है जिसका अर्थ होता है रेगिस्तान में एक छोटा सा तालाब। जैसे रेगिस्तान में घूमते किसी प्यासे यात्री के लिए ओएसिस उम्मीद की एक किरण बनता है, ठीक वैसे ही हर बिट्सियन के लिए ओएसिस उसके निराशापूर्ण जीवन में मनोरंजन की एक लहर की तरह आकर टकराता है। ट्यूट टेस्ट्स और क्विज़ेस के भयंकर जाल से बाहर निकल कर मिडसेम नाम के भयंकर मरुस्थल को पार करने के बाद ओएसिस तनाव के इस माहौल से विद्यार्थियों को बाहर लाता है। यून लगा है कि मानो फेस्ट ने हर बिट्सियन के दिल में एक नयी जान फूँक दी हो। इस ओएसिस को सफल करने के लिए सभी लगभग तीन महीने से कड़ी मेहनत में जुटे हुए नजर आ रहे थे।

हमेशा की तरह इस ओएसिस भी बहुत से मनोरंजक इवेंट्स आयोजित किये गए हैं, रौकटेक्स, रैप वॉर्स, स्ट्रीट प्लेज, स्टैंडअप सोप्बोक्स, एक्लिप्स इत्यादि और हर क्लब/डिपार्टमेंट/असॉक अपने इवेंट्स के लिए बहुत ही उत्साहित हैं। हर व्यक्ति की रुचियाँ भिन्न होती हैं, और ओएसिस के इस संस्करण में हर संभव क्षेत्र में खूब आनंद और उल्लास घोलने के प्रयास किये गए हैं।

तो मेरे प्रिये पाठकों, इसी के साथ ओएसिस 2023 में आपका स्वागत है। सादर अभिनन्दन आभार। पधारो सा...

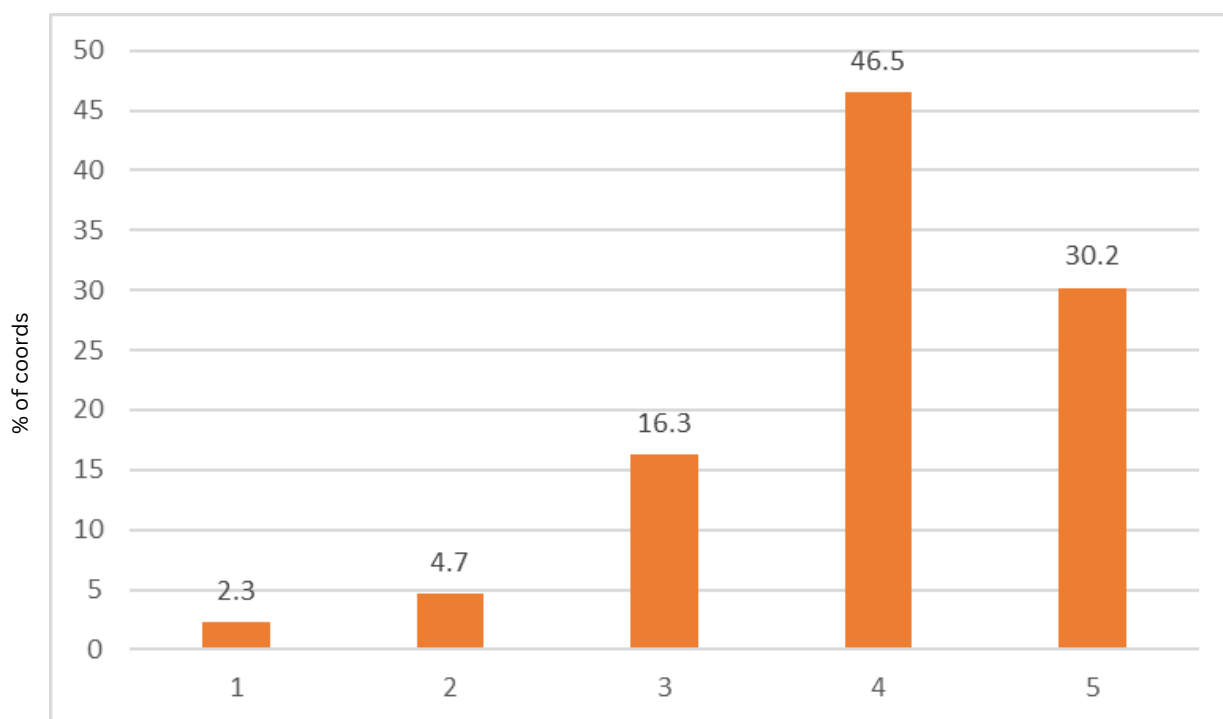
अनुक्रमणिका

- फ़ेस्ट की तैयारी
- भूलभुलैया
- ट्रेवल एंड लिविंग क्विज
- एक्लिप्स
- आर. बाल्की से साक्षात्कार
- उद्घाटन समारोह
- नियोन पार्टी
- वी. आर. स्टॉल



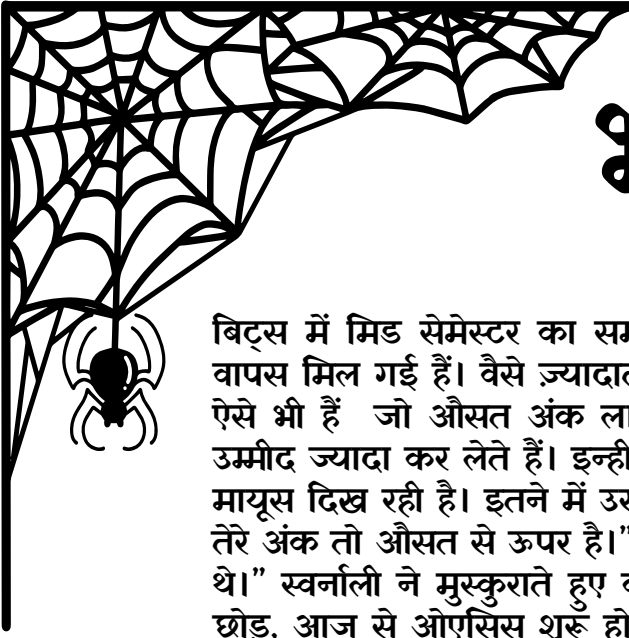
फ़ेस्ट की तैयारी

फ़ेस्ट की तैयारी लगभग जुलाई में शुरू हो गई थी, Oasis जो फिर से अपने प्राचीन रूप में आने के लिये उत्सुक था, उसके लिये सभी समन्वयकों ने मेहनत शुरू कर दी थी। अपने साथियों को एक लंबे समय के लिये उत्साहित रखकर कार्य को संपूर्ण करना एक बड़ी चुनौती थी। अगर चुनौतियों और ज़िम्मेदारियों की बात की जाए तो StuCCAs ने फ़ेस्ट का अधिकतर भार उठाया। क्लब और StuCCA का रिश्ता हमेशा से थोड़ा खट्टा मीठा रहा है, कभी-कभी कुछ मसलों में समन्वयक और StuCCA के विचार नहीं मिल पाते। जब हमने सभी से उनके अनुभव के बारे में पूछा तो हमें कुछ इस प्रकार के उत्तर प्राप्त हुए



*5 being the best, 1 being the worst





भूलभुलैया

बिट्स में मिड सेमेस्टर का समापन हो चुका है और सभी को अपने मूल्यांकित उत्तर पत्रिका भी वापस मिल गई हैं। वैसे ज्यादातर बिट्सियन जनता कक्षा में औसत अंक लाकर खुश है, परंतु कुछ ऐसे भी हैं जो औसत अंक लाकर भी खुश नहीं होते। यह लोग मेहनत तो करते हैं पर अंक की उम्मीद ज्यादा कर लेते हैं। इन्हीं लोगों में से एक बिट्सियन वैष्णवी है, जो अपने अंक देखकर थोड़ा मायूस दिख रही है। इतने में उसकी दोस्त स्वर्नाली आकर पूछती है "और क्यूँ चेहरा लटकाए हुए है, तेरे अंक तो औसत से ऊपर है।" वैष्णवी ने मायूस भरे स्वर में कहा "पर उतने नहीं है, जितने चाहिए थे।" स्वर्नाली ने मुस्कुराते हुए कहा कि "टेंशन मत ले...अभी आधा सेमेस्टर बचा हुआ है, यह सब छोड़, आज से ओएसिस शुरू हो रहा है। इस बार बस मस्ती करनी है।" वैष्णवी ने धीरे से स्वर में हाँ भर दी।

परन्तु पूरा कैम्पस ओएसिस के रंग से चमक उठा था और उद्घाटन कार्यक्रम के लिए तैयार था। कार्यक्रम के समापन के बाद वैष्णवी और उसके दोस्तों ने हैलोवीन पर आधारित भूलभुलैया में जाने का निर्णय लिया। खेल के नियम काफी सरल थे। एक 12 लोग की टीम उस भूल भुलाया में अंदर जायेगी और जो उन 12 लोग में से सबसे पहले बाहर आयेगा वोह विजेता होगा। खेल की शुरुवात हुई और सभी लोग अलग अलग दिशा में निकल गये। हर मोड़ और कोने पर एक भुतिया पात्र या बनावटी मनुष्य का सामना करना पड़ता जोकी उतने डरावने तो नहीं थे, परन्तु अचानक आते जिस कारण से थोड़ी अचरज हो जाती थी। वैष्णवी भी जीत की उम्मीद में अपने कदम तेजी से बढ़ा रही थी। पर जैसे जैसे यह बनावटी किरदार हर मोड़ पर आ रहे थे, उसका भय बढ़ता जा रहा था। इन सभी से वैष्णवी की घबराहट बढ़ते जा रही थी और वोह अधीर होकर बाहर निकलने का मार्ग खोज रही थी। इतने सब में वोह लड़-खड़ाकर गिर भी जाती है।

वैष्णवी अपने आप को संभालते हुए खड़ी हुई कि तभी एक रहस्यमय आवज उस अँधेरे को चीरते हुए बोली कि "बचने की कुंजी ढूँढो, वरना तुम हमेशा के लिए यहीं फंस जाओगी।" भयभीत लेकिन हौसले से भरी, वैष्णवी ने अपनी खोज जारी रखी। भयावहता लगातार बढ़ती गई और वह इसमें अपने आप को फसते हुए पा रही थी। थोड़ी देर में वैष्णवी ने खुद को एक भयानक, जैक-इन-द-बॉक्स के साथ एक कमरे में अकेला पाया। उसके अंदर का भयावह विदूषक उसकी ओर घूरकर देख रहा था। हताशा में, उसने बक्सा खोला, और कमरा मजाकिया हँसी के शोर से भर गया। लेकिन जैसे ही हँसी चरम पर पहुंची, कुछ आश्चर्यजनक हुआ - कमरे की दीवारें ढहने लगीं, जिससे बाहर निकलने का रास्ता खुल गया।

वैष्णवी भूलभुलैया से बाहर निकल आई, हाँफने लगी और उसे एहसास हुआ कि उसके दोस्त कहीं नहीं थे। थोड़े देर में सारे दोस्त उस भूलभुलैया से बहार आने लगे। आते ही वैष्णवी ने अपने दोस्तों के पास पूछा "क्या तुम ठीक है। इसपर वो लोग बोलते हैं "नहीं बिलकुल नहीं... तुम्हारे चलते हम जीत नहीं पाएं। वैसे तुझे चोट कैसे लगी।" वैष्णवी ने मुसकुराते हुए कहा "अरे मैं जल्दी आने में गिर गयी।"

"एक बार और खेल कर देखते हैं। इसबार देख लेते हैं कि कौन जीतता है।" दोस्तों ने चुनौतीपूर्ण स्वर में कहा। वैष्णवी ने थोड़ा सोच कर बोला "चलो फिर से खेलते हैं, जीतना तो मुझे ही है।"



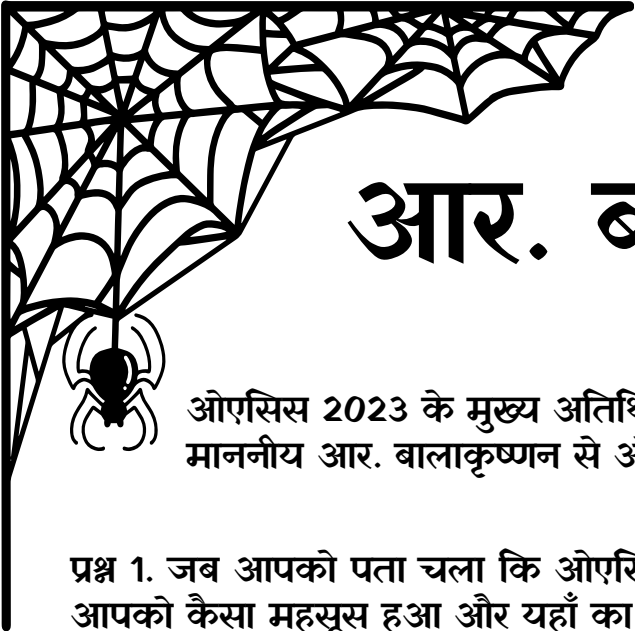
ट्रेवल एंड लिविंग क्विज

ELAS के समन्वयक आदित्य भास्कर ने अपने प्रश्नमंचों के बारे में OHP को विस्तृत जानकारी दी। Day 0 के दिन उन्होंने परंपरा, भूगोल, इतिहास और विभिन्न जगहों पर अपने प्रश्नों को आधारित किया। इस खेल में दो चरण थे। पहले चरण में 26 प्रश्न थे जिनके जवाब लिखित रूप में देने थे। दूसरे और आखिरी चरण में जवाब उस ही समय बोल कर देने थे। खेल के लिए कुल इनामी राशि 10,000 रुपए है। फ़ेस्ट के हर दिन एक-एक प्रश्नमंच करवाया जाएगा जो कि अलग-अलग विषयों पर होगा। इस कार्यक्रम द्वारा वह प्रतिभागियों को दुनिया का एक छोटा भ्रमण कराना चाहते हैं। इसके लिए विशेष रूप से क्विजमास्टर प्रोफ़ेसर आर्यप्रिया गांगुली आये है। आदित्य समस्त लोगों को अपने खेलों में सम्मिलित होने का न्योता देते है।

एक्लिप्स

इस बार ओएसिस में गेमिंग क्लब मुख्य रूप से 4 दिलचस्प कार्यक्रमों का आयोजन कर रहा है। इसमें प्रथम है "IKE" क्लब के सहयोग के साथ एक F1 VR जिसमें एक स्टीयरिंग व्हील और "VR" हेडसेट के साथ वीडियो गेम्स खिलाये जायेंगे। अगला कार्यक्रम है "Open Console" जिसमें क्लब द्वारा बहुत सारे PS5 की व्यवस्था की गयी है। इस कार्यक्रम में एक 60Hz की मॉनिटर स्क्रीन पर लगभग सभी PS5 गेम्स खेलने के लिए उपलब्ध होंगी। तीसरे कार्यक्रम का नाम है "Open VR" जिसके अंतर्गत इस "VR" हेडसेट को पहनने वाला व्यक्ति अपनी मन चाही किसी भी कल्पित वास्तविकता की दुनिया में जा सकता है। चौथा अथवा अंतिम कार्यक्रम "Valorant" नाम के वीडियो गेम के ऊपर आधारित है। इस प्रतियोगिता को जीतने वाले को 15000 रुपए का नकद पुरस्कार दिया जायेगा। बाकी 3 कार्यक्रमों के पुरस्कार को भी देखा जाए तो गेमिंग क्लब द्वारा कुल 40000 रुपए का नकदी इनाम दिया जायेगा। सभी कार्यक्रमों को लेकर एक महत्वपूर्ण बात है कि ओएसिस प्रारम्भ होने से कुछ समय पश्चात ही गेमिंग क्लब के कार्यक्रम के होने वाले स्थल को S-लॉन्स से VK लॉन्स स्थानांतरित किया गया है।





आर. बाल्की से साक्षात्कार

ओएसिस 2023 के मुख्य अतिथि के रूप में जाने माने फ़िल्म-निर्माता एवं पटकथा लेखक माननीय आर. बालाकृष्णन से ओएसिस हिन्दी प्रेस की वार्ता के मुख्य अंश :

प्रश्न 1. जब आपको पता चला कि ओएसिस 2023 के मुख्य अतिथि के रूप में आपको चुना गया है तो आपको कैसा महसूस हुआ और यहाँ का अनुभव कैसा रहा?

उ. मैंने ओएसिस के बारे में काफ़ी सुना था और इसका एक बार अनुभव करना चाहता था। मैं बिट्स पिलानी आकर यहाँ के बच्चों से मिलना चाहता था। पहले भी बिट्स आने का मौक़ा मैंने समय की आपूर्ति के कारण छोड़ दिया था परंतु इस बार मैंने दोनों हाथों से इस अवसर को पकड़ लिया।

प्रश्न 2. आपके 16 साल के फ़िल्म जगत के कार्यकाल में आपका कैसा अनुभव रहा, कैसे लोगों से आप मिले और आपका सफ़र कैसा रहा?

उ. मैं अपने अनुभवों के बारे में नहीं सोचता और हर फ़िल्म को एक नये नज़रिये, एक नयी सोच के साथ बनाता हूँ, मैं उम्र के इस पड़ाव पर आ गया हूँ कि मैं चीज़ों पर गौर करके ही अपना अगला कदम उठाता हूँ। जब आप अपना मनपसंद काम करते हैं तो वो कभी बोझ नहीं लगता और उसमें मज़ा भी आता है। विज्ञापन उद्योग और फ़िल्म जगत में आप काफ़ी रोचक लोगों से मिलते हैं, जिनसे आप सीखते हैं और प्रेरित होते हैं साथ ही आपका मन चिंतन करने पर विवश हो जाता है।

प्रश्न 3. अपने करियर की शुरुआत एक एडवर्टाइजिंग राइटर के तौर पर करने से फ़िल्म निर्देशक बनने तक का सफ़र कैसा रहा?

उ. मैं फ़िल्म और विज्ञापन में ज्यादा फ़र्क नहीं समझता, विज्ञापन में एक कहानी को एक प्रोडक्ट को बेचना होता है और फ़िल्म में एक कहानी को अपने आप को बेचना होता है, दोनों में आपको अपनी भावनाओं को दर्शक तक पहुँचाना होता है। हर चीज़ में आपको लॉजिक ढूँढ कर आगे बढ़ना चाहिए, मैं एक असफल कंप्यूटर साइंस स्टूडेंट हूँ और मुझे लगता है कि वे काफ़ी अच्छे डायरेक्टर बन सकते हैं। जैसे कंप्यूटर साइंस में एल्गोरिदम होता है वैसे ही फ़िल्म में भी आपको अलग अलग दिशाओं में आगे बढ़ना होता है।

प्रश्न 4. आपने पूर्व में कहा है कि इलैयाराजा का संगीत आपकी सब से बड़ी प्रेरणा रही है, तो हम जानना चाहेंगे कि किस प्रकार इलैयाराजा के संगीत ने आपके अग्रिम जीवन पर अमिट छाप छोड़ी?

उ. इलैयाराजा का संगीत अस्सी नब्बे के दशक में दक्षिणी भारत का प्रसिद्ध पार्श्व संगीत था, उनकी धुनें मेरे हृदय पटल पर छपी हुई थी और दिमाग में हमेशा बजती रहती थी। उनका संगीत हर मनोस्तिथि के लिए पर्याप्त था, चाहे वो दुख हो, खुशी हो या प्यार हो। उनके संगीत ने ही किसी हद तक मेरी कल्पना को आकार दिया है।



प्रश्न 5. बॉलीवुड के हालिया रुझान को देखते हुए आपके लिए फ़िल्म में बड़े सितारे या एक अच्छी कहानी, क्या महत्वपूर्ण है?

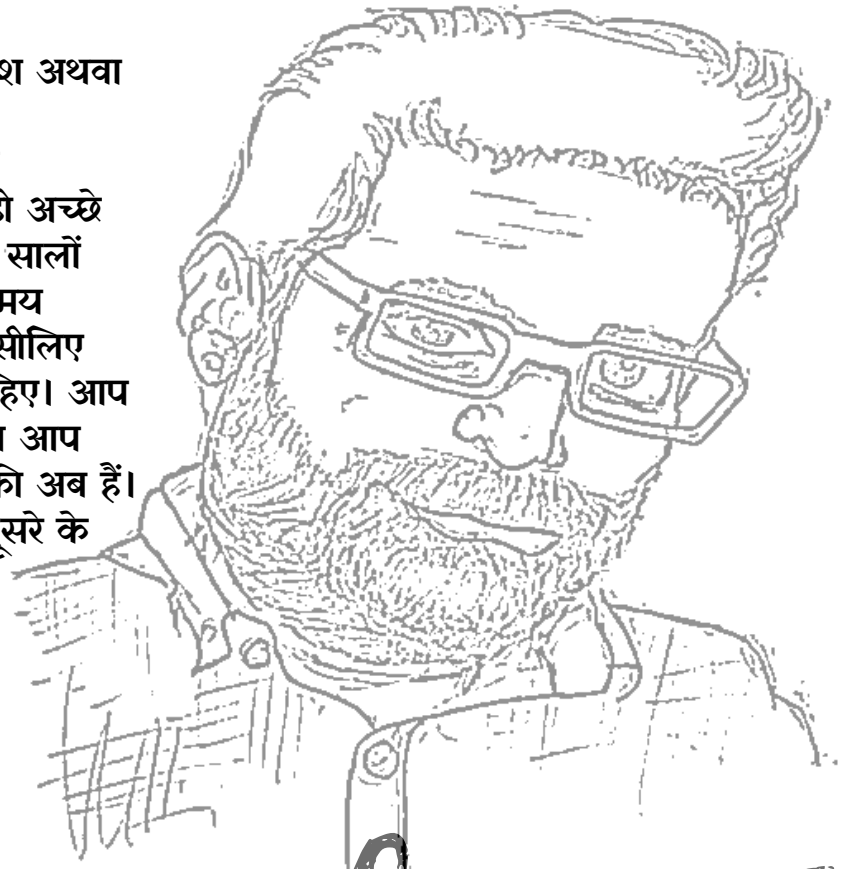
उ. शुरू से ही हमारे फ़िल्म जगत में बड़े सितारों का काफी महत्व रहा है, दर्शक पहले यह देखते हैं कि किसकी फ़िल्म है, उसके बाद उसकी कहानी के बारे में देखते हैं। अगर फ़िल्म की कहानी भी अच्छी है तो यह दर्शकों के लिए सोने पे सुहागा हो जाता है और उनका अनुभव बढ़िया रहता है, अगर कहानी इतनी अच्छी नहीं भी होती तब भी दर्शक पूर्णतः निराश होकर घर नहीं जाते। बड़े सितारे आवश्यक है परंतु इसका यह मतलब नहीं कि आप उनपर हद से ज्यादा निर्भर हो जायें और एक बेकार कहानी पर फ़िल्म बना दें।

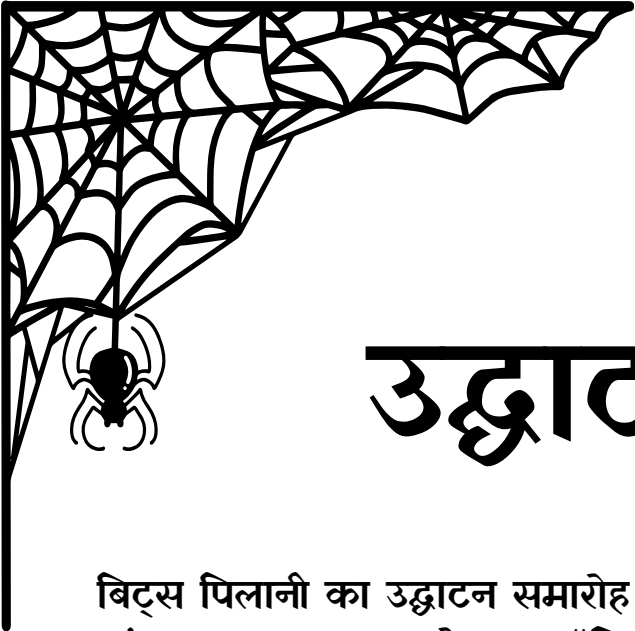
प्रश्न 6. आपने फ़िल्म 'पा' में गंभीर अनुवाशिक रोग प्रोजेरिया को केंद्रित किया, तो क्या इस संदर्भ में आपका कोई निजी जीवन से जुड़ा किस्सा रहा है? यदि नहीं तो आपको इसको बनाने की प्रेरणा कैसे मिली?

उ. मैं अपने व्यक्तिगत अनुभवों पर कभी फ़िल्म नहीं बनाता, जो हो चुका होता है उसे याद करके क्या फ़ायदा। पा से पहले मुझे प्रोजेरिया के बारे में पता भी नहीं था, मुझे बस अमिताभ और अभिषेक बच्चन के वास्तविक रिश्ते को पलटाकर एक फ़िल्म बनानी थी और यह कहानी मेरे सामने आयी। मैं फ़िल्म कभी सामाजिक सदेश के लिए नहीं बनाता, मैं पहले यह देखता हूँ कि कहानी मजेदार है या नहीं और अगर फ़िल्म के दौरान सामाजिक सदेश भी व्यक्त हो जाये तो सोने पे सुहागा। एंटरटेनमेंट से मेरा मतलब यह नहीं कि एक्शन या गाने लगा कर फ़िल्म बनायी जाये बल्कि मेरा यह मानना है कि फ़िल्म दर्शकों के लिए एंगेजिंग हो।

प्रश्न 7. अंत में आप हम सब को क्या सदेश अथवा प्रेरणा देना चाहेंगे?

उ. आप सभी प्रतिभाशाली हैं, मेरी बस यह मनोकामना है कि आप सभी हमेशा ऐसे ही अच्छे मित्र बने रहें, साथ रहें और खुश रहें। कुछ सालों बाद आपको यह अनुभव होगा कि यह समय आपकी जिंदगी का सर्वोत्तम समय था, इसीलिए आपको अभी हर पल का आनंद लेना चाहिए। आप सब भविष्य में बहुत पैसा कमायेंगे पर तब आप उतने खुश और मासूम नहीं रहेंगे जितने की अब हैं। आप सभी बस हमेशा खुश रहें और एक दूसरे के संपर्क में रहें।





उद्घाटन समारोह

बिट्स पिलानी का उद्घाटन समारोह हमेशा ही विशेष और अद्वितीय होता है और इस बार भी परंपरा का पालन करते हुए, “सिर्फ़” एक घंटे का बी. एस. टी लगा था। शुरुआत हुई म्यूजिक क्लब से जिसमें भरे भरे नैना गीत प्रस्तुत किया गया। सुरों की मिठास और संगीत की मनमोहकता ने खूब माहौल जमाया। तत्पश्चात एंकर महोदय ने ए डी पी डिपार्टमेंट द्वारा लगायी गयी विभिन्न कलाकृतियों के बारे में विस्तार से जानकारी दी जिसमें सभागार में तथा बाहर लगी हुई कलाकृतियां शामिल थी। इसके बाद सिलसिला चालू हुआ StuCCA के सदस्यों के हास्य भरे परिचय का। एक-एक कर सभी सदस्यों पर तंज कसे गए जिसमें किसी की बॉडी शेमिंग की गई तो किसी की सी-जी या गर्लफ्रेंड के बारे में आपत्तिजनक पर मजेदार व्यंग किये गए जिसपर वह खुद भी अपनी हसी रोक नहीं पाएं। इसके बाद डायरेक्टर सर ने बहुत ही मजेदार और रोमचिक ढंग से स्पीच दी। इसके बाद StuCCA के सदस्यों ने मुख्य अतिथि को गुलदस्ता भेंट कर उनका सम्मान किया। कार्यक्रम को आगे बढ़ाते हुए माइम क्लब और डांस क्लब ने अपनी प्रस्तुति दी। माइम क्लब ने बिना किसी शब्द के अपनी कथा कही, सिर्फ हास्य और रुचिकर प्रस्तुति के माध्यम से सभी दर्शकों को हंसी में लूट लिया। इसमें कई एक्ट शामिल थे। गांधी भवन 137 की कहानी को पुनर्जीवित किया गया। दूसरा एक्ट माइम क्लब द्वारा एक कथित स्टार्टअप को बहुत मनोरंजक रूप में दर्शा रहा था। यह स्टार्टअप था फ्रेंड्स को लोन करने के लिए एक बैंक। इसमें बहुत से बिट्स संबंधित जोक भी मौजूद थे। तीसरे एक्ट में एक विद्यार्थी की “पढ़ाई की बीमारी” का घातक असर उसकी और उसके विंगीज की रोजाना जिंदगी पर दर्शाया गया, जिसने दर्शकों को अपने जीवन की एक अच्छी झलक प्रदान की।





"ENGLISH"
के लिए
"HYDERABAD"
जाए।

‘और’, ‘रसम’ ‘सिख’
2023
में आपका स्वागत
है।

HERE COMES
THE MONEY
MONEY! MONEY!



नियोन पार्टी

Oasis की inauguration के शानदार और जानदार कार्यक्रम के बाद, तुरंत ही शुरू हो गया दिलचस्प आयोजनों का सिलसिला। उनमें से एक थी fashion club द्वारा आयोजित Neon party। गानों की धुन में उन्मुक्त होके थिरकने का खयाल लोगों में जोश भर ही रहा था कि लो, बिट्स की पुरानी परंपरा निभाते हुए, ये भी 1 घंटे के विलंब के बाद शुरू हो पाया। पर खैर, भला ये समय का होश समा के नशे को रोक पाया है कभी? पर उस उत्साहित जनता को मस्ती में झूमने के लिए पहले अव्यवस्था के दरवाजे से गुजरना पड़ा, क्योंकि registration जाँचने के लिए लोगों की संख्या काफ़ी नहीं थी इसलिए audiforce के लिए लोगों की entry करवाना ही एक चुनौती बन गई। साथ ही on-spot registration करवाने वाले लोगों की संख्या भी काफ़ी ज़्यादा थी जोकि ये दर्शाता है कि सभी को इस आयोजन का कितनी बेसब्री से इंतज़ार था! और एक बार SAC के अंदर कदम रखते ही लोगों की यह उम्मीद पर शायद खड़ा भी हो गया! शुरुआत से लेकर अंत तक उन्होंने कुछ ऐसे गाने सभी के सामने रखे जोकि सभी की आसमां छूती उम्मीदों पर एकदम खरे उतरे। लोगों के चेहरों व हाथों पर neon paint से रंगना और अंधेरे में चमकते wrist bands ने सभी को काफ़ी आकर्षित किया। जहां माहौल की मस्ती और गीत की ताल ने सभी के मन को खूब लुभाया, वहीं खानपान की पर्याप्त व्यवस्था ने लोगों को ठहरना का एक खासा बहाना भी दे दिया ! Fashion club की प्रशंसनीय तैयारियों ने entry के अलावा किसी भी पहलों पर लोगों को निराश होने का मौका नहीं दिया, और सुनिश्चित किया कि Oasis के अगले संस्करण में भी वे सभी की उम्मीदों से कहीं बेहतरीन चीज़े पेश कर पाए!

वी. आर. स्टॉल

कोडिंग क्लब (सी . सी.) ने OASIS' 23 के दौरान "वी. आर. स्टॉल" का आयोजन किया है। यह स्टॉल रात के बारह बजे से सुबह के तीन बजे तक खुला था। कोडिंग क्लब (सी. सी.) ने इस स्टॉल में "वी.आर. गेम" में वी.आर. सेट द्वारा प्रतिभागियों को एक हॉरर गेम खिलवाया था। इस गेम में वी. आर. सेट की मदद से सभी प्रतिभागियों को एक डरावने कमरे में मौजूद होने का मजेदार अनुभव प्राप्त हुआ था। यह खेल काफ़ी रोमांचक था। सभी खिलाड़ियों को डर लगने के साथ ही काफ़ी मज़ा आया था। साथ ही "ए. आर. गेम" में ए. आर. की मदद से एक ट्रेज़र हंट का आयोजन करवाया था। इन दोनों के अलावा लोगों की तस्वीरें खींचकर, उनकी इच्छा के अनुसार ए. आई. का इस्तेमाल कर उनकी तस्वीरों को उनके पसंदीदा फ़िल्म या एनीमे के पात्र में तब्दील करके उन्हें दी गई। इसकी मदद से सभी लोगों ने OASIS '23 के दौरान कुछ हसीन पल, एक अलग तरीके से कैद कर लिए। कोडिंग क्लब (सी. सी.) ने वी. आर. और ए. आर. सेट, के. एक्स. आर. लैब की सहयोग के साथ आयोजित किया था। यह स्टॉल अत्यंत मनोरंजक था। कोडिंग क्लब ने प्रशंसनीय काम किया है।





KODAK
53
400



KODAK PORTRA 400

KODAK PORTRA 400

53

400



53

KODAK PORTRA 400



eightfold.ai boat acer Cisco

plum
Body
Lovin'

IDFC FIRST
Bank
ALWAYS YOU FIRST

BoostGrad

M
MAA KARNI INFRA TECH

POWER
MIND MATTERS
ADITYA BIRLA EDUCATION TRUST

3
3SISTERS

EaseMyTrip.com

THE
INDIAN
MUSIC
DIARIES

HORUS
MUSIC

Blank voice
ART FOR ART'S SAKE

ST

लाम्बा, हार्दिक

ऋत्तिक, सर्वेश, आर्ची, निशिका, भव्य, देव

अनुज, विदित, सर्वाक्ष, ध्रुव, अवि, वैष्णवी, अमृत, मल्लिका, पुलकित, वल

हर्ष, मोक्ष, कृष, अभिन्न आशीष, विशेष, प्रिशा, कविश, कौस्तुभ,
नमः, प्रीतवर्धन, रिया, एकांश, अनुष्का, केदार, दिव्यम, दिवाकर,
भाविनी, राहुल, ऋषव, आदित्या

द्विती, सत्यम, अर्नव, आदित्य, राघव, वंशिका, हविष्मा, अभय, जयंत, प्राची,
प्रकृति, श्रीनिधि

eightfold.ai
presents

WASIS 23
GRIMOIRE GALORE
5th EDITION / 27th-30th OCTOBER

in association with
acer & boat | powered by
Cisco