Technological Imagination of the Cybermohalla: briefly, the co-ordinates

The Internet, which is primarily the interconnection of many sub networks, is constituted of a community of online users spread across physical spaces. It works independent of hardware infrastructure and with multiple protocols. These protocols do not implicitly rely on hardware specific addressing for transport. Simply put, the Internet then is a mechanism that enables communication between heterogeneous networks.

One way of connecting via the Internet requires us to dial-up to a local Internet Service Provider. This mandates access to resources such as a computer and a phone line.

Every machine gets a unique address, called IP (Internet Protocol) address which consists of a quartet of a byte. (A byte = 8 bits. Bits are the lowest units of information.) A hypothetical address would look like (a.b.c.d), for example 192.68.22.56. This address also somewhat indicates where the machine exists on the Internet 'map' of the globe.

Users tend to remember names better than numbers, especially if the number set is large. That is why translation of IP addresses into names, and vice versa becomes important.

सायबर–मोहल्ला की तकनीकी कल्पनाः कुछ संकेत

इन्टरनेट, जो कि कई कम्प्यूटर नेटवर्कों का अन्तर्जाल है, दुनिया के अलग–अलग कोनों से नेटवर्क पर काम करते लोगों का समुदाय है। ये हार्डवेयर की बनावटों की विभिन्नताओं को अपने अन्दर समाने की क्षमता रखता है। वो इसलिए कि जिन नियमों (Protocol / प्रोटोकॉल) पर इन्टरनेट में सूचना आदि का संचार आधारित है, वो हार्डवेयरों की फ़ितरत पर निर्भर नहीं होते। इस कारण ये नियम अलग–अलग हार्डवेयर और सॉफ़्टवेयर पर लागू हो पाते हैं। मतलब ये हुआ कि इन्टरनेट असामान्य नेटवर्कों के बीच संवाद का ज़रिया बनता है।

दूसरों से इन्टरनेट द्वारा जुड़ने का एक तरीक़ा है स्थानीय *Internet Service Provider* (इन्टरनेट सेवा उपलब्ध कराने वाले) से फ़ोन के ज़रिए कनेक्शन करना। यानि, इसके लिए आवश्यकता है एक कम्प्यूटर और टेलीफ़ोन की।

हर मशीन को एक अपना I P (Internet Protocol / इन्टरनेट की नियम सारणी) पता मिलता है जो कि चार bytes (बाइट्स) का समूह होता है, चार नम्बरों का (एक बाइट = आठ बिट्स / bits। बिट्स सूचना की माप के सबसे छोटे मापक हैं।) पता दिखने में कुछ इस तरह का होता हैः (क.ख.ग.घ.), उदाहरणः 192.68.22.56। कुछ हद तक ये पता हमें बताता है कि इन्टरनेट की दुनिया में मशीन कहाँ स्थित है।

इन्टरनेट इस्तेमाल करने वाले (*Users* / यूज़र्ज़) के लिए नम्बर नहीं, बल्कि नाम याद रखना और समझना आसान होता है। ख़ासकर जब नम्बरों का समूह बहुत बड़ा हो। इसलिए नामों को कम्प्यूटरी भाषा के लिए नम्बर–धारी *I P* पतों में अनुवाद किये जाने का तरीक़ा होता है। नाम जैसे कि *www.sarai.net*। इस नाम का आँकड़ों में डोमेन नेम सर्वर

A name. For instance www.sarai.net. This is the name of the machine that one accesses for information. This name is translated (to the digit form) using a distributed database of names and IP addresses called DNS, or the Domain Name Server.

Access to resources is based on a client/server basis on the Net. This means that one machine requests a service from another, which then provides it using a pre-mediated protocol.

Machine A--------ISP (A)--------ISP (B)---------Machine B

Information, say any message, is organised in blocks for transmission. These are units of binary information (1s and 0s), called packets. These travel via different routes on the Net before they reach their destination where they are reassembled again. Certain predetermined paramenters ensure that Internet resources are used efficiently so that any one machine or network does not hog them all.

Any machine on the Net, say Machine A, only knows how to deliver packets to the next computer on the route. The router directs the route of the packets. The packets then travel from one router to the other till they reach the network on which the destined machine exists.

Machine A --- ISP (A) --- Router 1 ---
Router 2 --- ISP (B) --- Machine B

अनुवाद करता है (*Domain Name Server/ DNS* / – वो मशीन जिसमें नामों और *IP* पतों की जानकारी इकट्ठी करके रखी जाती है। *Domain* = लोक, *Name* = नाम, *Server* = पेश करने वाली मशीन) जानकारी के स्रोत (मशीन) से जानकारी हासिल करने की पद्धति इन्टरनेट पर Client / Server मॉडल पर आधारित है। (Client / क्लायन्ट = जानकारी पाने की इच्छुक)। इसका मतलब ये है कि एक मशीन (client) दूसरी मशीन (server) से जानकारी के लिए इल्तजा करती है। फिर सर्वर एक पहले से तय हुए नियम के अनुसार ये जानकारी उस तक पहुँचाता है।

मशीन क---- ISP (क)---- ISP (ख)---- मशीन ख

जानकारी – जैसे कि किसी संदेश – को एक जगह से दूसरी जगह पहुँचाने के लिए अलग–अलग गुटों में विभाजित किया जाता है। इन गुटों को पैकेट (packets) कहते हैं। ये बाइनरी (1 और 0) के रूप में होते हैं। निर्धारित मशीन तक पहुँचने के लिए ये अलग–अलग रास्ते (Routes / रूट्स) अख़्तियार करते हैं। अपनी मंज़िल तक पहुँचने से पहले ये फिर इकट्ठा और नियोजित हो जाते हैं। कुछ पूर्वनिर्धारित नियमों के पालन से तय किया जाता है कि इन्टरनेट द्वारा उपलब्ध सुविधाओं को कुछ गिनी–चुनी मशीने अपने बीच बाँट न लें, और सभी को उसका इस्तेमाल करने की सुविधा हो।

इन्टरनेट पर कोई भी मशीन (मानिये मशीन 'क') पैकेट्स को सिर्फ़ रास्ते में अगली मशीन तक पहुँचाना जानती है। पूरे रास्ते में राउटर (router /रास्ता दिखाने वाले) होते हैं जो कि पैकेट्स के सफ़र की देख–रेख करते हैं। मतलब ये कि पैकेट्स एक राउटर से अगले राउटर तक होते–होते उस नेटवर्क में पहुँचते हैं जिस पर वो मशीन हो जो उनकी मंज़िल है।

मशीन क---ISP (क)---राउटर 1---राउटर 2---ISP (ख)---मशीन ख

Internet Protocol, also known as TCP/IP is a set of protocols which provides a range of services and transport mechanisms. IP layer, which is the lowest in the TCP/IP stack, is responsible for addressing and routing of packets. TCP (Transport Control Protocol) and UDP (User Datagram Protocol) form the intermediate layers responsible for safe and reliable packet delivery. Various services like HTTP, SMTP form the application layer which is used by the user for information retrieval.

If addresses tell us the location of the machine, it is the Uniform Resource Locators (URL) that give us the knowledge about where the client machine can draw a resource or service.

For instance, when we want to access some information from yahoo, the URL we type in is http://www.yahoo.com/

Expanded, this becomes
http://www.yahoo.com:80/index.htm
or
index.html

Each of these parts of the URL (http, ://, www.yahoo.com, :80, index.htm) has a logic to it. For instance, http tells the client the way it can access the resource. HTTP stands for Hypertext Transfer Protocol. This is the client/server protocol used for exchanging documents on the World Wide Web. HTTP

इन्टरनेट में लागू नियम दरअसल नियमों का एक समूह है जो कि एक के ऊपर एक रखी परत की तरह होते हैं। इनको *TCP / I P* कहते हैं। राउटिंग (राउटर का रास्ता दिखाना) इनमें से एक परत पर होता है, जिसका नाम *I P* लेयर (*layer /* परत) है। ये सबसे निचली परत होती है।

TCP (*Transport Control Protocol /* ट्रांसपोर्ट कन्ट्रोल प्रोटोकॉल / ट्रांसपोर्ट = आना–जाना, कन्ट्रोल = नियंत्रण) और *UDP* (*User Datagram Protocol /* यूज़र डेटाग्राम प्रोटोकॉल) बीच की परतें हैं। ये निश्चित रूप से पैकेट्स को उनकी मंज़िल तक पहुँचातीं हैं। *HTTP, SMTP, Application layer* (एप्लीकेशन लेयर) बनातीं हैं। इससे यूज़र जानकारी निकालता है।

'पता' हमें मशीन कहाँ स्थित है ये बताता है। फिर होते हैं URL (Uniform Resource Locators / यूनिफ़ॉर्म रिसोर्स लोकेटर्ज़)। ये हमें बताते हैं कि क्लायन्ट मशीन किसी जानकारी के स्रोत (resource) या सेवा तक कैसे पहुँच सकते हैं। जैसे कि जब हम Yahoo (याहू) से कोई जानकारी लेना चाहें, तो हम ये URL टाइप करते हैः

http://www.yahoo.com/

इसका विस्तृत रूप है

http://www.yahoo.com:80/index.htm

या

index.html

इस URL के हर हिस्से (http, ://, www.yahoo.com, :80, index.html) की अपनी अहमियत होती है। जैसे कि http बताता है कि resource को किस तरह से पाया जाए। HTTP का विस्तृत रूप है Hyper Text Transfer Protocol. ये client/server का वो नियम है जिसके आधार पर world wide web पर डॉक्यूमेन्ट एक से दूसरी जगह जाते हैं। HTTP resource

defines the protocol to be followed to get the resource.

Resources are also available through FTP, gopher, Telnet apart from http. Each of these has a different set of protocols that are followed.

*HTTP is popularly known as the World Wide Web, or www. It is a distributed information retreival system that operates over the Internet which makes available documents via URLs. Significantly, however, in its conceptualisation *which was by Tim Berners-Lee, the Web was not just for browsing, but also for browsers to be editors of the content they access.*

On the Net, content (be it a movie, a book, music, or software) travels in a digital language of 1s and 0s, allowing for the copying, replication, reproduction of resources. This diminishing cost of reproduction and delivery allows one to share resources and ideas with those interested, and is becoming easier as Internet access becomes increasingly available over high-speed, broadband connections. What this also makes possible is for the constant regeneration and reworking of ideas and works, for these to be organic concepts, not discrete, static and `completed' units.
The contexts - worlds, platforms, forums - it is possible to create through the Internet also provide for a paradigm of creativity and communication. Peer to peer (P2P), for instance.

को पाने के ज़रिए के नियम का स्पष्टीकरण करता है।

रिसोर्स, या संसाधन, अन्य ज़रियों से भी प्राप्त किए जा सकते हैं। जैसे *FTP, gopher* (गोफ़र), *Telenet* (टेलनेट)। हर किसी की अलग, अपनी नियमबद्धता होती है।

HTTP को आमतौर पर *World Wide Web* (वर्ल्ड वाइड वेब / जगत जोड़ता जाल) के नाम से जाना जाता है। *WWW* इन्टरनेट पर काम करता हुआ, फैली और अलग–अलग जगह रखी / बँटी हुई जानकारी को ज़रूरत के अनुसार *client* तक पहुँचाने का सिस्टम है। ये वेब *URL* की मदद से डॉक्यूमेन्ट पेश करता है। ग़ौर करने वाली बात ये है कि टिम बर्नर्ज़–ली ने जब *WWW* के बारे में पहले–पहल सोचा था, तो उसका मक़सद खाली ये नहीं था कि हम तरह–तरह के डॉक्यूमेन्ट्स को सिर्फ़ पढ़ पाएँ। बल्कि उन डॉक्यूमेन्ट्स में स्वयं बदलाव भी कर सकें।

नेट पर चीज़ें (चाहे वो फ़िल्म हो या किताब, म्यूज़िक हो या सॉफ़्टवेयर) '1' और '0' की भाषा में तब्दील होकर सफ़र करतीं हैं। इससे उनके कई बार उत्पादन करने और डिलीवरी करने का ख़र्च ना के बराबर हो जाता है और इससे मुमकिन हो पाता है कि हम अपने विचार और रिसोर्सों को दूसरों के साथ बाँट सकें। और अब, जब इन्टरनेट के कनेक्शन ज़्यादा तेज़ी से, ज़्यादा मात्रा में जानकारी को एक से दूसरी जगह पहुँचाने में सक्षम हो रहे हैं तो ये और भी आसान होता जा रहा है। इससे और ये होता है कि विचारों और कामों पर कई लोग एक साथ और बार–बार काम कर सकते हैं। तो 'काम' और 'विचार' स्थिर और बासी नहीं, अपने तक सीमित नहीं, बल्कि कई दिशाओं में फैलते, गहरे होते, सजीव और दूसरों से जुड़े हुए बन जाते हैं।

Most Internet based applications work on a client/server model, where the difference between a server and a client in a way centralises the mechanism of searching and access to a resource. In P2P the client is also the server, and vice versa. In P2P, when a machine provides resources, the software acts as a server. When it has to access the resource, it starts working as a client.

Peer to peer is a class of applications that takes advantages of resources - storage, cycles, content, human presence - available at the edges of the Internet, or the links between the routers. Because accessing these decentralised resources means operating in an environment of unstable connectivity and unpredictable IP addresses, P2P nodes have significant or total autonomy from central servers.

On a Gnutella network, for instance, you access a central server. This server, instead of giving you the resource you seek, gives you IP addresses of a set of peers with whom you can interact. You put forth your search query to your peers who check if they have the resource and also pass on the query to their peers. Similarly, when someone else is looking for a resource through your immediate peers, you receive a query about it through them. Different P2P networks work in different ways.

Is there a significance in interaction and collaboration with peers? What does it mean

इन्टरनेट के ज़रिए जो मंच, संघ और समुदाय पनपते हैं, उनसे रचनात्मकता और संवाद के लिए एक नया ज़रिया, संदर्भ और मौक़ा मिलता है। पीयर–टू–पीयर (*Peer to peer / P2P/* पीयर = साथी/दोस्त) एक उदाहरण है।

ज़्यादातर इन्टरनेट की ऐप्लीकेशंज़ client / server मॉडल पर काम करतीं हैं। Client और server के अन्तर की वजह से जानकारी स्रोत ढूँढने और उनसे जानकारी ले पाने की प्रक्रिया कुछ हद तक केन्द्रित हो जाती है। P2P में client server बन सकता है और server client। कोई मशीन जब P2P में रिसोर्स देती है, तो उसका सॉफ़्टवेयर server का काम करती है, और जब वो रिसोर्स लेती है, तो client का।

Peer to Peer ऐप्लीकेशंज़ की एक श्रेणी है जो फ़ायदा उठाती है उन रिसोर्सों का – यानि जानकारी, उसके स्रोत, उसका आदान–प्रदान और मशीन के सामने इंसान की उपस्थिति का – जो इन्टरनेट के कोनों पर पाए जाते हैं। इन्टरनेट के कोनेः *routers* के बीच का रास्ता। ये रिसोर्स केन्द्रित नहीं होते। इन तक पहुँचने का मतलब होता है अस्थिर, बदलते पतों और रास्तों के संदर्भ और वातावरण में काम करना।

उदाहरण के तौर पर नूटेला (Gnutella) नेटवर्क को लीजिए। इस नेटवर्क पर हम किसी केन्द्रित server से संपर्क कायम करते हैं। ये server हमें हमारी सूचना/अन्य रिसोर्स देने के बजाय कुछ साथियों (Peers) के IP पते देता है जिनसे हम बातचीत कर सकें। अपनी खोज के प्रश्न फिर हम इन Peers के सामने रख सकते हैं। ये Peers अपने दूसरे peer तक भी ये सवाल भेज सकते हैं। इस तरह, जिसके भी पास रिसोर्स हो, वो उसे हमें दे सकता है। इसी तरह अगर कोई और कुछ तलाश रहा हो, तो हमें अपनी क़रीबी Peers से ये पता चल सकता है। अलग P2P नेटवर्क अलग तरीक़े से काम करते हैं।

when edges, margins and in-between spaces become alive, pulsating, interacting? When clients are also servers? When users are also producers, browsers are also editors? When centres are dislocated and resources are dispersed? When diversity and multiplicity thrive? When ideas are not static or `owned', but shared and developed collaboratively? When unpredictable addresses and routes with unstable connectivity are generators of knowledge, sites of narration, and nodes & zones of communication?

Making knowledge collaboratively and in commons means many things to many people. For software programmers, it has meant the developing of Free Software.

GNU/Linux is a common Free Software Operating System. Free Software is typically developed by self-organised volunteers whose members communicate and collaborate via the Internet.

`Free Software' is a matter of liberty, not price. To understand the concept you should think of `free speech', not `free beer'. Free Software refers to users' freedom to run, copy, distribute, study, change and improve the software. More precisely, it refers to four kinds of freedom for the user of the software:

क्या कोई ख़ासियत है संवाद करते हुए मिलजुलकर, सांझे रूप से काम करने में? जब किनारे, हाशिए, हदें और केन्द्रों से दूर, केन्द्रों को जोड़ने वाले रास्ते सजीव और महत्वपूर्ण हो जाते हैं, तो उसका क्या मतलब होता है? जब *client server* भी बन सकते हैं, देखने वाले तब्दीलियाँ भी कर सकते हैं, तो उसका अर्थ क्या होता है? क्या होता है जब केन्द्रिता के बदले पनपते हैं कई विस्तृत क्षेत्र जो विभिन्न तो होते हैं, पर एक-दूसरे से हीन या ज़्यादा विशेष नहीं? जब विभिन्नता और असामान्यता का माहौल हो? जब विचार किसी की निजि सम्पत्ति न हों, स्थिर, बासी न हों बल्कि सांझे हों और निरंतर आकार बदलने की क्षमता की मुक्ति और हौसला रखते हों? जब अस्थिर, बदलते पते और रास्ते जो परख़े और आज़माए हुए न हों, संवाद और संचार के स्थल और क्षेत्र बन जाएँ, बन जाएँ ऐसी जगहें जहाँ से ज्ञान उभरे?

एकत्र हो कर सांझे रूप से काम करना, नए ईजाद करना, ज्ञान बढ़ाना और बनाना अलग लोगों के लिए अलग मायने रखता है। सॉफ़्टवेयर बनाने वालों के लिए इसका स्वरूप है फ़्री साफ़्टवेयर (फ़्री = मुक्त) का विकास। G N U / Linux (जीएनयू/लिनक्स) एक ऐसा आम/सांझा फ़्री सॉफ़्टवेयर ऑपरेटिंग सिस्टम है। फ़्री सॉफ़्टवेयर आमतौर से इन्टरनेट के ज़रिए जुड़े स्व-प्रेरित volunteers के संगठनों द्वारा विकसित किया जाता है।

फ़्री यानि 'मुफ़्त' नहीं बल्कि 'आज़ाद'। ये एक नज़रिया है जो सॉफ़्टवेयर को बाज़ार से आज़ाद करके प्रयोग करने वाले समाज को सौंप देने की हिमायत करता है। बात बड़ी सीधी हैः आप अपना प्रोग्राम विकसित करें और उसे आम जनता के बीच छोड़ दें। फिर जो चाहे, जैसे चाहे, उसको आगे विकसित कर सकता है। अपने सोर्स कोड को खुला रखने के इसी व्यवहार को 'ओपन सोर्स'

freedom 0 - The freedom to run the programme for any purpose.
freedom 1 - The freedom to study how the programme works, and adapt it to your needs. Access to the source code is a precondition for this.
freedom 2 - The freedom to redistribute copies so you can help your neighbour.
freedom 3 - The freedom to improve the programme, and release your improvements to the public, so that the whole community benefits.
From: Free Software Foundation - http://www.gnu.org/philophy/free-sw.html

If a dissatisfaction with the `traditional' closed method of production of software can lead to the creation of free software, an unhappiness with the dominant modes of reproduction of knowledge can make us seek newer paradigms, then surely as users, as receivers, as peoples who are represented, we can also narrate, create, generate and inscribe that which exists with a new, an-other meaning.

Tactical media are low-cost media that are hybrid - constantly crossing the borders that define the `old' and the `new', the `mainstream' and the `alternative'. They include radio, local TV channels, cameras, wall magazines, posters, street threatre, books, online forums, and more. They are about subjective documentation and reporting by peoples who have an investment

या खुला स्रोत कहते हैं। इन सिद्धांतों को सूत्र रूप में यूँ रखा जा सकता हैः

1. मुक्त सॉफ़्टवेयर बिना दाम के, नकल किया जा सकता है।
2. प्रोग्राम सोर्स कोड भी उपलब्ध करा दिया जाता है।
3. सोर्स कोड को मर्ज़ी मुताबिक बदला जा सकता है और दूसरे प्रोग्रामों के लिए इस्तेमाल भी।
4. मुक्त सॉफ़्टवेयर पर कोई पाबंदी नहीं है। इसे व्यवसायिक कार्यों के लिए भी बिना दाम के इस्तेमाल किया जा सकता है।
5. मुक्त सॉफ़्टवेयर के वितरण पर कोई रोक नहीं है। जो चाहे, जैसे चाहे, प्रोग्रामरों को पैसा दिए बग़ैर बेच सकता है।

(www.hindi.sarai.net से)

मतलब ये कि पारंपरिक तरीक़ों से सीमित/गुप्त रूप में सॉफ़्टवेयर के विकास से नाख़ुशी फ़्री सॉफ़्टवेयर को जन्म दे सकती है, आम तौर पर 'ज्ञान' पैदा करने के तरीकों और नज़रियों से नाराज़गी एक नए संदर्भ, एक नए नज़रिए के लिए जगह बना सकती है। तो फिर यकीनन यूज़र्ज़ होने की हैसियत से, 'देखने' और 'प्राप्त करने वाले' होने की हैसियत से, 'ऐसे लोग जिनकी नुमांइदगी हमेशा कोई और करता है' होने के नाते हम भी क्षमता रखते हैं बोलने, बताने, कहने सुनाने, बनाने की। क्षमता अपनी बात रखने की, अपनी असलियत सुनाने की, अपना प्रतिनिधित्व ख़ुद करने की, अपने मतलब तलाशने की, कुछ नया बनाने की।

'टैक्टिकल मीडिया' होते हैं कम दाम वाले, कई तकनीकों को मिलाकर बनते नए मीडिया। वो अकसर अलग-अलग मीडियाओं के बीच बनी सरहदों को पार करते हैं - पुराने और नए मीडिया की सरहदें, वैकल्पिक और मुख्य भूमिका प्राप्त मीडिया की सरहदें। उनमें शामिल हैं रेडियो, टी.वी. के स्थानीय चैनल, कैमरा, नुक्कड़-पत्रिकाएँ, पोस्टर,

and engagement with that which is being communicated, narrated, told; about multiplicity, heterogeneity; about critiquing, questioning; about forging alliances; about creating cheap `do-it-yourself' media and exploiting consumer electronics and the expanded forms of distribution. About resisting and opposing exclusion, and actively, intuitively and practically carving out spaces for interfacing and narrating.

As users, then, do we have a responsibility? Perhaps a need, a responsibility to be conscious of how we use `technology' as consumers. To be aware of how things work. And to participate, perhaps, in the creation of easy, mobile, agile, low-tech innovations to access tools of cultural production.

garage@sarai
Garage emerged from the free software community, and is at present designing applications and hardware configuration for low-cost connectivity and authoring tools.

नुक्कड़–नाटक, किताबें, इन्टरनेट पर मंच, और अन्य बहुत कुछ। उनका मकसद होता है सामने लाना अलग–अलग नज़रियों से, हाशियों से देखी गई बहुरूपी और विभिन्न सच्चाइयों को – उन लोगों की आँखों, अनुभवों से, उन लोगों की आवाज़ों और दिए गए आकारों से जो उन सच्चाइयों को जीते हैं, उनके पात्र होते हैं, उन्हें रूप देते हैं। टैक्टिकल मीडिया हैं विभिन्नताओं के बारे में, प्रश्न उठाने के बारे में, विचारों की समानता रखते लोगों को एकत्र कर उन्हें आवाज़ देने के बारे में। वो हैं सस्ते, ख़ुद, अपने अनुभवों और संदर्भों को ध्यान में रखते हुए बनाए गए मीडिया।

वे मुमकिन हो पाते हैं आज के अनेक उपकरणों और विस्तृत नेटवर्कों (जिन से जानकारी दूर–दूर तक पहुँचाई जा सकती है) का ज़्यादा से ज़्यादा इस्तेमाल करने से। वे विकसित करते हैं एक ऐसा संदर्भ जिसमें हम बहिष्कृत होने का विरोध कर सकें, पूछ सकें कि क्यों बनते हैं केन्द्र और हाशिये। जिसमें हम निरंतर, हमेशा, मुक्त रूप से संवाद और कथन जारी रख सकें।

यूज़र्ज़ होने के नाते क्या फिर हमारी कुछ ज़िम्मेदारियाँ हैं? शायद एक ज़रूरत, कोई ज़िम्मेदारी ये जानने की है कि हम तकनीक का इस्तेमाल किस तरह करते हैं। इस बात की सतर्कता कि चीज़ें काम किस तरह करतीं हैं। और शायद शामिल होना ऐसी आसान, बदलती, तंदरुस्त, सरल तकनीकों का ईजाद करने में, जो कि संस्कृति के निर्माण में सभी को एक स्थान, एक औहदा देने में समर्थ बनाएँ।

garage@sarai
सराय के गराज से

गराजः यह मुक्त सॉफ़्वेयर समुदाय से जुड़ा प्रॉजेक्ट है। गराज टीम अभी कम्प्यूटर लेखन और संचार के किफ़ायती औज़ार बनाने में जुटी है।

Sarai, the New Media Initiative

A programme of the Centre for the Study of Developing Societies, Sarai is an alternative, non-profit space for an imaginative reconstitution of urban public culture, new/old media practice and research and critical cultural intervention.

The framework of Sarai includes scholarly reflection and creative work on film & video, computers, telephony, print culture, radio, multimedia and the Internet.

Aims and Objectives

To become an engaged and integral part of contemporary urban culture within the city of Delhi.

To foster interdisciplinary research on urban culture & politics and media history & practice.

To create contexts for collaboration between practitioners & scholars.

To collaborate with non-elite and neighbourhood media practitioners with new skills through workshops and out-reach programmes.

To demonstrate the validity of low-cost & low-tech methods and strategies in media and communication practices, with a commitment to public participation and access.

To promote non-propreitary (copyleft) and collaborative models of cultural practice/knowledge.

Activities and Interests

Media Research & Theory + Media Practice + Media History + Free Software Development + Web Based Practices + Multimedia & Digital Art + Workshops & Seminars + Training + Lectures/Talks/Presentations + Advocay & Education + Film/Video/Multimedia Screenings + Online Journal & Website + Publications.

सरायः एक तआरुफ़

सराय सेन्टर फ़ॉर द स्टडी ऑफ डेवेलपिंग सोसायटीज़ (सीएसडीएस) का कार्यक्रम है। यह एक खुली, जीवंत और प्रयोगधर्मी जगह है। संसार के दूसरे सहयोगी समूहों से जुड़कर समकालीन शहरी जनसंस्कृति, रेडियो, मल्टीमीडिया और इंटरनेट पर रचना और चिंतन इसके मुख्य सरोकार हैं।

उद्देश्य और लक्ष्य

दिल्ली शहर की मौजूदा शहरी संस्कृति में हस्तक्षेप कर उसका अटूट हिस्सा बनना

शहरी संस्कृति और राजनीति तथा मीडिया के सिद्धांत और कर्म की विषयगत हदों के आर-पार शोध को बढ़ावा देना

ऐसे मौक़े प्रदान करना जहाँ सोचनेवाले और बरतने वाले मिलकर काम कर सकें

कार्यशालाओं और दीगर बाहिर्मुखी कार्यक्रमों के ज़रिये आस-पड़ोस के आम हुनरमंद मीडियाकर्मियों के साथ काम करना

मीडिया और संचार के क्षेत्रों में सस्ती पर प्रभावी तकनीक के औज़ार जुटाना और आम शिरक़त की प्रतिबद्धता

सांस्कृतिक प्रयोगों में ग़ैर-मालिकाना (कॉपीलेफ़्ट) और सहयोगी विचार, व्यवहार और आदर्श को प्रोत्साहन देना

Ankur: Society for Alternatives in Education

Since the last two decades Ankur has been experimenting with alternatives in education with the understanding that education cannot be delinked from society. Ankur works with the marginalised communities of Delhi, primarily with children, adolescents and women. Their life experiences and perspectives are at the core of the learning processes in the educational programmes. The idea is that they find their own space to explore the real world where they live, struggle, learn and grow. And feel encouraged to question, critically examine, envision and strive for change. Programmes that empower them to make their voices heard in society, take some control over their lives and struggle for their rights. Thus, looking at life and education as an integral whole. The various programmes of Ankur include learning centers, baal clubs, libraries, compughar, reflective teaching, parents' meetings, education committees, girls' and women's groups. Developing curriculum, initiating forms of community action and connecting with larger efforts for educational and social change are all part of Ankur’s work. At this juncture, the major concerns of the organisation include consolidation of the initiative, interface with the mainstream education system and advocacy work.

अंकुरः शिक्षा में विकल्प के लिए सोसाइटी

पिछले दो दशकों से अंकुर शिक्षा में विकल्पों से प्रयोग करने में जुटा है। इस मान्यता के साथ कि शिक्षा को समाज का अभिन्न अंग मान कर ही समझा जा सकता है। अंकुर मुख्य रूप से दिल्ली में समाज के हाशिये पर रहते बच्चों, युवक-युवतियों और औरतों के साथ काम करता है। उनके अनुभव और नज़रिए अंकुर के शैक्षिक कार्यक्रमों और सीखने-सिखाने की प्रक्रियाओं का मूल है। सोच ये है कि लोग अपनी असलियतों को समझने और जाँचने के लिए अपनी एक जगह बना सकें। और प्रश्न पूछें, निरीक्षण करें, विचारें और बदलाव के लिए क़दम उठाएँ।

अंकुर के विभिन्न कार्यक्रमों में हैंः शिक्षा केन्द्र, बाल क्लब, लाइब्रेरी, कंप्यूघर, विचारशील शिक्षण, वाल्दैन सभाएँ, शिक्षा समितियाँ, लड़कियों और औरतों के समूह।

पाठ्यक्रम विकसित करना, सामुदायिक कार्यों की शुरुआत करना और शिक्षा और सामाजिक बदलाव में जुटे गुटों से संपर्क बनाना अंकुर के काम में शामिल है।

इस वक़्त अंकुर का मुख्य चिंतन अपने काम को स्वरूप देना, आम समाज से संवाद करना और ऐडवोकेसी करना है।

We would like to thank...

Everyone at Sarai and Ankur for their support, encouragement and suggestions.

All from LNJP, for giving us of their time and sharing so much with us, for giving us their suggestions and for allowing us different ways of seeing.

All from Ankur at LNJP. Thankyou for your guidance and assistance.

Cybergeography.org for the source images used to create the graphics on the transparency sheets.

हम शुक्रगुज़ार हैं...

सराय और अंकुर से सभी के, उनके सुझाव, सहयोग और प्रोत्साहन के लिए।

एलएनजेपी से सभी के, ख़ासकर जिन्होंने इंटरव्यू देकर, बातचीत करके, और अपने सुझाव और नज़रियों को बयान कर, इस किताब को मुमकिन बनाया है।

एलएनजेपी में अंकुर से जुड़े सभी लोगों के।

Cybergeography.org के, ट्रांसपेरेंसी शीटों के ग्राफ़िक्स के लिए।