The Jahangirnagar Review, Part-C, Vol. XXXII, pp 183-197, ISSN 2306-3920

বাংলাদেশের কমিক বুক: সূচনা ও বিস্তার

শাশ্বতী মজুমদার*

[**সার-সংক্ষেপ :** বাংলাদেশে কমিক বুকের ব্যাপক জনপ্রিয়তা রয়েছে। প্রধানত কিশোর-তরুণরা কমিক বুকের পাঠক। বিদেশী ও অনুবাদকৃত কমিক বুক বেশীরভাগ ক্ষেত্রে তাদের চাহিদা মেটায়। তবে সম্প্রতি স্থানীয়ভাবে বেশ কিছু কমিক বুক রচিত হচ্ছে। যদিও এর ইতিহাস বাংলাদেশে খুব বেশি পুরানো নয়। প্রতিদিনের পত্রিকায় বা বিভিন্ন পোস্টার বা বিলবোর্ডে কার্টুনের উপস্থিতি আমরা প্রায়শই দেখি। কার্টুন বা কমিকের উৎপত্তি এক হলেও এর রয়েছে ভিন্ন অর্থ। সাধারণত কার্টুন বলতে আমরা মজার বা ব্যাঙ্গাত্মক বা রাজনৈতিক কোনো বক্তব্য আছে এমন ড্রয়িংকে বোঝায়, অপরদিকে কমিকস বা কমিক স্ট্রিপ বলতে সারিবদ্ধ ছবির সমষ্টিকে বোঝায় যার বক্তব্য মজার বা ব্যাঙ্গাত্মক এবং রাজনৈতিক নাও হতে পারে। কমিকসের মূল উপজীব্য ছবি, লেখা সেখানে কোনো নির্দিষ্ট বিষয় বা গল্পকে প্রকাশ করতে অনুষঙ্গী হিসেবে হাজির থাকে। ছবির মাধ্যমে গল্প বলা বা মনের ভাব প্রকাশ করা আমাদের শিল্প ইতিহাসের গোড়াতেই আছে। মিশরের হায়ারোগ্লিফিক, রোমের ট্রাজান কলাম, ইংল্যান্ডের বায়েক্স ট্যাপেস্ট্রি (Bayeux Tapestry), মধ্যযুগের চার্চের দেয়ালে স্টেইনগ্লাস পেইন্টিং, ১৮ শতকের উলিয়াম হোগার্থের সিরিজ প্রিন্ট থেকে ২১ শতকের ওয়েবপেইজ সব জায়গাতেই কমিকসের উপাদান রয়েছে। কার্টুন, কমিক স্ট্রিপের বা গ্রাফিক নভেলের উৎপত্তিগত উপাদান এক হলেও পরবর্তীতে এদের মূলভাবগত জায়গায় পার্থক্য রয়েছে। এক্ষেত্রে কমিক বুকের উৎস হিসেবে প্রাসঙ্গিক বিবেচনায় কার্টুন বিষয়েও সংক্ষিপ্ত আলোচনা থাকবে। আমার বর্তমান লেখার জন্য আমি বাংলাদেশের কমিক বুক ইলাস্ট্রেশন বেছে নিয়েছি। অপেক্ষাকৃত সাম্প্রতিক সময়ে করা কমিক বুক গুলো নিয়েই আলোচনা করা হবে। কমিকস বা কার্টুন শব্দগুলি ইংরেজী ভাষা থেকে এসেছে। এ সম্পর্কিত উপাদানগুলির নামও ইংরেজীতে আছে। লেখার সুবিধার্থে এ সংক্রান্ত শব্দগুলি ইংরেজী শব্দের বাংলা কোনো অর্থ ব্যবহার বা তৈরি না করে সরাসরি ইংরেজী শব্দের বাংলা করে দেয়া হয়েছে।]

কমিকসকে নির্দিষ্টভাবে সংজ্ঞায়িত করা খুবি সমস্যাজনক অনেকটা সাহিত্য বা সিনেমার মত। অনেক কমিকস তাত্ত্বিক বিভিন্ন ভাবে কমিকসকে ব্যাখ্যা করার চেষ্টা করেছেন। কমিকস তাত্ত্বিক যেমন টফার (Topffer), আর. সি. হারভি (R. C. Harvey), উইল এসনার (Will Eisner), ডেভিড কেরিয়ার (David Carrier), এলান রে (Alain Ray) এবং লরেন্স গ্রোভ (Lawrence Grove) কমিকসকে সংজ্ঞায়িত করতে গিয়ে ছবি এবং টেক্সট (Text) এর সমন্বয়কে গুরুত্ব দিয়েছেন। কিন্তু কমিকসের

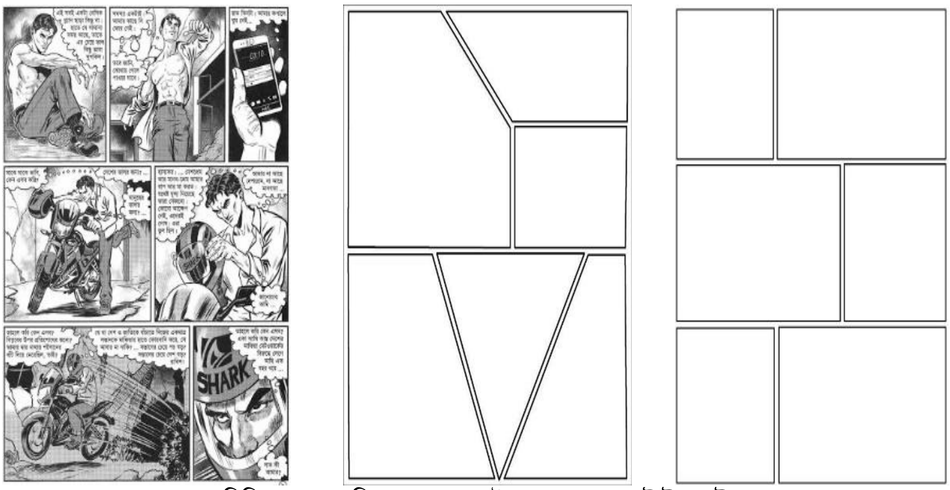
* **শাশ্বতী মজুমদার :** সহকারী অধ্যাপক, চারুকলা বিভাগ, জাহাঙ্গীরনগর বিশ্ববিদ্যালয়।

ইতিহাসে দেখা যায় অনেক গুরুত্বপূর্ণ কমিকস আছে যেখানে কোনো শব্দ বা টেক্সট নেই। আবার তাত্ত্বিক দিয়েরি গ্রয়েনস্টেন (Thierry Groensteen) এবং স্কট ম্যাকক্লাউড (Scott McCloud) ছবির সিকোয়েন্স এর উপর গুরুত্ব দিয়েছেন।

কমিকসের সংজ্ঞা প্রসঙ্গে Harvey (১৯৯৬) বলেছেন, Comics … are sometimes four-legged and sometimes two-legged and sometimes fly and sometimes don't … to employ a metaphor as mixed as the medium itself, defining comics entails cutting a Gordian-knotted enigma wrapped in a mystery…

কমিকসের বিন্যাস বহু ধারা উপধারায় বিভক্ত। সাধারণভাবে কমিকসের ধারাগুলোকে কয়েকটি ভাগে ভাগ করা যায়, যেমন কমিক স্ট্রিপ (Comic strip), ডেইলিস (Dailies), সানডেস (Sundays), গ্যাগ এবং এডিটোরিয়াল কার্টুন (Gag and editorial cartoons), কমিক বুক (Comic book), গ্রাফিক নভেল (Graphic novel), ওয়েবকমিকস (Webcomics) ইত্যাদি। কমিক বুককে অনেক ক্ষেত্রে কমিক ম্যাগাজিনও বলা হয়। সাধারণত কমিক বুক হল প্রকাশিত বই যাতে বিভিন্ন বিন্যাসে ধারাবাহিকভাবে কমিক আর্টের প্যানেল (Panel) থাকে, যাতে আলাদা আলাদা করে বিভিন্ন দৃশ্য আঁকা থাকে গল্পের বা বিষয়বস্তুর উপর নির্ভর করে। প্যানেলগুলোতে সাধারণত গল্প বা বিষয়বস্তুর বর্ণনা দেয়া থাকে বিভিন্নভাবে। ছন্দ মিলিয়ে, বর্ণনামূলকভাবে অথবা ডায়লগ (Dialog) আকারে। এই লিখিত রূপগুলো ছবির মধ্যে বিভিন্ন আকারের বাবল বা বেলুনের মধ্যে দেয়া থাকে। একে ওয়ার্ড বেলুন (word balloon) বা স্পিচ বেলুন (speech balloon) বলা হয়। কমিক বুকের প্রধান উপাদানগুলো হলো প্যানেল, স্পিচ বেলুন বা বাবল, টেক্সট এবং ক্যারেক্টার। কমিক বুকের পাতাগুলোতে সাধারণত এক বা একাধিক প্যানেল বা বক্স বা ফ্রেম দিয়ে সাজানো হয়, প্যানেলগুলোতে বেশিরভাগ সময়ে বর্ডার বা আউটলাইন থাকে। এর ভিতরে সাধারণত ক্যারেক্টার এবং স্পিচ বেলুন থেকে। এই আউটলাইন বা বর্ডারগুলোর আকার আকৃতি, ক্যারেক্টার এবং স্পিচ বেলুনের অবস্থান গল্পের সময়, গতি, ইমোশন, টেনশন অথবা ফ্লাশব্যাকের ঘটনা নির্দেশ করে। প্যানেলগুলো ঘটনার ধারাবাহিকতা রক্ষা করে একইসাথে গল্পের নতুন ঘটনা বা নতুন দৃশ্যপট হাজিরে সাহায্য করে। ক্যারেক্টারের ডায়লগ সাধারণত স্পিচ বাবলের মধ্যে দেয়া হয়। যে ক্যারেক্টার ডায়লগ দেয় তার দিকে স্পিচ বাবলের নির্দেশিকা থাকে। একে পয়েন্টার (Pointer) বা টেইল (Tail) বলা হয়। এই স্পিচ বেলুন প্রধানত ছবি এবং শব্দের সংযোগ তৈরি করে। কমিক ইতিহাসের শুরুতে এই স্পিচ বেলুন প্রধানত ছিলো রিবনের মত স্পিকারের মুখ থেকে বের হচ্ছে এভাবে দেখানো হতো। পরবর্তীতে কমিক বুকের বিবর্তনের মাধ্যমে তা আরো পরিশীলিত, আরো মনের ভাব প্রকাশের অনুষঙ্গী হয়ে ওঠে। স্পিচ বেলুনের বিভিন্ন আকার ও আকৃতি ক্যারেক্টারের ভিন্ন ভিন্ন মানসিক অবস্থা বুঝতে সাহায্য করে। কমিক বুকে সবচেয়ে বেশি ব্যবহার হয় স্পিচ বাবল (Speech bubble)। এই ক্ষেত্রে টেইলের মাধ্যমে স্পিকারের দিকে বাবলের নির্দেশ থাকে এবং কে কথা বলছে তা বোঝায়। থট বাবলের (Thought bubble) ক্ষেত্রে দেখা যায় স্পিকারের মনের ভাবনাকে নির্দেশ করা হয়, অনেক সময় মেঘের মত স্পিচ বাবলের আকার দিয়ে এবং টেইল বা পয়েন্টার দেয়া হয় ছোট ছোট বাবল দিয়ে। এভাবে কেউ চীৎকার করছে বুঝাতে কাটাযুক্ত বাবল বা স্পাইকড বাবল (Spiked bubble) আঁকা হয়।

স্পিচ বেলুনের ভিতরে থাকে টেক্সট বা ক্যারেক্টারের ডায়লগ। সাউণ্ড ইফেক্ট বোঝাতেও অনেক ক্ষেত্রে বিশেষ ধরনের শব্দের টাইপোগ্রাফি ব্যবহার হয় যেমন, 'ক্রিং ক্রিং'- টেলিফোনের শব্দ বা 'গুড়ুম গুড়ুম'- গুলির শব্দ বোঝাতে ব্যবহার করা হয়। কমিক বুকের ট্রাডিশন ছিলো হাতে লেখা, বর্তমানে কম্পিউটার টাইপসেটিং বেশি প্রচলিত। ডায়লগের গুরুত্ব বোঝাতে শব্দের ফন্টে বিভিন্ন রূপ দেয়া হয়।



বিভিন্ন রকম কমিক প্যানেলের উদাহরণ - **সূত্র : ইন্টারনেট**

প্রথম দিকের রিবন আকৃতির স্পিচ বাবলের উদাহরণ - **সূত্র : ইন্টারনেট**

স্পাইডারম্যান কমিক সিরিজে ব্যবহৃত থট বাবলের উদাহরণ - **সূত্র : ইন্টারনেট** (স্পাইডারম্যান কমিক সিরিজ)

কমিক বুকের বিষয়বস্তু বিস্তৃত এবং ব্যাপক। সাধারণভাবে কমেডি (Comedy), এপিক (Epic) এবং ট্রাজেডি (Tragedy) এই তিন ভাগে ভাগ করা যায় (Frederico: 2008)। কমেডির ধারার মধ্যে পড়ে মজার (Funny) কমিক স্ট্রিপ- যার প্রধান ক্যারেক্টার হিসেবে থাকে সাধারণত কোনো পশু (যেমন ডিজনি ক্যারেক্টার মিকি মাউস), আবার কখনো কখনো শিশু-কিশোর মানব চরিত্র বা পোষা কোনো প্রাণীও থাকে। সাধারণত শিশু কিশোররা কমেডি ধারার কমিক বুকের প্রধান পাঠক। প্রাপ্তবয়স্কদের জন্য সামাজিক রাজনৈতিক ব্যাংগাত্মক বা রম্য কমিক বুকও এই কমেডি ধারার মধ্যে পড়ে। এপিক ধারার কমিক বুকে প্রায় সকল প্রকার বিষয় অন্তর্ভূক্ত। যেমন- ক্রাইম, ডিটেকটিভ ফিকশন, হরর, সায়েন্স-ফিকশন, রোমান্স, যুদ্ধ, খেলা, এডভেঞ্চার, ঐতিহাসিক, ইরোটিক এবং গ্রাফিক নভেল। বাংলাদেশের জনপ্রিয় কমিক বুকগুলোর মধ্যে বেশিরভাগ এপিক ধারার। কমিক বুকের ক্ষেত্রে ট্রাজেডি অপেক্ষাকৃত নতুন ধারা। যা শুধুমাত্র জাপানীজ এবং আমেরিকান কমিক বুক সংস্কৃতিতে পাওয়া যায়। কমিক বুকের আরেকটি গুরুত্বপূর্ণ ধারা হচ্ছে এডুকেশনাল (Educational) বা শিক্ষামূলক। শিশু কিশোরদের কমিক বুকের মাধ্যমে শিক্ষা প্রদান বেশ কার্যকরি। ইতিহাস, ধর্ম, রাজনীতি, নৈতিক, যৌন-শিক্ষা কমিক বুকের মাধ্যমে অনেক আগে থেকেই বিভিন্ন দেশে দেওয়া হয়। বাংলাদেশেও কমিক বুকের মাধ্যমে এ ধরণের শিক্ষা দেয়া হচ্ছে। "মীনা" এডুকেশনাল কমিক বুক এর সবচেয়ে বড় উদাহরণ। কমিক বুক প্রথম জনপ্রিয়তা পায় ১৯৩০-এর দশকে যুক্তরাষ্ট্র ও যুক্তরাজ্যে । ১৯৩৩ সালে প্রকাশিত "ফেমাস ফানি'স" (Famous Funnies) প্রথম কমিক বুক হিসেবে স্বীকৃতি পায়। এই বইটি মূলত আগে বিভিন্ন পত্রিকায় বের হওয়া অনেকগুলো মজার বা হাসির কমিক স্ট্রিপ নিয়ে করা সংকলন।

কার্টুন থেকে কমিকস:

বাংলাদেশে কমিক বুকের প্রচলন খুব পুরানো নয়। শুরুতে এখানে বিভিন্ন পত্রিকা এবং ম্যাগাজিনে নিয়মিত গ্যাগ কার্টুন (Gag cartoon) প্রকাশিত হত। গ্যাগ কার্টুন বলতে সাধারণত শুধুমাত্র একটি প্যানেলে আঁকা কার্টুন বা পকেট কার্টুন বোঝায় যাতে কখনো কখনো স্পিচ বেলুনের মধ্যে ডায়লগ দেয়া থাকে। কমিক স্ট্রিপ একইভাবে আঁকা হয়। তবে গ্যাগ কার্টুন বেশির ভাগ সময় মজার বা হাস্যরসাত্মক হয়ে থেকে। বাংলাদেশে রাজনৈতিক এবং ব্যঙ্গাত্মক কার্টুনের দীর্ঘ ইতিহাস রয়েছে। প্রধানত ব্রিটিশদের কাছ থেকেই এখানে প্রথম কার্টুনের প্রচলন শুরু হয়। বাংলাদেশের প্রথম কাজী আবুল কাশেম যিনি দোপেয়াজা নামে বিখ্যাত ছিলেন, সওগাত মাসিক পত্রিকায় ১৯৩০ সালে তার কার্টুন ছাপেন । তিনি মাসিক মোহাম্মদি, বিচিত্রা, দৈনিক আজাদ পত্রিকাতেও নিয়মিত কার্টুন আঁকতেন। ১৯৫২ এর ভাষা আন্দোলনে সৈনিক ম্যাগাজিনে "হরফ খেদাও আন্দোলন" নামে একটি কার্টুন আঁকেন, যা রাজনৈতিকভাবে গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা পালন করে (হক: ২০১২)। বিভিন্ন দৈনিক পত্রিকায় বাংলাদেশের খ্যাতিমান শিল্পীদের মধ্যে কামরুল হাসান, রফিকুন্নবী (রনবী), হুদা, নজরুল প্রমূখ গ্যাগ বা পকেট কার্টুনের জন্য জনপ্রিয় নাম। এডিটোরিয়াল কার্টুনের জন্য অত্যন্ত জনপ্রিয়তা অর্জন করেন শিল্পী শিশির ভট্টাচার্য।

হরফ খেদাও আন্দোলন, কাজী আবুল কাশেম, ১৯৫২ - **সূত্র : ইন্টারনেট**

এই জানোয়ারদের হত্যা করতে হবে, কামরুল হাসান

উন্মাদ ম্যাগাজিনের কভার

- সূত্র : ইন্টারনেট

গ্যাগ বা পকেট কার্টুনের জনপ্রিয়তা কার্টুন পত্রিকা প্রকাশের উৎসাহ তৈরী করে। বলা যেতে পারে এই কার্টুন পত্রিকাগুলো পরবর্তীতে কমিক বুক প্রকাশের পটভূমি তৈরী করে। বাংলাদেশ স্বাধীন হবার পর ১৯৭৮ সালে কার্টুন প্রধান উন্মাদ ম্যাগাজিন প্রকাশিত হয় কাজী খালেদ আশরাফ, ইসতিয়াক হোসাইন, শফিকুল হক এবং ইলিয়াস খানের নেতৃত্বে। এই ম্যাগাজিন শুরু থেকেই বাংলাদেশে ব্যাপক জনপ্রিয়তা লাভ করে। পরবর্তীতে এই পত্রিকার সম্পাদক এবং প্রকাশক হন কার্টুনিস্ট আহসান হাবীব। তিনি বাংলাদেশে কার্টুনকে জনপ্রিয় করতে গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা রাখেন। উন্মাদ ম্যাগাজিন বাংলাদেশে অনেক প্রতিভাধর কার্টুনিস্ট তৈরি করেছে। ১৯৯০ সালের শেষের দিকে তারিকুল ইসলাম শান্ত, ইকবাল হোসেন শানু, জাভেদ হোসেন, ফরিদ, মুনির হোসেন, মেহেদী হক, শাহরিয়ার সহ অনেক তরুন কার্টুনিস্ট উন্মাদ ম্যাগাজিনে যোগ দেন। পরবর্তীতে এরা বাংলাদেশের বিভিন্ন পর্যায়ে কমিক বুক প্রকাশনায় অবদান রাখেন। উন্মাদ ম্যাগাজিন প্রথম কার্টুন ক্যারেক্টার তৈরি করে যার নাম উন্মাদ। এই চরিত্রটির বড় গোল ফ্রেমের চশমা এবং সামনে খরগোশের মত বড় দুটি দাঁত দেখলে যে কেউ চিনে নিতে পারে। প্রধানত এই চরিত্রটিকে দেখা যায় আপাতদৃষ্টিতে “বোকা” বা “পাগলের” মত মানুষকে “হাস্যকর” কিছু প্রশ্ন করতে যা সমাজে বিদ্যমান বিভিন্ন রাজনৈতিক, অর্থনৈতিক, সামাজিক অসংলগ্নতাকে তুলে ধরে। সাধারণত সিংগেল বা একাধিক প্যানেলে চরিত্রগুলি স্পিচ বাবলের মধ্যে ডায়লগগুলি দিয়ে থাকে। কমিক স্ট্রিপের সমস্ত অনুষঙ্গ এতে বিদ্যমান, তবে উন্মাদের প্রধান উদ্দেশ্য হাস্যরস বা সমাজের বিভিন্ন অসংলগ্নতা নিয়ে ব্যঙ্গ করা। উন্মাদ ছাড়াও পরবর্তীতে দৈনিক পত্রিকাগুলো সাপ্তাহিক সাময়িকী হিসেবে ফান ম্যাগাজিন প্রকাশ করে। (যেমন প্রথম আলোর আলপিন এবং রস+আলো)। এই ফান ম্যাগাজিন গুলোতেও কমিক স্ট্রিপের আদলে ছোট ছোট কাহিনী নির্ভর ব্যঙ্গচিত্রমালা মুদ্রিত হতো বা হচ্ছে। যা প্রকারন্তরে কমিকবুকের প্রেরণা হিসেবে কাজ করে। কমিকবুকের ক্ষেত্রে বিদেশ বিশেষত ভারতীয় বাংলা কমিক বুকের সাথে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করে এদেশের শিল্পী ও লেখকদের নিয়ে নিজস্ব কমিকবুক মুদ্রণে এগিয়ে আসে বেশ কিছু প্রকাশনা প্রতিষ্ঠান। উন্মাদের তারিকুল ইসলাম শান্ত প্রকাশক সাঈদ বারীর ‘সূচীপত্র’ নামক প্রকাশনা প্রতিষ্ঠানে যুক্ত হন। সেখান থেকে “টুটু পুটু কুটু” নামে সিরিজ কমিক বুক বের হয়। তিন চাচাতো ভাইয়ের কৌতুহল আর দুষ্টুমি নিয়ে মজার এই কমিক বুক। সাদা-কালো ড্রয়িং-এ সরল করে আঁকা এই বইটি

প্রথম দিকের কমিক বুকের মধ্যে পড়ে। পরবর্তীতে শান্ত তার নিজের প্রথম কমিক বুক প্রকাশনী চালু করেন, যার নাম দেন 'কল্পদূত'। এখান থেকে নিয়মিত "পটকার খটকাবাজী" নামে কমিক সিরিজ বের করেন। প্রথম বইটি প্রকাশিত হয় ১৯৯৬ সালে।

টুটু পুটু কুটু বইয়ের প্রচ্ছদ এবং ভিতরের অংশ - **সূত্র : ইন্টারনেট**

পটকার খটকাবাজী বইয়ের প্রচ্ছদ ও ভিতরের অংশ - **সূত্র : ইন্টারনেট**

কমিক বুক ও এনজিও উদ্যোগ:

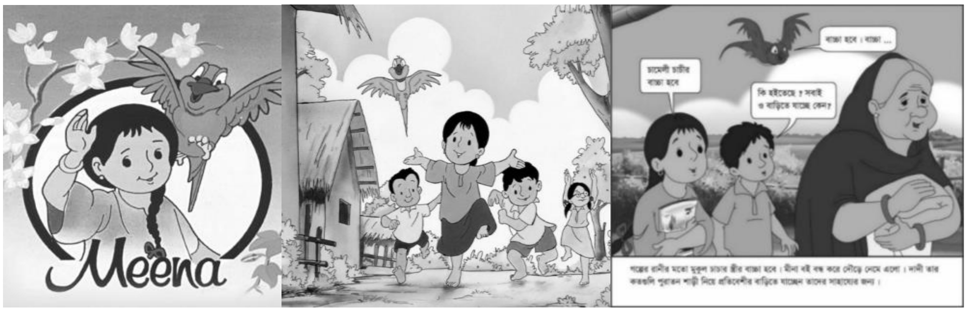
বাংলাদেশের উন্নয়ন সহযোগী এনজিওর উদ্যোগে এডুকেশনাল বা শিক্ষামুলক কমিক বুকের প্রচলন ঘটে ১৯৯০ এর দশকে। ১৯৯০-২০০০ এই ১০ বছরকে সার্কভুক্ত দেশগুলি কন্যাশিশু দশক হিসেবে ঘোষনা করে। এই প্রেক্ষিতে ইউনিসেফ মেয়ে শিশুদের উন্নতির জন্য অনেকগুলি প্রজেক্ট নেয়, এই প্রজেক্টের মাধ্যমে ১৯৯৩ সালে "মীনা" নামে তারা এনিমেটেড ফিল্ম সিরিজ, কমিক বুক, পোষ্টার এবং রেডিও সিরিজ চালু করে। এ সময় তারা মীনা সিরিজের কমিক বুকগুলো প্রধানত স্কুলে প্রদান করতো। এই কমিক বুকগুলি পরবর্তীতে এত জনপ্রিয়তা পায় যে বর্তমানে যেকোনো বাচ্চাদের বইয়ের

দোকানেই এই কমিকগুলি পাওয়া যায়। এই বইয়ের অঙ্কন পরিকল্পনা বা আর্ট ডিরেকশনে ছিলেন ভারতের রাম মোহন। বাংলাদেশ থেকে মুস্তাফা মনোয়ার, রফিকুন নবী এবং শিশির ভট্টাচার্য অংকনের সাথে যুক্ত ছিলেন। মীনা চরিত্রটি রূপায়নে তারা সার্কভুক্ত এই সবগুলি দেশেই যেন গ্রহনযোগ্যতা পায় সেই অনুযায়ী আঁকা হয়েছে। অংকনশৈলি খুবই সরল, কালার গ্রেডের ব্যবহার কম, প্রতিটি চরিত্রকে আউটলাইন দিয়ে প্রাধান্য দিয়ে সলিড কালার দিয়ে পূর্ন করা হয়েছে। স্পিচ বাবলের ডায়লগ গুলি হাতে না লিখে কম্পিটারে টাইপসেটিং করে দেয়া হয়েছে যাতে পড়তে সবার সুবিধা হয়। মীনা কমিকে প্রধান চরিত্র মীনা, তার পোষা টিয়া পাখি মিঠু, তার ভাই রাজু এবং তাদের বাবা মা। দৃশ্যপট গ্রামের বলে ব্যাকগ্রাউন্ড প্রধানত সরল করে আঁকা গ্রামের ল্যান্ডস্কেপ।

মিনা বুক সিরিজের অধিকাংশই রচিত হয়েছে মূল এনিমেটেড ফিল্মের সংক্ষিপ্ত মূদ্রিত সংস্করন হিসেবে। তবে ঢাকা ইউনিসেফ ১৯৯৮ থেকে ২০০০ সালে মিনা সিরিজের তিনটি কমিক বুক প্রকাশ করে। যেগুলো এনিমেটেড মিনা সিরিজের অংশ নয় বরং স্বাধীন ও স্বতন্দ্র কাল ভিত্তিক। পাখীরা উড়বেই, মিনার বন্ধু চম্পা ও শিশুর যত্ন শিরোনামে প্রকাশিত এই লো লিটারেসি কমিক বইগুলোতে সচেতনভাবেই ডায়লগ বাবল পরিহার করা হয় যাতে কমিকে অনভ্যস্থ গ্রামীন শিশুরা সহজে বুঝতে পারে। চিলড্রেন এডুকেশন মিডিয়া কনসালটেন্ট বারবারা কলুকির তত্ত্বাবধানে ছড়াকার লুৎফর রহমান রিটন ও শিল্পী শিশির ভট্টাচার্য, নাসিমুল খবির, ফারহানা শিফা প্রমূখ এই কমিক বুকগুলো রচনা করেন।

খুব সাধারন পারস্পেকটিভ এবং কম্পোজিশন, অধিকাংশ ক্ষেত্রে সিংগেল প্যানেলে করা হয়েছে। বাচ্চাদের উপযোগী করতে কার্টুনি স্টাইলে (Cartoony style) কমিক ইফেক্ট আনা হয়েছে, চরিত্রগুলি প্রধানত গোলাকার, এনাটমি সরলিকৃত এবং বিভিন্ন লাইনের রূপান্তর করে অভিব্যক্তি আনা হয়েছে। কমিক বুক আঁকার ক্ষেত্রে কোনো বয়সের মানুষের জন্য আঁকা হচ্ছে তা খুবি গুরুত্বপূর্ণ। যেমন শিশু, কিশোর, তরুন, পূর্নবয়স্ক, বৃদ্ধ সবার জন্যই কমিক বুক রয়েছে। নির্দিষ্ট বয়সের জন্য কমিক বুকের ছবি আঁকার স্টাইল, কম্পোজিশন, বিষয়বস্তু, লেখা আলাদা আলাদা হয়। মীনা কমিকের প্রধান উদ্দেশ্য সার্কভুক্ত সাতটি দেশের সুবিধাবঞ্চিত শিশু এবং কিশোররা। তাই এই কমিক বুক গুলো আঁকার ক্ষেত্রে যতটা সম্ভব সহজ-সরল করা যায় সেই চেষ্টা রয়েছে, যাতে খুব সহজেই উজ্জ্বল রঙয়ের মাধ্যমে তা শিশু-কিশোরদের আকর্ষন করে, আবার খুব সহজে এর বিষয়বস্তু বুঝতে পারে।

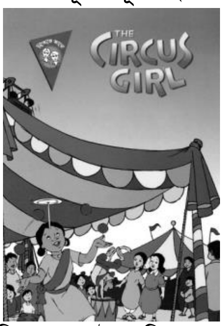
মীনা কমিক বুক এদেশের মানুষদের সামাজিকভাবে লিঙ্গ বৈষম্য, শিশুদের অধিকার, শিক্ষা, নিরাপত্তা এবং উন্নতিতে ভূমিকা রেখেছে। এর গল্পগুলি একটি মেয়ে শিশুর সমাজে সমান ভাবে ভালোবাসা, যত্ন এবং শ্রদ্ধা পাবার অধিকার আছে তা খুব সুন্দর করে উপস্থাপন করে। এর গল্প বলার ঢং এবং আকর্ষনীয় ছবি সমাজকে উদ্বুদ্ধ করে সামাজিক এই বিষয়ে ভাবতে।



মীনার অফিশিয়াল লোগো এবং বইয়ের কিছু অংশ - **সূত্র : মূল বই**

বাংলাদেশ সেন্টার ফর কমিউনিকেশন প্রোগ্রাম এর উদ্যোগে বাংলাদেশের কিশোর-কিশোরীদের যোগাযোগ উপকরণ প্যাকেজ “নিজেকে জানো”র অংশ হিসেবে কমিক বুক সিরিজ হয়। প্রধানত কিশোর-কিশোরীদের প্রজনন স্বাস্থ্যের বিভিন্ন দিক, তাদের বেড়ে ওঠা ও অন্যান্য বিষয়গুলো নিয়ে এই কমিক সিরিজ হয়েছিলো। এই সিরিজের প্রথম বই “দুঃস্বপ্নের যাদুকর” (Wizard of nightmares) ২০০৩ সালে প্রকাশিত হয়। এই কমিক বুকের বিষয়বস্তু ছিলো কিশোরদের বয়ঃসন্ধিকালীন স্বপ্নদোষ নিয়ে। এর মূল কাহিনী লেখেন তানভীর হোসাইন প্রবাল, অংকন পরিকল্পনায় ছিলেন রাম মোহন, বাংলাদেশ থেকে অংকনের সাথে যুক্ত ছিলেন নাসিমুল খবির, নাফিস আহমেদ, সব্যসাচী মিস্ত্রী, চিন্ময় দেবর্ষি এবং সিদ্ধার্থ দে। এই কমিক বুকে আঁকার স্টাইলে মীনা কমিক বুকের সাথে মিল থাকলেও এর কম্পোজিশন, পারস্পেক্টিভ, পিকচার প্ল্যান অপেক্ষাকৃত জটিল। ফিগারের এক্সপ্রেশনেও রয়েছে অনেক বৈচিত্র। বাংলাদেশের কিশোর-কিশোরীদের জন্য বলে এর চরিত্রগুলোর রূপায়ন, পোষাক, ব্যাকগ্রাউন্ডের ঘর-বাড়ী একান্তই এই এলাকার মফস্বলের আদলে করা। স্পিচ বাবলের ভিতরের ডায়লগগুলো ট্রাডিশনাল কমিক বুকের মত হাতে লেখা। বিষয়বস্তু কিশোর-কিশোরীদের জন্য স্পর্শকাতর হওয়ায় ছবির মাধ্যমে অনেক যত্ন করে বিষয়গুলো তুলে ধরা হয়েছে। বয়ঃসন্ধিকালে স্বপ্নদোষ একটি স্বাভাবিক শারীরিক প্রক্রিয়া। কিন্তু সঠিক জ্ঞানের অভাবে এই বয়সে কিশোররা মানুষিক ভাবে ভেঙ্গে পরতে পারে এবং অনেক ভুল করতে পারে। সঠিক ভাবে জানা তাকে এই সময়ের অবস্থাকে ভালোভাবে নিয়ন্ত্রন করতে শিখায়। এর ফলে পরবর্তীতে যে কোনো বিষয়ে সিদ্ধান্ত নিতে তার আত্মবিশ্বাস বাড়ায়। তার ভিতরের দ্বন্দ্ব ও আবেগ মোকাবেলা করা, নিজের ব্যাপারে সচেতন থাকা এবং অন্যের প্রতি সহমর্মিতা বাড়ায়। কমিক বুক এই বিষয়গুলি শেখার জন্য খুবই উপযোগী, ছবির মাধ্যমে, আনন্দের সাথে সে তার জীবনের গুরুত্বপূর্ণ বিষয় সম্পর্কে জানতে পারে।

দুঃস্বপ্নের জাদুকর বইয়ের প্রচ্ছদ এবং ভিতরের অংশ যাতে কিশোর বয়সের বিভিন্ন সমস্যা চিহ্নিত হয়েছে **- সূত্র : মূল বই**



নিজেকে জানো সিরিজের তিনটি কমিক বুকের ইংরেজি সংস্করণের এর প্রচ্ছদ **- সূত্র : ইন্টারনেট**

নিজেকে জানো সিরিজের আরো কয়েকটি কমিক বুক হলো ফুলের নৌকা (Flower boat), সার্কাসের মেয়ে (The circus girl) এবং সায়েন্স গ্যাঙয়ের এডভেঞ্চার (Adventures of the science gang)। এই সব গুলো বই বয়ঃসন্ধিকালীন কিশোর এবং কিশোরীরা শরীর ও মনে যেসব স্বাভাবিক পরিবর্তনের মধ্য দিয়ে যায় সেসব বিষয় মজার সব গল্প আর ঘটনার মধ্য দিয়ে তুলে ধরা হয়েছে। অংকনশৈলী দুঃস্বপ্নের যাদুকরের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ন। অংকন পরিচালনায় রাম মোহন এবং অংঙ্কন করেছেন নাসিমুল খবির, নাফিস আহমেদ, সব্যসাচী মিস্ত্রী, চিন্ময় দেবর্ষি, সিদ্ধার্থ দে, রিপন কুমার দাস এবং অসিত কুমার মিত্র। পরবর্তীতে এই সিরিজের আরও দশটি কমিক বুক প্রকাশিত হয়েছে বলে জানা যায়। এই কমিক সিরিজের কাহিনী রচনার কাজ করেছিলেন তানভীর হোসাইন প্রবাল, ইয়াসমিন খান, মশিউল আলম, রেজা মোহাম্মদ আরিফ প্রমূখ।

মূলধারার কমিকস : সূচনাপর্ব

উন্নয়ন সহযোগীদের উদ্যোগগুলোর বাইরে কমিক বুক প্রকাশের প্রথম প্রচেষ্টা গ্রহন করে ঢাকার প্রগতি পাবলিশার্স। এখান থেকে ২০০৫ সালে লেখক হুমায়ুন আহমেদের লেখা উপন্যাস "সূর্যের দিন" থেকে কমিক বুক তৈরি করা হয়। একে গ্রাফিক নভেল বলে থাকেন অনেকে। এর প্রচ্ছদ করেন ধ্রুব এষ এবং আঁকেন আহসান হাবীব। প্রথম দিকের কমিক বুক হিসেবে এবং প্রথম কোনো উপন্যাস থেকে করা এই কমিক বুককে নীরিক্ষাধর্মী বলা যায়। সিনেমার স্টোরি বোর্ডের মত করে প্যানেলগুলো আঁকা হয়েছে। সিনেমার মত লংশটে অনেক দৃশ্য আঁকা হয়েছে যেমন বাড়ীর বাইরে থেকে লংশটে জানালার ভিতরে ক্যারেকটারগুলোর কথোপকথনের দৃশ্য আঁকা রয়েছে বেশ কিছু। প্যানেলগুলো সরল করে শুধু তিন ভাগে ভাগ না করে আড়াআড়ি ও উলম্ব করে ছোট বড় বিভিন্ন দৃশ্যে ভাগ করা হয়েছে। জলরং এবং কালি কলম দিয়ে হাতে পুরো কমিক বুকটি চিত্রিত হওয়ায় আলাদা মাত্রা এনে দিয়েছে। সলিড কালার দিয়ে দৃশ্যপট পূর্ন না করে কালি ও কলমে স্কেচের মাধ্যমে ফিগার ও ব্যাকগ্রাউন্ড করা হয়েছে। উপন্যাসের সমস্ত ঘটনা ও ডায়লগ কমিক বুকে দেবার চেষ্টা করায় স্পিচ বাবলের আধিক্য অনেক বেশি হওয়ায় কমিক বুকটি ডায়লগ নির্ভর হয়ে পরেছে। ফাকা স্পেস কম, ক্যারেকটার ও ব্যাকগ্রাউন্ডের সাবজেক্টগুলি সমান গুরুত্বের সাথে আঁকা হয়েছে তাই প্রধান সাবজেক্টের গুরুত্ব অনেকাংশে কমে গেছে। চোখ চারিদিকে চলে যায়, পরিস্কার ভাবটা কম। কিছু জায়গায় ফিগারগুলি শিল্যুট ফর্মে রাখা হয়েছে। এই কমিক বুকে পিকচার প্ল্যানে অনেক এক্সিপেরিমেন্ট করা হলেও স্পিচ বাবলের ডায়লগগুলি সাধারন কম্পিউটার টাইপেই রাখা হয়েছে। সূর্যের দিন কমিক বুকটি সেই সময়ের জন্য খুবই গুরুত্বপূর্ণ কারন এর আগে বাংলাদেশে যত কমিক বুক আঁকা হয়েছে কোথাও এত এক্সপেরিমেন্ট করা হয়নি। সে দিক থেকে সূর্যের দিন গ্রাফিক নভেল হোক বা না হোক বাংলাদেশের কমিকবুক ইতিহাসের মাইলস্টোন বলা যায়।

সূর্যের দিনের প্রচ্ছদ এবং কমিকস প্যানেলের এক্সপেরিমেন্ট - **সূত্র : মূল বই**

এছাড়াও পাঞ্জেরি প্রকাশনী থেকে বেশ কিছু কমিক বুক বের হয়েছে, যার মধ্যে লাইলী সিরিজটি অন্যতম। লাইলীকে প্রথম গ্রাফিক নভেল দাবী করা হয় কখনো কখনো। ২০০৭ সালে প্রথম লাইলী প্রকাশিত হয়, শাহরিয়ার এতে চিত্রায়ন করেছেন। লাইলী মূলত কমেডি ধাঁচের, এতে এর প্রধান চরিত্র লাইলী এবং তার প্রেমের কাহিনী চিত্রায়িত হয়েছে অনেক মজার আর হাস্যরসের মাধ্যমে। এর অংকনশৈলী বেশ সরল কিছুটা পশ্চিমবঙ্গের চাচা চৌধুরী কমিক সিরিজের অংকনশৈলীর সাথে মেলে। ঢাকার প্রেক্ষাপটে লাইলী খুবি শক্তিশালী চরিত্র যে মারামারি করে দুষ্ট ছেলেদের শাস্তি দিতে পারে। বাংলাদেশের কমিক্সে এ ধরনের নারী চরিত্র নেই বললেই চলে।

লাইলীর সিরিজের প্রথম এবং দ্বিতীয় বইয়ের প্রচ্ছদ - **সূত্র : মূল বই**

মূলধারার কমিকস : বিস্তারপর্ব

বাংলাদেশের কমিক বুক সবচেয়ে বেশি পরিচিতি পায় ঢাকা কমিক্সের মাধ্যমে। আগে এখানে কমিক বুক মানেই শিশু-কিশোরের জন্য এমন ধরে নিয়ে এর বিষয়বস্তু চয়ন ও অংকন করা হতো। ঢাকা কমিক্স বাংলাদেশের কমিক বুকের ক্ষেত্রে বৈশ্বিক ও সার্বজনীন রীতি ও পদ্ধতি অনুসরনে যত্নবান হয়। ২০১৩ সালে উন্মাদের কার্টুনিস্ট মেহেদী হকের উদ্যোগে ঢাকা কমিক্স প্রকাশনীর যাত্রা শুরু। ঢাকা কমিক্সের চিফ এডভাইসার হিসেবে আছেন উন্মাদের সম্পাদক আহসান হাবীব, সম্পাদক ও প্রকাশক হিসেবে আছেন মেহেদী হক, এক্সিকিউটিভ এডিটর নাসরিন সুলতানা মিতু, এসোসিয়েট এডিটর আসিফুর রহমান, চিফ আর্টিস্ট আরাফাত করিম এবং গ্রাফিক ডিজাইনার মাহবুব খান। ঢাকা কমিক্সের প্রধান উদ্দেশ্য দাবী করা হয়, কমিক বুকে বাংলাদেশের মানুষের জীবনযাপন ও সংস্কৃতিকে এই কমিক বুকের মাধ্যমে তুলে ধরা, যা গল্প এবং গ্রাফিকের ক্ষেত্রে বৈশ্বিক মানদন্ডে সফলতা অর্জন করবে। তারা এক্ষেত্রে অনেকটাই সফল বলা যায় কারন বর্তমানে ঢাকা কমিক্সের জনপ্রিয়তা শুধু বাংলাদেশেই নয়, পশ্চিমবাংলাতেও বাংলাভাষীদের মধ্যে এর বিস্তৃতি রয়েছে। বাংলাদেশে এই প্রথম কোনো কমিক বুক প্রকাশনী ভিন্ন ভিন্ন বয়সের মানুষের জন্য কমিক বুকের বিভিন্ন ধারায় কমিক বই প্রকাশিত করছে। ঢাকা কমিক্সের বই বর্তমানে ইংরেজীতে অনুবাদ করে তার নিজস্ব অ্যাপ এ আপলোড করেছে, যাতে পৃথিবীর সমস্ত দেশ থেকে এই অ্যাপের মাধ্যমে থেকে ঢাকা কমিক্সের বই পড়া যায়।

দুর্জয় কমিক সিরিজের কিছু একশন এবং পার্সপেক্টিভ এর দৃশ্য - **সূত্র : মূল বই**

ঢাকা কমিক্স থেকে কমিক বুকের বিভিন্ন ধারায় যেমন হরর, সায়েন্স ফিকশন, এডভেঞ্চার, ফ্যান্টাসি, সুপার হিরো, কৌতুককর ধারায় বিভিন্ন কমিক বুক বের হয়েছে। গ্রাফিক এবং ক্যারেক্টার ডিজাইনের ক্ষেত্রে পাশ্চাত্যের কমিক বুকের অনুসরন লক্ষনীয়। পারিপার্শ্বিকতা, স্থান, কাল, চরিত্র, গল্প বাংলাদেশের ভাবধারায় রাখার চেষ্টা করা হয়। কোনো কোনো ক্ষেত্রে জনপ্রিয় বিভিন্ন গল্প বা উপন্যাস থেকে কমিক বুকের গল্পের অনুপ্রেরণা নেয়া হয়।

এই প্রকাশনীর সবচেয়ে জনপ্রির "দুর্জয়" একশন সিরিজ। এর গল্প এবং আঁকা তৌহিদুল ইসলাম সম্পদের। প্রধান চরিত্র দুর্জয় মাফিয়াদের বিরুদ্ধে লড়াই করে। বাংলাদেশের প্রেক্ষাপটে তার জীবন যাপন, মাফিয়াদের বিরুদ্ধে লড়াই, আর প্রেম। দুর্জয়ের প্রথম দিককার সিরিজগুলি সাদাকালো প্রিন্টে ছাপা হলেও এখনকার সিরিজ গুলি রঙিন করা হচ্ছে। প্রধান চরিত্রটি একজন বাঙ্গালী যুবকের প্রতিচ্ছবি। পাশ্চাত্যের আদলে কিছুটা বাস্তবধর্মী ধারায় আঁকা, যা এর গুরত্ব বোঝাতে সাহায্য করে। দুর্জয়ের ফিগারগুলি পাশ্চাত্য কমিক থেকে নেয়া হলেও তা আঁকার নিপুনতায় বাংলাদেশী চরিত্র হয়ে উঠেছে। কমিক প্যানেলগুলি ঘটনার সাথে মিল রেখে বিভিন্নভাবে সাজানো হয়েছে। পারস্পেকটিভের দারুন সব ব্যবহার রয়েছে, বিশেষ করে বার্ডস আই ভিউ থেকে চমৎকার সব দৃশ্য এবং একশনের দৃশ্যগুলোতে অনেক সৃজনশীলতার পরিচয় দিয়েছেন শিল্পী। কালার গ্রেড বেশির ভাগ মনোক্রমাটিক যাতে চরিত্রের মার্জিত রুচি প্রকাশ পায়। দুর্জয় প্রধানত প্রাপ্তবয়স্কদের জন্য করা হয়েছে।

হরর এর মধ্যে "মীনপিশাচ" ঢাকা কমিক্সের প্রথম প্রকাশিত কমিক বুক, "পিশাচ কাহিনী" সিরিজ, সায়েন্স ফিকশনের মধ্যে আছে জাফর ইকবালের গল্প থেকে নেয়া "রুহান রুহান" সিরিজ, ফ্যান্টাসি সিরিজ আছে "রিশাদ" এবং "জুম"। জুম সিরিজের গল্প ও আঁকা সব্যসাচি চাকমার। এই গল্পে এবং আঁকায় এসেছে বাংলাদেশের পার্বত্য অঞ্চলের প্রকৃতি ও আধ্যাত্মিকতা। শিশু- কিশোরদের জন্য রয়েছে এডভেঞ্চার "দাদু-নাদুঃ রহস্যময় চুম্বক দ্বীপ"। দুর্দান্ত রং আর কার্টুনি স্টাইলে আঁকা ফিগারগুলি খুবি আকর্ষনীয়। এর গল্প লিখেছেন মেহেদী হক এবং আঁকা শামীম আহমেদের। পশ্চিমা ধারার সুপার হিরো সিরিজের মধ্যে আছে "ইব্রাহীম"। এর গল্প লিখেছেন তানজিম উল ইসলাম এবং ছবি এঁকেছেন এড্রিয়ান অনীক। তবে ঢাকা কমিক্সের সুপার হিরোদের আইডিয়া পশ্চিমা দুনিয়ার বা আমেরিকান সুপার হিরোদের আইডিয়া থেকে আলাদা বলে দাবী করা হয়। এ প্রসঙ্গে ঢাকা কমিক্সের সম্পাদক মেহেদী হক তার ব্লগে ২০১২ সালে "কেন সুপার হিরো কনসেপ্ট আমাদের সাথে যায় না" এই শিরোনামে একটি প্রবন্ধ লেখেন। যার অংশবিশেষ এখানে দেয়া হলো-

"ইউরোপ আমেরিকার সাথে আমাদের এখানে একটা বড় পার্থক্য আছে। ওঁদের সভ্যতা গড়ে উঠেছে পেশীর জোরে, সেই সাথে প্রযুক্তির কর্কশ শব্দে। আর আমাদের এইদিকে ব্যাপারটায় সবসময় একটা আধ্যাত্মিক, যাদুকরী, মায়াবী শক্তির ব্যাপার ছিল। এখানের সুপারহিরোরা তাঁদের 'আইডিয়া'র জোরে অতিমানব। গায়ের জোরে নন। অপরদিকে যে সব বৃটিশ আমেরিকান সুপারহিরো আমরা দেখি

তার বেশীরভাগই ভয়ানক শারীরিক শক্তি কেন্দ্রিক পেশীবহুল আর গেজেট নির্ভর। একটা বড় অংশের জন্ম কোন এক 'বৈজ্ঞানিক' দূর্ঘটনায়। অথবা দ্বিতীয় বিশ্বযুদ্ধে মিত্র বাহিনীর সেভিয়র হিসবে। এমনকী অনেকাংশেই সেটা পলিটিক্যাল কারণে সৃষ্টি! তাই ইউরোপ আমেরিকানদের লোহা ইস্পাত আর মিগ বিমানের পাশে এখন আয়রন ম্যান উড়ে যাওয়াটা যেমন স্বাভাবিক লাগে আমাদের খালবিলের বাংলাদেশে সেটা বরং হাস্যকরই লাগবে। ভাবুনতো ঢাকার রাস্তায় প্যান্টের ওপর লাল ল্যাঙ্গট পড়ে এক সুপারহিরো হেঁটে যাচ্ছে। এবার প্রশ্ন হল আমাদের এখনকার হিরো (সুপার হবার দরকার নাই) তাহলে কেমন হবে? আমরা পড়াশোনা করে দেখতে পাই ওপরে আমাদের হিরো হিসেবে যাদের নাম যাদের নাম লেখা হল তাদের অনেকেই কিন্তু গায়ে গতরে মারামারিও করেছেন। শাহজালাল (রঃ), আর লালন ফকির এই দু'জনেই 'সাধারণ' মানুষের হয়ে লাঠি হাতে নিয়েছেন। তবে এঁদের মূল হাতিয়ার ছিল জীবনদর্শন, মানবদর্শন। তার মানে এখানে হিরো হতে হলে আপনাকে দার্শনিক হতে হবে- অন্ততঃ আপনার কাজের পেছনে একটা পরিপূর্ণ দর্শন থাকতে হবে।"

ঢাকা কমিক্সের কিছু বইয়ের প্রচ্ছদ - **সূত্র : মূল বই**

মাইটি পাঞ্চ স্টুডিও নামে আরেকটি প্রকাশনী বাংলাদেশে এখন খুব জনপ্রিয়। এর ইলাস্ট্রেশন এবং গ্রাফিকের কাজ কমিক অনুরাগীদের মনে বিশেষ জায়গা করে নিয়েছে। ২০১৩ সালে এই প্রকাশনীর যাত্রা শুরু। ইংরেজী এবং বাংলা দুটি ভাষাতেই এই কমিক বুক প্রকাশিত হয়েছে। এদের মধ্যে বিখ্যাত বই হল "লাঠিয়াল", "ক্যাপ্টেন কাঁঠাল ", "জোয়ি", "সাবাশ" এবং "মিস সাবাস"। লাঠিয়াল ২০১৬ সালে বের হয়েছে লিখেছেন সামির আসরান রহমান। এডভেঞ্চার, ফ্যান্টাসি লাঠিয়ালের দৃশ্যায়ন কম্পোজিশনে অনেক বৈচিত্র আনা হয়েছে। এতে রয়েছে একান্তই বাংলাদেশী ডালিমকুমার,রাক্ষসী, লাল কমল নীল কমলের মত রূপকথার চরিত্ররা। "মিস সাবাস" কমিক বুকটি বাংলাদেশের প্রথম নারী সুপারহিরো ধারনা নিয়ে তৈরি করা। ২০১৫ সালের নারী দিবসে এই কমিক বুক সবার জন্য প্রকাশিত হয়। এর লেখা সামির আসরান রহমানের এবং এঁকেছেন ফাহিম আনজুম রুম্মান, মোসাররফ হুসাইন(নিপু) এবং শামীম আহমেদ। এই গল্পে দেখা যায় মিস সাবাস এর আসল নাম শবনম শরিফ এবং তিনি পেশায় একজন সাংবাদিক। তার অলৌকিক ক্ষমতা দিয়ে দুষ্ট মানুষদের শাস্তি দেন। রং ফর্সাকারী ক্রিম তৈরির কোম্পানীর সিইও অশুভ উদ্দেশ্যে জোর করে সবার গায়ের রং ফর্সা করে তাদের জম্বি বানাতে চায়। মিস সাবাস তাকে শাস্তি দিয়ে সবাইকে এই বিপদ থেকে উদ্ধার করে। কার্টুন স্টাইল ড্রয়িং এর মাধ্যমে চরিত্রগুলোর এক্সপ্রেশন রূপায়ন করা হয়েছে, একশন এবং হাস্যরসে পরিপূর্ন। প্যানেলগুলো বর্নীল এবং দেখতে মনোমুগ্ধকর। এই কমিক বুক শুধু বিনোদনের জন্য নয় সামাজিক ভাবে মেয়েদের শক্তিশালী অবস্থানকে তুলে ধরে যা খুব কম শিল্পকর্মেই দেখা যায়। বাংলাদেশের কমিক বুক ইতিহাসে তাই এই বইটি খুবই গুরুত্বপূর্ণ।

লাঠিয়াল এবং মিস সাবাস কমিক বুকের প্রচ্ছদ - **সূত্র : মূল বই**

কমিক বুক বর্তমানে শুধু আর শিশু-কিশোরের বিনোদনের জন্য নয় বরং বাংলাদেশের সর্বস্তরের পাঠকের কাছে এর গ্রহনযোগ্যতা দিন দিন বেড়ে চলেছে। বয়স, কে কোথায় থাকে, কি করে সব কিছু ভুলে, কমিক বুক মানুষকে তার কল্পনার জগতকে তার সামনে নিয়ে আসতে সাহায্য করে। ২০১৫ সালে বাংলাদেশের প্রথম লেসবিয়ান কমিক বুক "ধী" প্রকাশিত হয় বয়েস অব বাংলাদেশ (Boys of Bangladesh) এর উদ্যোগে। বাংলাদেশের মত রক্ষনশীল সমাজে এলজিবিটি (LGBT) কমিউনিটির অধীকার আদায়ের লক্ষ্যে। যদিও রক্ষনশীল সমাজের চাপে তা জনসমুখে আসার আগেই বন্ধ করে দিতে বাধ্য হয় তারা।

"ধী" কমিক বুকের অংশ - **সূত্র : ইন্টারনেট**

উপসংহার :

বাংলাদেশে বিশশতকের সত্তর ও আশির দশক থেকে কমিক বই পাঠ কিশোর তরুনদের মধ্যে জনপ্রিয় হতে শুরু করে। প্রথম দিকে উচ্চ-বিত্ত ও উচ্চ-মধ্যবিত্ত পরিবারের কিশোর ও তরুনরা মূলত আমদানী নির্ভর কমিক বইয়ের সাথে পরিচিত হতে থাকে। আশি ও নব্বইয়ের দশক থেকে ভারতের পশ্চিমবঙ্গে বিশ্বব্যাপী জনপ্রিয় ডায়মন্ড কমিকস সিরিজ চলে আসে। মূলত একুশ শতকের শুরু থেকে "ঢাকা কমিক্স" সহ অল্প কিছু গোষ্ঠী বা ক্ষুদ্র প্রতিষ্ঠান কমিক বুকের প্রতিষ্ঠিত ঐতিহ্য মেনে কমিক বই রচনায় আগ্রহী হয়েছে। ফলে একথা বলতে হয় কমিক বই উপভোগের প্রাথমিক চাহিদা বা রুচি অনেকদিন থেকে বিকশিত হতে থাকলেও কমিক সিরিজ উপভোগের সংস্কৃতি এখানে প্রতিষ্ঠিত হয়নি। নিজস্ব কমিক সিরিজ সৃষ্টি ও তার প্রকাশনার ধারাবাহিকতাই কেবল পারে একটি ঋজু সংস্কৃতি গড়ে তুলতে। এজন্য প্রয়োজন শক্তিমান কাহিনীকার ও চিত্রকর এবং নিবেদিত মুদ্রণ ও প্রকাশনা প্রতিষ্ঠান।

তথ্যসূত্র:

অংকন পরিকল্পনা : রাম মোহন, আঁকা : নাসিমুল খবির, নাফিস আহমেদ, সব্যসাচী মিস্ত্রী, চিন্ময় দেবর্ষি, সিদ্ধার্থ দে, ২০০৩, "দুঃস্বপ্নের জাদুকর", নিজেকে জানো, বাংলাদেশ সেন্টার ফর কমিউনিকেশন প্রোগ্রামস।

আঁকা ও লেখা : তৌহিদুল ইসালাম সম্পদ, "দুর্জয় সিরিজ- ৩; অবাধ্য, ৪; প্রলয়ঘন্টা, ১১; তান্ডব", ঢাকা কমিক্স।

আঁকা ও লেখা : সব্যসাচী চাকমা, ২০১৮, "জুম", ঢাকা কমিক্স।

কিশোর, আহমেদ কবির এবং কাইয়ুম হাসান,২০১২, "বাংলাদেশের কার্টুন কার্টুনের বাংলাদেশ", শ্রাবন প্রকাশনী, ১৩২ আজিজ সুপারমার্কেট, ঢাকা, ISBN: 978-984-8827-88-8

গল্প : আহসান হাবীব, আঁকা : মেহেদী হক, আসিফুর রহমান, "টাইম ট্রাবল", উন্মাদ কমিক্স।

গল্প : নাভিদ হোসাইন, আকা : মেহেদী হক ও আসিফুর রহমান, ২০১৩ "রিশাদ সিরিজ ১,২" ঢাকা কমিক্স।

গল্প : মেহেদী হক, আঁকা : শামীম আহমেদ, ২০১৩, "দাদু-নাদু", ঢাকা কমিক্স।

গল্প : হুমায়ুন আহমেদ, আঁকা : আহসান হাবীব, ২০০৫, "সূর্যের দিন", প্রগতি পাবলিশার্স, ঢাকা।

বর্মন, শিবব্রত, ২০১৭, "কমিকস ও গ্রাফিক নভেলের ভুবনে", দৈনিক প্রথম আলো।

মন্ডল, ইব্রাহীম, ২০০৮, "কার্টুনের কথা", বাংলাদেশ কো-অপারেটিভ বুক সোসাইটি লিঃ, ১২৫, মতিঝিল, ঢাকা, ISBN:984-493-104-5

সাদ, সাইমুম, ২০১৪, "পটকার খটকাবাজি", দৈনিক কালের কণ্ঠ।

স্যানাল, অর্নব, ২০১৭, "পশ্চিমবঙ্গে জনপ্রিয় বাংলাদেশের কমিক্স", দৈনিক প্রথম আলো।

সাহা, কুমার রাজীব, ২০১২, "চলো মীনাকে জানি", বাংলানিউজটোয়েন্টিফোর. কম।

হক, মেহেদী, ২০১২, "কেন সুপার হিরো কনসেপ্ট আমাদের সাথে যায় না", Available at http://mehedihaque.blogspot.com/2012/06/blog-post_3765.html?m=1 Last Viewed : 09/11/2020 8:16pm

হক, মেহেদী, ২০১২, "কার্টুন ও বাংলাদেশ : ইতিহাস ও অন্যান্য", দৈনিক জনকণ্ঠ, ঢাকা।

Chowdhury, Tasfin Syed, 2013, "Comic culture takes Bangladesh by storm", Al Zazeera.

Dominic Davis, 2017 "Comics on the Main Street Culture: Alan Moore and Eddie Campbell"s From Hell (1999), Laura Oldfield Ford's Savage Messiah (2011), and the politics of gentrification", University of Oxford, Journal of Urban Cultural Studies Volume 4 Number 3.

Federico Zanettin, 2008, “Comics in Translation: An Overview”, University of Perugia. Available at https://www.academia.edu/10336050/Comics_in_Translation_An_Overview
Last Viewed : 09/03/2020 1:16pm

Harvey, Robert C. (1996), The Art of the Comic Book: An Aesthetic History, University Press of Mississippi, ISBN: 0-87805-757-9

Haque, Mehedi, “UNMAD and Bangladeshi Cartoon: A socio cultural journey with bitter sense of humor”, International Journal of Comic Art (IJOCA), Volume 17, No. 1, Spring 2015, page-358

Pagani, Daniele, 2016, “The hard life of Dhee: Bangladesh’s first lesbian comic book character”, WION New Delhi.

[**Abstract:** Comic books are very popular in Bangladesh. Mostly teenagers read comic books. Foreign and translated comic books meet their needs in most cases. But recently several comic books are being written locally. Although its history is not very old in Bangladesh. We often see the presence of cartoons in daily newspapers or on various posters or billboards. Although cartoon or comic have same origin, they have different meanings. Generally, by cartoon we refer to drawings that have a funny or satirical or political statement, while comics or comic strip refers to a collection of serialized pictures whose statement may be not funny, satirical or political. In comics, original biographical images, writings appear as accompaniments to express a particular subject or story. Telling stories or expressing feelings through pictures is at the beginning of our art history. From Egyptian hieroglyphics, Rome's Trajan's Column, England's Bayeux Tapestry, medieval church wall stained glass paintings, 18th century William Hogarth series prints to 21st century webpages, elements of comics are everywhere. Cartoons, comic strips or graphic novels have the same source material, but later differ in their original idea. In this case, there will also be a brief discussion on cartoons as a source of comic books. For my current writing I have chosen comic book illustrations from Bangladesh. Mainly the recent comic books will be discussed. The words comics or cartoons come from the English language. The names of related components are also in English. For the convenience of writing, the related words have been directly converted from English words to Bengali without using or creating any meaning of English words Bengali.]