অমর একুশে বইমেলার সাহিত্যিক মুখপত্র

www.sharetindinerpotrika.com

সাড়ে তিন দিনের পত্রিকা

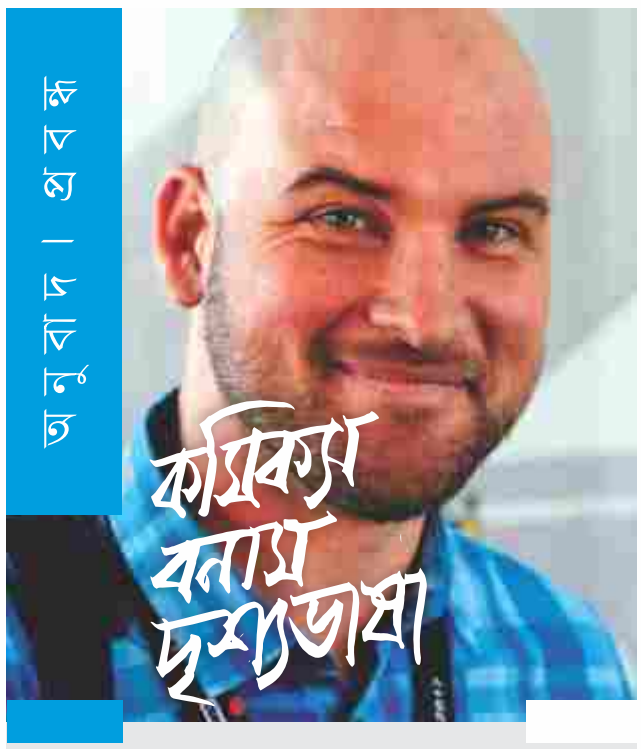
অর্ধ-সাপ্তাহিক

বর্ষ ৪। সংখ্যা ৪। শনিবার। ৭ মার্চ ২০২৬। ২২ ফাল্গুন ১৪৩২

শুভেচ্ছা মূল্য ২০ টাকা

কমিকস সংখ্যা

প্রচ্ছদ : আন্দামান বাগচী



নিল কোহন

কমিকশিল্পের ভবিষ্যৎ নিয়ে আলোচনা করতে গেলে প্রথমেই একটি মৌলিক সমস্যার মুখোমুখি হতে হয়—'কমিকস' শব্দটির অস্পষ্ট সংজ্ঞা। আমরা সাধারণত কমিকসকে ধারাবাহিক ছবির মাধ্যমে বলা গল্প হিসেবে বুঝে থাকি। উদাহরণস্বরূপ, স্কট ম্যাকক্লাউড তাঁর বিখ্যাত গ্রন্থ Understanding Comics-এ কমিকসকে সংজ্ঞায়িত করেছেন—'ইচ্ছাকৃত ধারাবাহিকতায় পাশাপাশি স্থাপিত ছবি ও অন্যান্য দৃশ্যের সমষ্টি' হিসেবে। কিন্তু এই সংজ্ঞা কমিকসের বাস্তব রূপকে পুরোপুরি ব্যাখ্যা করে না। বরং এটি অনেকটা কমিকস কী হওয়া উচিত—তার একটি ধারণাগত রূপ তুলে ধরে। ডিলান হরক্স তাঁর Inventing Comics প্রবন্ধে দেখিয়েছেন যে ম্যাকক্লাউড মূলত কমিক মাধ্যমের কাঠামোগত বৈশিষ্ট্যকে সামনে এনে সেটাকেই 'কমিকস' হিসেবে ব্যাখ্যা করেছেন। তিনি উইল আইজনারের 'sequential art' ধারণাকে পুনরায় সংজ্ঞায়িত করে কমিকসের ভিত্তি হিসেবে প্রতিষ্ঠা করতে চেয়েছেন।

অন্যদিকে আর. সি. হার্ভি মনে করেন কমিকস হলো শব্দ ও ছবির সমন্বয়। আবার আর্ট স্পিগেলম্যান 'comix' শব্দ ব্যবহার করে এই শব্দ-ছবির মিশ্রণ বা 'co-mixing'-এর ধারণাকেই গুরুত্ব দিয়েছেন। তবে এইসব সংজ্ঞা একটি মৌলিক সমস্যার মুখে পড়ে। আমরা প্রায়ই মনে করি ধারাবাহিক ছবি বা শব্দ-ছবির সম্পর্কই কমিকসের মূল উপাদান। কিন্তু বাস্তবে এমন অনেক উদাহরণ রয়েছে যা এই ধারণাকে সীমাবদ্ধ করে দেয়। প্রথমত, এমন কমিকস রয়েছে যেখানে

এরপর ২য় পৃষ্ঠায়

প্র ধা ন র চ না

কয়েক বছর আগে কার্টুনিস্ট আহসান হাবীবকে এক আড্ডায় জিজ্ঞেস করা হয়েছিল, বাংলাদেশের বর্তমান কমিকস চর্চাকে তিনি কীভাবে দেখেন? তিনি হেসে উত্তর দিয়েছিলেন, 'বাংলাদেশে তো এখন কমিকসের রেনেসাঁ চলছে।'

যারা জানেন তারা তো জানেনই, আর যারা জানেন না তাদের অবগতির জন্য বলি, কথাটি কিন্তু শতভাগ সত্য হতে চলেছে। আজ থেকে প্রায় বিশ বছর আগে, যখন আমি কেবল কার্টুন আঁকা শুরু করেছি, তখন যদি কেউ আমাকে বলত যে অদূর ভবিষ্যতে বাংলাদেশেই ৪-৫টি দেশীয় কমিকস প্রকাশনা ও একটি সাপ্তাহিক কমিকস ম্যাগাজিন থাকবে, আমাদের কার্টুনিস্টরা নিয়মিত কমিকস আঁকবেন, আর প্রতিবছর সেসব প্রকাশনা থেকে বাংলা কমিকস বের হবে এবং বছর জুড়ে বিভিন্ন কমিকস ও কার্টুন উৎসব অনুষ্ঠিত হবে। আমি নিশ্চয়ই তাকে উত্তর দিতাম, 'ধুর অসম্ভব! এগুলো হয় নাকি বাংলাদেশে?'

এরপর ৩য় পৃষ্ঠায়

সা ক্ষা ৎ কা র

পোর্ট্রেট : রাজীব রাজু

কমিকসে মৌলিক গল্পে আমরা পিছিয়ে, ড্রইংয়ে এগিয়ে

—আহসান হাবীব

আহসান হাবীব। মজা করে তাঁকে বলা হয় 'গ্র্যান্ডফাদার অব জোকস'। আগাগোড়াই মজার মানুষ। রঙ্গ-ব্যঙ্গ, রস-রগড় নিয়েই তাঁর কারবার। দেশের কার্টুন বিষয়ক জনপ্রিয় ম্যাগাজিন *উন্মাদ*-এর সম্পাদকও। পেশাদার কার্টুনিস্ট, পাঠকপ্রিয় রম্য লেখক। নানা স্বাদের কয়েকটি ম্যাগাজিন সম্পাদনা করেন। তরুণ শিল্পীদের কাছে তিনি অফুরান উৎসাহের উৎস। *সাড়ে ৩ দিনের পত্রিকার* পক্ষ থেকে তাঁর সাক্ষাৎকার নিয়েছেন **শফিক হাসান**

বাংলাদেশে কমিকসের যাত্রা শুরু হলো কখন? কীভাবে?

আহসান হাবীব : বাংলাদেশে কমিকস যাত্রা নানাভাবে হয়েছে। যদ্দূর মনে পড়ে স্বাধীনতার পরপর 'বারবারেল্লা' নামে একটি বিখ্যাত বিদেশি গল্প শাচৌ+রনবী মিলে *বিচিত্রায়* আঁকতেন, লিখতেন। সেটা ধারাবাহিকভাবে বের হতো। তিতুমীরের বাঁশের কেল্লা, নবাব সিরাজউদ্দৌলা...নামে ঐতিহাসিক রঙিন কমিকস বের হতো। আঁকতেন সম্ভবত কাজী আবুল কাসেমের (প্রথম মুসলিম কার্টুনিস্ট) ছেলে। অনেক পরে আমি আঁকা শুরু করি। আমার কিছু কমিকস চরিত্র 'পটলা ক্যাবলা', 'পল্টু-বিল্টু', 'বিজ্ঞানী বঙ্কু' আঁকতে

এরপর ২য় পৃষ্ঠায়

১ম পৃষ্ঠার পর

কমিকসে মৌলিক...

থাকি। এগুলো প্রথমে সূচীপত্র প্রকাশনী ছাপত; পরে অনেকে করেছে, এখনও করছে। এখন তো কমিকস একটা ইন্ডাস্ট্রি হয়ে গেছে। ঢাকা কমিক্স, কার্টুন পিপল...গ্রাফিক বাংলা ছাড়াও অনেকে কমিকস করছে।

আপনি একটা প্রাইভেট ইউনিভার্সিটিতে গ্রাফিক নভেল পড়ান। শিক্ষার্থীরা কীভাবে গ্রহণ করেছে নতুন এই বিষয়কে?

আহসান হাবীব : আমার ধারণা সবাই আগ্রহের সঙ্গে এটা গ্রহণ করেছে। আমি পরীক্ষা না নিয়ে কমিকস বা গ্রাফিক নভেলের প্রজেক্ট দিই। সেখানে দেখতে পাই তারা চমৎকার সব কাজ করে। অন্যান্য কোর্সে তারা থ্রি-ডি অ্যানিমেশন নিয়ে ক্লাস করে। আমার কমিকস বা গ্রাফিক নভেল তাদের অ্যানিমেশনে স্টোরি বোর্ডের আমেজ তৈরি করে।

শিক্ষার্থীদের জন্য গ্রাফিক নভেল কতটা প্রয়োজনীয়?

আহসান হাবীব : সারা পৃথিবীতে এখন গ্রাফিক নভেলের একটা রেনেসাঁ যুগ চলছে। ছেলেপেলেরা আজকাল বই পড়ে না। তাই বড় বড় বিখ্যাত সাহিত্যগুলোকে 'গ্রাফিক নভেল'-এ নিয়ে আসা হচ্ছে। যাতে তারা আগ্রহ বোধ করে। যেমন *স্যাপিয়েন্স* একটা বিখ্যাত বই। দুই খণ্ডে সেটার গ্রাফিক নভেল বের হয়েছে। যেটা বললাম, শিক্ষার্থীরা যারা অ্যানিমেশন নিয়ে কাজ করে তাদের জন্য কমিকস বা গ্রাফিক নভেল স্টোরি বোর্ডের ধারণা দেয়।

স্বতন্ত্র প্রকাশনা প্রতিষ্ঠান হিসেবে ঢাকা কমিক্স যাত্রা শুরু করেছে। শুধু কমিকসকে কেন্দ্র করে আরও প্রকাশনা কেন এগিয়ে আসতে পারছে না?

আহসান হাবীব : পারছে না কথাটা ঠিক না। কেউ চাইলেই শুরু করতে পারে। এখন বেশিরভাগ প্রকাশনা প্রতিষ্ঠানের একটা 'কমিকস উইং' আছে।

ওপার বাংলার 'চাচা চৌধুরী', 'নন্টে ফন্টে', 'হাঁদা ভোঁদা'র মতো তুমুল জনপ্রিয় কোনো কমিকস চরিত্র আমাদের এখানে গড়ে উঠতে পারেনি কেন?

আহসান হাবীব : ওগুলো প্রথমদিককার কমিকস চরিত্র বলে সবার কাছে প্রিয়। আমাদের এখানে কমিকস আন্দোলনটা একটু দেরিতে শুরু হয়েছে। তারপরও শাহরিয়ার খানের অনেক চরিত্র বেশ জনপ্রিয়। মেহেদী হকের ঢাকা কমিক্সের অনেক চরিত্র এখন জনপ্রিয়। নিজের কমিকস চরিত্রগুলো নিয়ে নিজের বলা ঠিক হবে না। হা হা হা।

একসময় দৈনিক সংবাদপত্রে প্রচুর কমিকস ছাপা হতো। ধীরে ধীরে সেটা বিলুপ্তির পথে। কেন?

আহসান হাবীব : কমিকস ছাপা হতো না। তিন প্যানেলের কমিকস স্ট্রিপ ছাপা হতো। টারজান, ন্যাপ্সি...বিদেশি কার্টুন/কমিকস স্ট্রিপ এখনও ছাপা হয়। পত্রিকাওয়ালারা না চাইলে আর্টিস্টরা কেন আঁকবে? তবে 'কার্টুন কিচেন' নামে একটা প্রতিষ্ঠান হয়েছে, ওখানে কার্টুন-কমিকস বিষয়ক কিছু চাইলেই পাওয়া যাবে তৎক্ষণাৎ।

আপনার দৃষ্টিতে বাংলাদেশে সম্ভাবনাময় কমিকস আর্টিস্ট কে বা কারা?

আহসান হাবীব : অনেকেই কাজ করছে। সবারই সম্ভাবনা প্রচুর। যে কমিকস আঁকা শুরু করবে তারই সম্ভাবনা তৈরি হবে।

> সারা পৃথিবীতে এখন গ্রাফিক নভেলের একটা রেনেসাঁ যুগ চলছে। ছেলেপেলেরা আজকাল বই পড়ে না। তাই বড় বড় বিখ্যাত সাহিত্যগুলোকে 'গ্রাফিক নভেল'-এ নিয়ে আসা হচ্ছে। যাতে তারা আগ্রহ বোধ করে

কমিকসের প্রতিবন্ধকতাগুলো কী—শিল্পীর জন্য, পত্রিকার সম্পাদক ও বইয়ের প্রকাশকদের জন্য?

আহসান হাবীব : প্রতিবন্ধকতা একটাই—গল্প। গল্পে আমরা একটু পিছিয়ে আছি। ড্রইংয়ে আমরা অনেক এগিয়ে গেছি। কিন্তু মৌলিক গল্পে একটু পিছিয়ে আছি। তবে এটা খুব শিগ্‌গিরই আমরা হয়তো অতিক্রম করতে পারব। পত্রিকার সম্পাদক বা প্রকাশকরা চাইলেই প্রতিবন্ধকতা দূর হবে। মানে বলতে চাচ্ছি, তারা চাইলেই কমিকস পেতে পারে আর্টিস্টদের কাছে। তবে অর্থনৈতিক বিষয়টা পরিষ্কার করতে হবে আগে।

বাংলাদেশে বর্তমানে কমিকসের বই কতটা জনপ্রিয়? ভবিষ্যৎ চিত্রটা কেমন হতে পারে?

আহসান হাবীব : বেশ জনপ্রিয়। এ বিষয়ে পরিষ্কার জানতে হলে মেহেদী হকের ইন্টারভিউ করতে হবে।

কমিকসের প্রচার ও বিকাশে দৈনিক পত্রিকার ফান ম্যাগাজিন ও রম্য আয়োজনের ভূমিকাকে কীভাবে দেখেন?

আহসান হাবীব : হ্যাঁ, ফান ম্যাগাজিনগুলো ভালো ভূমিকা রেখেছিল। কিন্তু ফান সাপ্লিমেন্টগুলো তো একে একে নিভিছে দেউটি...

বাংলাদেশের কমিকস ইংরেজিতে অনূদিত হয়ে বহির্বিশ্বে পৌঁছাবে তো!

আহসান হাবীব : কেন নয়। কার্টুন পিপলের কমিকস তো ইংরেজিতেও বের হচ্ছে।

দেশে ও বিদেশে আপনার পছন্দের কমিকস চরিত্র কোনটি?

আহসান হাবীব : 'কারেজ দ্যা কাওয়ার্ডলি ডগ' আমার খুব প্রিয়।

সাদাকালো কাগজে আঁকাআঁকি, ছাপাছাপি থেকে রঙিন হয়ে ওঠা—কমিকসের এই যাত্রাপথ কেমন ছিল?

আহসান হাবীব : খুবই কঠিন। সেই যুগে আমাদের ট্রেসিং পেপারে স্টেডলার পেনে আঁকতে হতো। সাদা কাগজে আঁকলে প্রসেস করা অনেক ব্যয়বহুল ছিল। সাদা কাগজে আঁকতামই না।

তারও আগে স্টেনসিল পেপারে এঁকেছি। ডায়ালগ প্রিন্ট করা হতো সেলোফিন পেপারে। তারপর সেটা স্কচটেপ দিয়ে ট্রেসিংয়ের ড্রইংয়ে বসানো হতো। রঙিন তো দিল্লি দূর অস্ত! সত্যিই কঠিন সময় গেছে আমাদের।

বর্তমানে কমিকস-কার্টুনে প্রযুক্তির ব্যবহার বাড়ছে। এটা ভালো দিক নাকি মন্দ?

আহসান হাবীব : অবশ্যই ভালো দিক।

কমিকস আর্টকে কি পেশা হিসেবে নেওয়ার সময় এসেছে?

আহসান হাবীব : অনেক আগেই এসেছে। আমাদের অনেকেই নিয়েছে পেশা হিসেবে।

এআই কি কার্টুন শিল্পীর জন্য হুমকি হয়ে উঠছে? পেশাগত যৎকিঞ্চিৎ সুযোগ কমিয়ে দিতে পারে?

আহসান হাবীব : হুমকি বলব না। কিঞ্চিৎ ঝামেলা হয়েছে বলা যায়।

বাংলা কমিকসকে প্রত্যাশিত কোন জায়গায় দেখতে চান?

আহসান হাবীব : সুপারম্যান, ব্যাটম্যান কমিকস থেকে অ্যানিমেশন মুভি হয়েছে। আশা করছি খুব শিগ্‌গিরই আমাদের বাংলা কমিকস থেকেও অ্যানিমেশন মুভি হবে।

কার্টুন শিল্পীর জন্য সেন্স অব হিউমার কতটা জরুরি?

আহসান হাবীব : ১০০% জরুরি।

সাক্ষাৎকারটির বাকি অংশ পড়তে স্ক্যান করুন

১ম পৃষ্ঠার পর

কমিকস বনাম...

ধারাবাহিক ছবি ও লেখা একত্রে ব্যবহৃত হয়েছে। দ্বিতীয়ত, এমন অনেক কমিকস আছে যা সম্পূর্ণ শব্দহীন। তৃতীয়ত, কিছু কমিকস মাত্র একটি প্যানেলেই সীমাবদ্ধ—যেখানে একটি ছবিই পুরো বক্তব্য প্রকাশ করে। চতুর্থত, এমন কাজও দেখা যায় যেখানে লেখা প্রধান এবং ছবি কেবল সহায়ক ভূমিকা পালন করে। আবার এমন বইও রয়েছে যেখানে এইসব উপাদান উপস্থিত থাকলেও আমরা সেগুলোকে কমিকস বলি না। এই উদাহরণগুলো দেখায় যে কমিকসকে কেবল তার কাঠামোর ভিত্তিতে সংজ্ঞায়িত করা যায় না। বরং 'কমিকস' মূলত একটি সামাজিক ও সাংস্কৃতিক ধারণা। এর মধ্যে রয়েছে কমিকস বই, কমিকস স্ট্রিপ, প্রকাশনাশিল্প এবং সেই সাংস্কৃতিক সম্প্রদায়, যারা এই মাধ্যমের সঙ্গে যুক্ত।

অন্যভাবে বললে, একটি 'কমিক' বস্তু আসলে একটি সামাজিক পরিচয়ের অংশ—যা একটি নির্দিষ্ট সাংস্কৃতিক গোষ্ঠীর সঙ্গে সম্পর্কিত। কিন্তু এর পাশাপাশি আরেকটি বিষয় রয়েছে, যাকে আমরা সাধারণত 'কমিক মাধ্যম' বলে ভাবি। ধারাবাহিকভাবে সাজানো ছবি, যেগুলো নির্দিষ্ট ধাঁচে মিলিত হয়ে অর্থ তৈরি করে—এই কাঠামোটি আসলে একটি ভাষাগত ব্যবস্থার মতো কাজ করে।

আমার মতে, এটিকে একটি দৃশ্যভাষা হিসেবে বোঝা উচিত। এখানে একটি গুরুত্বপূর্ণ পার্থক্য স্পষ্ট করা প্রয়োজন। আমি বলছি না যে, 'কমিকসই একটি ভাষা'; বরং কমিকস নামের সামাজিক বস্তুটির ভেতরে দুটি ভাষা একসঙ্গে কাজ করে—একটি দৃশ্যভাষা এবং অন্যটি লিখিত বা শ্রাব্য ভাষা। এই দুই ভাষার মিথস্ক্রিয়াই কমিকসের অভিজ্ঞতা তৈরি করে। এই পার্থক্য বোঝা অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ। কারণ কমিকসের ভবিষ্যৎ নিয়ে আলোচনা করতে গেলে দুটি আলাদা প্রশ্ন সামনে আসে। প্রথম প্রশ্ন হলো—আমরা কি চাই যে ধারাবাহিক ছবির এই কাঠামো, অর্থাৎ দৃশ্যভাষা, আরও বিস্তৃতভাবে ব্যবহৃত হোক? দ্বিতীয় প্রশ্ন হলো—আমরা কি চাই যে বর্তমান কমিকস শিল্প ও সংস্কৃতির পাঠকসংখ্যা বৃদ্ধি পাক? এই দুটি লক্ষ্য এক নয়।

বর্তমান কমিকস সংস্কৃতি একটি নির্দিষ্ট পাঠকগোষ্ঠীর মধ্যে সীমাবদ্ধ থাকতে পারে। কিন্তু দৃশ্যভাষা তার চেয়ে অনেক বেশি বিস্তৃত সম্ভাবনা ধারণ করে। যদি মানুষ বুঝতে পারে যে এটি আসলে একটি ভাষা, তাহলে এটি এমন সব জায়গায় ব্যবহৃত হতে পারে যেখানে ভাষার ব্যবহার সম্ভব। বই, পত্রিকা, সংবাদপত্র, পাঠ্যপুস্তক কিংবা ইন্টারনেট—সব ক্ষেত্রেই দৃশ্যভাষার প্রয়োগ ঘটতে পারে। এইভাবে ভাবলে কমিকস আর কেবল একটি বিনোদনমূলক মাধ্যম হিসেবে সীমাবদ্ধ থাকে না। বরং এটি মানুষের যোগাযোগের একটি স্বাভাবিক পদ্ধতি হয়ে ওঠে। মানুষ যেমন শব্দের ভাষা ব্যবহার করে ভাব প্রকাশ করে, তেমনি ছবির ধারাবাহিক বিন্যাসের মাধ্যমেও অর্থ প্রকাশ করতে পারে। দৃশ্যভাষাকে ভাষা হিসেবে বোঝার একটি গুরুত্বপূর্ণ দিক হলো—এটি কোনো নির্দিষ্ট ধারা বা শৈলীর মধ্যে আবদ্ধ নয়।

ভাষা যেমন সাহিত্য, গবেষণা, প্রতিবেদন কিংবা দৈনন্দিন যোগাযোগে ব্যবহার করা যায়, তেমনি দৃশ্যভাষাও নানা ধরনের বিষয় প্রকাশ করতে পারে। এই দৃষ্টিভঙ্গি গ্রহণ করলে কমিকসের সম্ভাবনা বহুগুণে বিস্তৃত হয়ে ওঠে। তখন কমিকস কেবল সুপারহিরো বা বিনোদনমূলক গল্পের মধ্যে সীমাবদ্ধ থাকে না। ইতিহাস, বিজ্ঞান, রাজনীতি, শিক্ষা কিংবা ব্যক্তিগত স্মৃতিকথাও দৃশ্যভাষার মাধ্যমে প্রকাশ করা সম্ভব। অবশ্য এই পরিবর্তন সহজ নয়। দীর্ঘদিন ধরে কমিকস একটি নির্দিষ্ট সাংস্কৃতিক পরিচয়ের সঙ্গে যুক্ত রয়েছে। ফলে অনেকেই কমিকসকে কেবল বিনোদন বা শিশুদের বিনোদন মাধ্যম হিসেবে দেখতে অভ্যস্ত। তবুও যদি আমরা কমিকসের ভেতরে থাকা দৃশ্যভাষাকে আলাদা করে বুঝতে পারি, তাহলে এই মাধ্যম সম্পর্কে আমাদের দৃষ্টিভঙ্গিও বদলে যেতে পারে। দৃশ্যভাষাকে ভাষা হিসেবে স্বীকৃতি দিলে এটি মানুষের মানসিক ও জ্ঞানগত ক্ষমতার একটি অংশ হিসেবে বিবেচিত হতে পারে। তখন এটি আর কেবল একটি শিল্পরীতি নয়; বরং মানুষের ভাব প্রকাশের একটি স্বাভাবিক উপায়।

এই দৃষ্টিভঙ্গি গ্রহণ করলে কমিকসশিল্পের ভবিষ্যৎ সম্পর্কেও আমাদের ধারণা বদলে যায়। তখন লক্ষ্য থাকে কেবল কমিকস সংস্কৃতিকে টিকিয়ে রাখা নয়, বরং দৃশ্যভাষাকে আরও বিস্তৃতভাবে ব্যবহার করা। আর সেই মুহূর্তে কমিকস আর একটি সংকীর্ণ সাংস্কৃতিক ক্ষেত্র হিসেবে সীমাবদ্ধ থাকবে না; বরং এটি মানুষের যোগাযোগের এক শক্তিশালী মাধ্যম হয়ে উঠতে পারে।

নীল কোহন-এর The Visual Language Manifesto—Comics vs. Visual Language প্রবন্ধের সংক্ষিপ্ত রূপ

ভাষান্তর : আন্দামান বাগচী

বাংলাদেশে কমিকস...

১ম পৃষ্ঠার পর

কিন্তু মাত্র এক যুগ বা তার কিছু বেশি সময়ের মধ্যেই এই স্বপ্নটা বাস্তবে রূপ নিয়েছে। তবে এই অবস্থানে পৌঁছাতে দীর্ঘ পথ পাড়ি দিতে হয়েছে। ৮০'র দশক থেকে আহসান হাবীব, তারিকুল ইসলাম শান্ত, শাহরিয়ার খানের মতো কার্টুনিস্টদের হাত ধরেই বাংলাদেশের কমিকস আজ এত দূও এসেছে।

আমরা যারা ৯০'র দশকে বড় হয়েছি, বাংলা কমিকস বলতে পড়েছি আহসান হাবীবের *পটলা ক্যাবলা*, তারিকুল ইসলাম শান্তর *টুটু, পুটু, কুটু*। ২০০৬ থেকে পত্রিকায় ও ২০০৯-এ এসে কমিকস হিসেবে হাতে পেয়েছি শাহরিয়ার খানের *লাইলি*, *বেসিক আলী*, *বাবু* সিরিজ। ২০১২ পরবর্তী সময়ে আসে ঢাকা কমিক্স, যারা আমাদেরকে ধারাবাহিকভাবে দারুণ সব কমিকস উপহার দিয়ে যাচ্ছে।

তবে তার মানে এই নয় যে আমরা আজ সারা দেশে বাংলা কমিকসকে ছড়িয়ে দিতে পেরেছি। এখনও জেলায় জেলায় স্কুলপড়ুয়া ছেলেমেয়েদের কাছে খুব কমই বাংলা কমিকসগুলো পৌঁছাচ্ছে। এদিকে ঢাকা শহরে ছেলেমেয়েদের মাঝে বাংলা থেকে ইংরেজিতে অনুবাদ করা *মাঙ্গা* ও *মানহা* পড়ার অভ্যাসই অনেক বেশি চোখে পড়ে।

তবে এটাও আমাদের আশাবাদী করে। ডুম স্ক্রলিংয়ের এই যুগে, যখন মোবাইল স্ক্রিনে বা পাইরেটেড প্রিন্টে আমাদের দেশের ছেলেমেয়েদের মাঝেই জাপানি কমিকস পড়ার ক্রেইজ দেখি, তখন মন উদ্দীপ্ত হয়ে ওঠে।

তবে এর জন্য প্রয়োজন স্বকীয়তা। কমিকসের ক্ষেত্রে দরকার আঁকা ও লেখা দুটোরই অঞ্চলভেদে নিজস্বতা। যেমন জাপানি *মাঙ্গা* একসময় আমেরিকান কমিকস দ্বারা অনুপ্রাণিত হলেও ধীরে ধীরে কমিকসে নিজেদের গল্প বলার স্বতন্ত্র ভাষা তৈরি করেছে। এতটাই স্বতন্ত্র যে এখন জাপানিজ *মাঙ্গা*কে আর কমিকস নামে ডাকা হয় না। আজ একদিকে জাপানিজ *মাঙ্গা*, কোরিয়ান *মানহুয়া* ও আরেক দিকে ইউরোপীয়-আমেরিকান কমিক দুইটি আলাদা ধারায় দাঁড়িয়ে আছে।

তাই আমরা নতুন ও পুরোনো যারা বাংলায় কমিকস করছি, সবাইকে এই বাংলা কমিকসের গল্প বলার ধরন কী হবে তা নিয়ে সচেতন হতে হবে।

আমরা বর্তমানে যে ধরনের কমিকস আঁকি, তার ছবির ভাষা অনেকাংশে আমেরিকান কমিকস না হলেও *মাঙ্গা* থেকে ধার করা। গল্পের ক্ষেত্রেও একই প্রবণতা দেখা যায়। অথচ আমাদের এই ব-দ্বীপ অঞ্চলের শিল্প ও সাহিত্য উভয়েরই নিজস্ব ভাষাশৈলী আছে। যখন আমরা আমাদের শিল্প, সাহিত্য ও মানুষের যাপিত জীবনের দর্শনকে কমিকসে প্রতিফলিত করতে পারব, আমার ধারণা তখনই বাংলা কমিকস বিদেশি সংস্কৃতির অনুসরণ থেকে বেরিয়ে নিজস্ব সাংস্কৃতিক পরিচয়ে প্রতিষ্ঠিত হবে।

বর্তমানে যারা নিজেদের কমিকসশিল্পী হিসেবে তৈরি করছেন তাদের মধ্যে আরেকটি বিষয় লক্ষণীয় যে, তাদের মধ্যে অনেকেই কমিকস আঁকাটাকে গল্প বলার মাধ্যম হিসেবে না শিখে আঁকার দক্ষতা উন্নয়নের দিকে বেশি মনোযোগ দিচ্ছেন। আরও সহজ করে বললে ড্রয়িং স্কিলের চর্চা হচ্ছে বেশি, কিন্তু গল্প বলার ভাষা হিসেবে কমিকসের ক্রাফট শেখাটা হচ্ছে কম। অথচ যত বেশি আমরা কমিকসকে গল্প বলার ভাষা হিসেবে চর্চা করব, তত আমাদের কমিকসে নতুনত্ব তৈরি হবে।

আমরা বর্তমানে যে ধরনের কমিকস আঁকি, তার ছবির ভাষা অনেকাংশে আমেরিকান কমিকস না হলেও *মাঙ্গা* থেকে ধার করা। গল্পের ক্ষেত্রেও একই প্রবণতা দেখা যায়। অথচ আমাদের এই ব-দ্বীপ অঞ্চলের শিল্প ও সাহিত্য উভয়েরই নিজস্ব ভাষাশৈলী আছে

অনেকে মনে করেন কমিকসে ছবিই প্রধান, টেক্সট শুধু সহায়ক। টেক্সট ছাড়াই শুধু ছবির মাধ্যমে পাঠককে সবকিছু বোঝাতে পারলে সেটাই হয়তো শ্রেষ্ঠ কমিকস। আবার কেউ কেউ মনে করেন টেক্সটাই মূল, ছবি তার অনুসারী। তাদের মতে গল্পের জটিলতা ও গভীরতা তৈরি হয় শুধু ভালো স্ক্রিপ্টের মাধ্যমে। কিন্তু বাস্তবে এই দুই ধারণাই অসম্পূর্ণ। এর কারণ, আমরা যতই কমিকসকে আর্ট বা লিটারেচারের ভেতরে ফেলে ব্যাখ্যা করতে চাই, কাছ থেকে দেখলে কমিকসের ফর্মটি আসলে এক তৃতীয় সত্তা। এটি এমন এক মাধ্যম যেখানে আর্ট ও লিটারেচারের মিশ্রণে ছবি ও টেক্সট একে অপরের হাত ধরে আগায় এবং পরস্পরকে সমৃদ্ধ করে। একজন দক্ষ কমিকসশিল্পী জানেন গল্পের কোন অংশটি ছবির মাধ্যমে বলতে হবে, আর কোন অংশটি শব্দের মাধ্যমে। সঠিক অনুপাতে ছবি ও শব্দের ব্যবহারই তৈরি করতে পারে একটি অসাধারণ কমিকস।

বিশ্ব জুড়েই কমিকসকে পেশা হিসেবে শুরু করা অর্থনৈতিকভাবে সহজ নয়। দীর্ঘ অধ্যবসায়ের পর, অনেক কঠিন পথ পাড়ি দিয়ে তবে একজন কমিকসশিল্পী স্বীকৃতি পান। বাংলাদেশেও তার ব্যতিক্রম নয়। আমরা যারা কমিকস করি, তারা মূলত ছবি এঁকে গল্প বলার প্যাশন থেকেই করি। শুধু অর্থ উপার্জনের জন্য কমিকস করা এটা আমাদের কাছে হাস্যকর মনে হয়। তবে ইতিহাস বলে, কোনো কার্টুনিস্টের আঁকা কমিকস যখন একবার পাঠকের হৃদয় ছুঁয়ে যায়, তিনি দেশ-বিদেশের মানুষের ভালোবাসায় পাঠকের হৃদয়ে অমর হয়ে থাকেন, যা প্রাথমিক সংগ্রামের তুলনায় অনেক অনেক আত্মতৃপ্তিদায়ক।

সিনেমা, টিভি বা অ্যানিমেশনের তুলনায় একমাত্র কমিকস মাধ্যমেই খুব কম খরচে গল্প বলা সম্ভব। অন্য মাধ্যমে বিপুল অর্থ প্রয়োজন হয় এবং সবকিছু শিল্পীর নিয়ন্ত্রণেও থাকে না। কিন্তু একজন কমিকসশিল্পী আজও শুধু একটি কাগজ ও একটি কলম দিয়েই পাঠককে তার কল্পনার জগতে নিয়ে যেতে পারেন।

আমার বিশ্বাস, কমিকসের মাধ্যমে সহজভাবে নিজেকে প্রকাশ করার এই চর্চা চালিয়ে গেলে ভবিষ্যতে আমাদের দেশে, শিল্পীদের ব্যক্তিমত প্রকাশের ক্ষেত্রে এটি শক্তিশালী গণতান্ত্রিক হাতিয়ার হিসেবে কাজ করবে।

কর্পোরেট নিয়ন্ত্রিত মিডিয়ার যুগে বাক্‌স্বাধীনতার স্বার্থে আজ স্বাধীন লেখক, কবি ও শিল্পীদের আরও বেশি প্রয়োজন। ক্ষমতাশালী গোষ্ঠীর ন্যারেটিভ ও রাজনৈতিক এজেন্ডা বাস্তবায়নে যখন বিশ্বব্যাপী মিডিয়া হাউসগুলো শৃঙ্খলিত, তখন হয়তো কমিকস হয়ে উঠতে পারে জনগণের গল্প বলার মাধ্যম; যেখানে সবচেয়ে অপ্রচলিত ন্যারেটিভও কালি ও কলমের খোঁচায় হয়ে উঠতে পারে জীবন্ত এবং আলোচনার কেন্দ্রবিন্দু।

লেখক : ভিজ্যুয়াল আর্টিস্ট ও কার্টুনিস্ট

পা ণ্ডু লি পি থে কে

এক মহান আবিষ্কারকের গল্প

গ্রামের বাইরে স্যাঁতসেঁতে অন্ধকার নামে। সেই অন্ধকারে একটি ছেলে চেষ্টা করছে ঘুড়ি ওড়াতে। কাঠি আর কাপড়ের তৈরি ঘুড়ি—ছেঁড়া কাপড় জোড়া দিয়ে দিয়ে তার আবার বিরাট লম্বা লেজ। শুধু তা-ই নয়; সেই লেজের আগায় ঝোলানো ছোট্ট একটি আলো। ছেলেটি ভাবছে, যদি ঘুড়ি আকাশে ওড়ে, তখন আলো দেখে সবাই হয়তো ভাববে, বুঝি একটি নতুন তারাই উঠল আকাশে।

কিন্তু সে ঘুড়ি কি আকাশে ওড়ে? আলোর ভারে লেজ তার পড়েছে ঝুলে। যতবারই সুতো ধরে টানে, ততবারই ঘুড়িটা গোঁত্তা খেয়ে মাটিতে পড়ে। শেষ পর্যন্ত তাকে হাল ছেড়ে দিতে হয়।

কথাটা কেমন করে গ্রামের আরও দু-চারজন লোকের কানে গিয়ে ওঠে। যারা শোনে, তারা বলাবলি করে : যেমন ব্যাটা আহাম্মক আমাদের বোকা বানাতে গিয়েছিল, তেমনি তার উচিত ফল হয়েছে। মূর্খটা এসব পাগলামি রেখে মাস্টারের কথামতো ইস্কুলের পড়া করলেও তো হতো!

এসব কথা ছেলেটি বড় হয়ে নিজেই তার আত্মজীবনীতে লিখে গেছে। বিলেতের স্কিলিংটন বলে একটি জায়গায় গ্রামের স্কুলের দ্বিতীয় শ্রেণিতে সে ছিল লাস্ট বয়।

মাস্টাররা রায় দিয়েছিলেন—এর মাথায় গোবর ছাড়া আর কিছু নেই। সহপাঠীরা তাকে নিয়ে ঠাট্টা-মস্করা করত।

কিন্তু বড় হয়ে সেই ছেলেটিই এমন সব আবিষ্কার করে বসলেন—যা দেখে দুনিয়ার সব বড় বড় বিজ্ঞানী থ-খেয়ে গেলেন; তাঁকে গুরু বলে মানলেন। তাঁকে করা হলো বিলেতের পার্লামেন্টের সদস্য, সম্রাট তাঁকে ভূষিত করলেন 'নাইট' বা 'স্যার' উপাধি দিয়ে। পণ্ডিতদের সেরা প্রতিষ্ঠান রয়্যাল সোসাইটি তাঁকে সভাপতি নির্বাচিত করল।

সেই ছেলেটির নাম ছিল আইজ্যাক নিউটন।

নিউটনের জন্ম হয়েছিল ১৬৪২ সালের ২৫ ডিসেম্বর। বাপ ছিলেন কৃষক, কিন্তু নিউটন জন্মাবার আগেই তিনি মারা যান। গাঁয়ের স্কুলেই ছোটবেলায় পড়াশোনা; কিন্তু পড়ার চেয়ে সূর্যঘড়ি, জলঘড়ি, এমনিতরো কলকবজা নিয়ে নাড়াচাড়ার ঝোঁকই তাঁর বেশি দেখা যেত।

যখন তাঁর ষোলো বছর বয়স, তখন একদিন বিলেতে ভীষণ ঝড় হয়। সে কী প্রচণ্ড হাওয়ার দাপট! বিলেতের ইতিহাসে এত বড় ঝড় খুব কমই হয়েছে। নিউটনের তখন একটা শখ ছিল, হাওয়ার বেগ মাপার। হাওয়ার যখন দাপট খুব বেশি, এমনি সময় তিনি হঠাৎ বেরিয়ে এলেন ঘর থেকে। যেদিকে হাওয়া বইছে, সেদিকে দিলেন এক লাফ; যেখানে পা গিয়ে পড়ল, সেখানে দিলেন একটা দাগ। তারপর ঠিক উল্টো দিকে দিলেন আর এক লাফ, আর মাটিতে দিলেন আরেক দাগ।

পাড়া-প্রতিবেশীরা জানালার ফাঁক দিয়ে দেখল এই পাগলের অবাক কাণ্ড।

আত্মীয়স্বজন ভেবেছিল, কৃষকের ছেলে কৃষকই হবে। কিন্তু ছেলের ঝোঁক বিজ্ঞানের বই যোগাড় করে পড়ার আর নানারকম অদ্ভুত অদ্ভুত পরীক্ষা করার। একদিন বাজারে পাঠানো হয়েছে নিউটনকে; কয়েকটি ভেড়া, কিছু ডিম, আরও অন্যান্য জিনিস বিক্রি করে আসার জন্যে। কিন্তু তিনি আরেকটি লোককে পাঠিয়ে দিলেন তাঁর হয়ে এগুলো বেচে দিতে; আর নিজে এক ঝোপের তলায় বসে মশগুল হয়ে পড়তে লাগলেন একটা অঙ্কের বই।

কী করা যায় এমন একটি অপদার্থ ছেলেকে নিয়ে?

লাস্ট বয় থেকে সেরা বিজ্ঞানী

আবদুল্লাহ আল-মুতী

প্রচ্ছদ : আজহার ফরহাদ
চিত্র : নাফিসা আনজুম ও চন্দ্রিকা ইরাবতী
ধরন : সচিত্র বিজ্ঞান
প্রকাশক : কিন্ডারবুকস

প্র ব ন্ধ

ছাপার কাগজে নেশাতুর স্বপ্ন

ফাহাদ আল আবদুল্লাহ

হাল আমলের বইমেলা এক আজব জাদু, অদ্ভুত প্রেতসাধনা যেন। কাঠের জঠর থেকে জোগাড় করা মণ্ড আর শিল্পজাত আঠার ঘ্রাণ চারিদিকে ম ম করছে। এই সুবাসিত প্রান্তরে আমরা সবাই সমবেত। চলছে এক সম্মিলিত অর্চনা, ডিজিটাল যে দানব আমাদের সংস্কৃতিকে গিলে ফেলতে উদ্যত, এই বইমেলার প্রাঙ্গণে আমরা সেই রাক্ষসকেই রুখে দেবার এক যজ্ঞ পালন করছি। সেই যজ্ঞেরই এক দারুণ উপাচার কমিকস কিংবা গালভরা বাক্যে যাকে বলে গ্রাফিক নভেল। অনেকে অবশ্য উপন্যাসের পাতায়, এদিক সেদিক ছবি জুড়ে দিয়ে তাকে গ্রাফিক নভেল বলে চালাতে চান। কিন্তু বিশ্বাস করুন, পাঠকমাত্রই সে বুজরুকি ধরতে পারে। তাই বেলচাকে বেলচা বলাই শ্রেয়, গ্রাফিক নভেল না বলে কমিকস বলাই উত্তম।

কমিকস রানি ভিক্টোরিয়ার আমলের ব্রডশিট আর জ্বরের ঘোরে হওয়া বিভ্রমের প্রেমসন্তান। কিন্তু তাকে নিয়ে আমাদের সাহিত্যপাড়া আর সাহিত্যবাজারের আলাপের ধরন কেমন যেন পানসে, আটপৌরে। যেন এটি ‘সেলফ-হেল্প’ আর ‘কিশোর অ্যাডভেঞ্চার’-এর মতো জনরার দুই তাকের মাঝে হেলায় গুঁজে রাখার একটি বিভাগ।

কমিকসকে বুঝতে চাইলে আপনার বুঝতে হবে গল্পের গতি আসলে কোথায়? কমিকসের গল্প কিন্তু আঁকা ছবি আর ছাপানো লেখার স্পিচ বাবলে ঘটে না। সেগুলো উপলক্ষ্য মাত্র। কমিকসের গল্প চলে দুই প্যানেলের মাঝের সেই সরু, সাদা শূন্যস্থানের ভেতর। কেতাবি ভাষায় বলে ‘গালি’, খিস্তি দেবার গালি নয় কিন্তু।

ধরুন আপনার সামনে দুটি প্যানেল, প্রথম প্যানেলে একজনের হাতে গ্লাস, পরের প্যানেলে সেই গ্লাস মাটিতে পড়ে চূর্ণ-বিচূর্ণ। তখনই আপনার মগজের ভেতরে চলে এক ইন্দ্রজাল। হাত থেকে গ্লাস পড়ার যে দৃশ্যকল্প, তা পাঠক নিজেই ভেবে বসেন। আপনি কল্পনায় কাচ ভাঙার সেই শব্দ শুনতে পান। গালির নিস্তব্ধ শুভ্রতায় আপনি নিজেই হয়ে ওঠেন কমিকসের আরেক লেখক। কমিকসের অনন্য জাদু এখানেই।

আমাদের এই তথাকথিত সভ্য সমাজ বড্ড ভুলোমনা। তারা ভুলতে বসেছে যে, স্থিরচিত্র এবং কয়েকটি অক্ষরের মেলবন্ধনে আসলে তৈরি হয় এক মানসিক জ্যামিতি। যখন আমরা একটি প্যানেল দেখি, আমরা কাগজে আঁকা কয়েকগুচ্ছ রেখা দেখছি না। আমরা দেখছি সময়ের এক হিমায়িত খণ্ডকে। ডিজিটাল পর্দার সর্বগ্রাসী নীল আলো আমাদের মস্তিষ্ককে করেছে অচল, নিষ্ক্রিয়। কিন্তু কাগজের পৃষ্ঠায় আঁকা এই জগতের দিকে এক নজর দিলেই আমাদের মস্তিষ্ক সক্রিয় হতে বাধ্য। কমিকস এমন এক দ্বিমাত্রিক হেঁয়ালি, যেখানে পাঠক খুঁজে নেন পথের দিশা।

চলচ্চিত্রে আপনি কিন্তু প্রতি সেকেন্ডে ২৪ ফ্রেমের গতিতে আটকে। কেমন স্বৈরাচারী আচরণ! এদিক থেকে কমিকস আপনাকে একটি মুহূর্তের ওপর অনন্তকাল থমকে থাকার সুযোগ দেয়। আবার বুড়ো আঙুলের এক টানে পার করে দিতে পারে কোটি কোটি বছর।

শব্দ এবং ছবির এক মিলনমেলা হলো কমিকস। এই মিলনমেলা এক সাংস্কৃতিক বিদ্রোহ। টেলিভিশন, ইউটিউব, টিকটক বা চলচ্চিত্র আমাদের কল্পনাকে চিবিয়ে নরম করে পাখির ছানাদের মতো আমাদের গলায় প্রবেশ করিয়ে দেয়। কিন্তু কমিকস আমাদের কল্পনাকে ডানা মেলে ওড়ার দুঃসাহস দেয়, অনুপ্রেরণা দেয়। কাগজের গন্ধ আর কালির ঘ্রাণ আমাদের মনে করিয়ে দেয়, আমরা রক্তমাংসের মানুষ; কোনো অ্যালগরিদমের হিসাবের খেলনা নই।

কমিকসের ভাষা দৃশ্যমান; এ এমন এক ভাষাচিত্র, যাকে গির্জার পিরামিডের দেয়ালের পরে যার আর দেখা মেলেনি। কমিকসের যোগাযোগের ভাষাতে ব্যবহৃত হচ্ছে আইকন, প্রতীক এবং সংকেত। আদিম স্বাক্ষরতার এই শিক্ষা আমাদের আধুনিক যুগের সমস্ত সংশয়বাদী ফিল্টারের বাধা পেরিয়ে সোজা আমাদের হৃদয়ে স্থান করে নেয়।

আমাদের শিল্পের মাধ্যম আর শিল্পের কারখানার মধ্যে গুলিয়ে ফেললে চলবে না। আমাদের শিল্পের মাধ্যম দিনে দিনে শিল্পের কারখানা হয়ে উঠেছে। কমিকসের শিল্প এখন আঁটোসাঁটো পোশাকের একপাল দৈত্যের একঘেয়ে ক্লান্তিকর এক কুচকাওয়াজে পরিণত হয়েছে। কারখানার মালিকেরা প্রতিনিয়ত এই কুচকাওয়াজকে নিজের পসার জমাতে, নিজের খেয়ালখুশিতে ব্যবহার করছে। ঠিক যেমন খনি মালিকেরা পৃথিবীর বুক থেকে সর্বশেষ খনিজবিন্দুটিও শুষে নেয়। সাহিত্য কারখানার মালিকেরা এখন আমাদের মন-মননের যাবতীয় সুকুমারবৃত্তিকে শুষে নিতে চায়।

কিন্তু শিল্প, ইংরেজিতে যাকে বলে আর্ট, সে এক আলাদা জাতের জানোয়ার। তাকে খুঁজতে গেলে আমাদের চলে যেতে হবে গাউসুল আজমের গোপন এক প্রেসে। যেখানে স্বপ্নাতুর চোখে, ঘামে ভিজে, ধারের টাকায় ছাপছে ১০০ কপির প্রথম এডিশন। এই এডিশন বিক্রি হলেই সেই টাকা দিয়ে ছাপবে নতুন কোনো কমিকস। কমিকস লিখিয়ে এবং আঁকিয়েদের দৈনন্দিন চাকরির ডায়রির ফাঁকে লেখা প্যানেল আর আঁকা দৃশ্যপটে মিলবে শিল্পের দিশা। কমিকস আসলে এক অনির্মিত চলচ্চিত্রের স্টোরি বোর্ড। এক স্থবির থিয়েটার, যেখানে সীমানা কেবল কাগজের দৈর্ঘ্য আর পাঠকের মনোযোগ।

আজকের এই বইমেলায় দাঁড়িয়ে আমি দেখি চারপাশের জনসমাগম। আমার মনে হয় আমরা সবাই কোনো না কোনো স্মৃতির অতলে চলে যাওয়া গল্পের চরিত্র। কমিকস আমাদের শেখায় মহাবিশ্বের সকল ঘটনাই এক অদৃশ্য সুতোয় বাঁধা। প্রতিটি দৃশ্য, প্রতিটি সংলাপ এবং প্রতিটি নিস্তব্ধ মুহূর্ত পরস্পরের একই বাঁধনে আবদ্ধ। যারা ভাবেন, কমিকস মাধ্যমটি শুধুই শিশুদের, তারা মূলত ছবি দেখে জগত চেনা যে আদিম সত্তা তাদের ভেতরে আছে, তাকে ভয় পান।

কমিকস কোনো টেলিভিশন চ্যানেলের মহাখরুচে সিরিজ হওয়ার প্রথম ধাপ মোটেও নয়। কমিকস ইন্দ্রজাল, এমন ইন্দ্রজাল—একই সাথে প্রাচীন, একই সাথে অত্যাধুনিক। এই শিল্পমাধ্যম এক গভীর শক্তিশালী জাদুবিদ্যা।

লেখক : কথাসাহিত্যিক

সাহিত্যে কমিকস

শেষ পৃষ্ঠার পর

এখানে ছবি আর শব্দ মিলেই তৈরি করে গল্প বলার এক স্বতন্ত্র মাধ্যম, যেখানে পাঠক একই সঙ্গে পড়েনও, দেখেনও। ফলে কমিকসে এমন সব গল্প বলা সম্ভব, যা কেবল ছবি কিংবা লেখা দিয়ে হয়তো বলা কঠিন।

আধুনিক কমিকসের সূত্রপাত সাধারণত ধরা হয় ১৮৯৫ সালের দিকে। ‘নিউ ইয়র্ক ওয়ার্ল্ড’ পত্রিকায় আত্মপ্রকাশ করে Yellow Kid. রিচার্ড এফ আউটকাল্টের এই চরিত্রটি প্রথমে এক প্যানেলের কমিকস স্ট্রিপ হিসেবে যাত্রা শুরু করলেও পরে স্পিচ বাবলসহ পূর্ণাঙ্গ কমিকসে রূপ নেয়। শুরুর দিকের কমিকসগুলো মূলত কৌতুকনির্ভর হলেও ধীরে ধীরে গল্প বলার নতুন মাধ্যম হিসেবে কমিকস জনপ্রিয় হতে থাকে। ত্রিশের দশকে আমরা দেখি ফ্যান্টম ও ম্যান্ড্রেকের মতো চরিত্র। পরে সুপারহিরো কমিকসের উত্থান ঘটে। Detective Comics-এর মাধ্যমে ব্যাটম্যান কিংবা সুপারম্যানের মতো চরিত্র জনপ্রিয় হয়ে ওঠে এবং আমেরিকান কমিকস এক নতুন যুগে প্রবেশ করে। একই সময় ইউরোপে হার্জের Tintin কিংবা গোসিনি ও ইউদেরজোর Asterix পাঠকদের কাছে বিপুল জনপ্রিয়তা পায়। জাপানে জন্ম নেয় মাঙ্গার বিশাল জগৎ। সময়ের সাথে সাথে কমিকসও বদলাতে থাকে। শিশুদের বিনোদনের মাধ্যম হিসেবে শুরু হলেও ধীরে ধীরে তা হয়ে ওঠে নানা ধরনের গল্প বলার ক্ষেত্র—অ্যাডভেঞ্চার, রহস্য, ইতিহাস, এমনকি ব্যক্তিগত অভিজ্ঞতার গল্পও জায়গা পেতে থাকে কমিকসে।

বিংশ শতাব্দীর শেষভাগে এসে কমিকস নতুন এক মোড় নেয়। ‘গ্রাফিক নভেল’ নামে পরিচিত দীর্ঘ কমিকস বইগুলো দেখিয়ে দেয় যে এই মাধ্যম কেবল হাস্যরস বা সুপারহিরোর গল্পের মধ্যেই সীমাবদ্ধ নয়। আর্ট স্পিগেলম্যানের Maus, মারজান সাত্রাপির Persepolis কিংবা অ্যালান মুরের Watchmen-এর মতো কাজগুলো প্রমাণ করে যে ইতিহাস, রাজনীতি, স্মৃতিকথা কিংবা ব্যক্তিগত অভিজ্ঞতাও কমিকসের মাধ্যমে গভীরভাবে বলা সম্ভব। ফলে ধীরে ধীরে সাহিত্য জগতেও কমিকস নতুন গুরুত্ব পেতে শুরু করে।

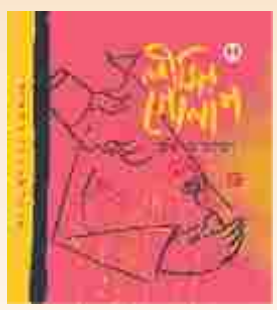
আজকের দিনে কমিকস আর শুধু শিশুতোষ বিনোদনের জায়গায় সীমাবদ্ধ নেই। ক্লাসিক সাহিত্যের গ্রাফিক সংস্করণ যেমন প্রকাশিত হচ্ছে, তেমনি সম্পূর্ণ নতুন গ্রাফিক নভেলও নিয়মিত বের হচ্ছে। ফলে ধীরে ধীরে কমিকসও সাহিত্যের আলোচনায় নিজের জায়গা তৈরি করে নিচ্ছে। শব্দ আর ছবি মিলিয়ে গল্প বলার এই মাধ্যমটি তাই সাহিত্যেরই এক স্বতন্ত্র ধারায় পরিণত হচ্ছে।

লেখক : ইনফ্লুয়েন্সার, ‘বুকস উইথ নাহিয়ান’

অমর একুশে বইমেলা ২০২৬

কেবল চেয়েছি পেতে পাতার মহিমা
তপন বাগচী
মূল্য : ৩৪৫৳

নিউ নরমাল অ্যান্ড আদার পয়েমস
আলমগীর মোহাম্মদ
মূল্য : ৩৮০৳


নবীজির গোলাপ
রনি আহম্মেদ
মূল্য : ৩২০৳

অর্ফিয়ুসের উদ্দেশে সনেটগুচ্ছ
রাইনার মারিয়া রিলকে
ভাষান্তর : অদিতি ফাল্গুনী
মূল্য : ৩২০৳

রূপকথার রাস্তাঘাট
পিয়াস মজিদ
মূল্য : ৩২০৳

ট্রাপিজিয়াম মানুষের আয়নারা
তাসনুভা অরিন
মূল্য : ৩২০৳

জনপ্রিয় কবিদের কাব্যগ্রন্থ নিয়ে আমরা আছি

বেঙ্গলবুকস

+8801958519882, +8801958519883 /bengalbooks.com.bd www.bengalbooks.com.bd

স্টল নম্বর : ৬১৭—৬২১

ক মি ক স

হোজ্জার লুকানো প্রতিভা

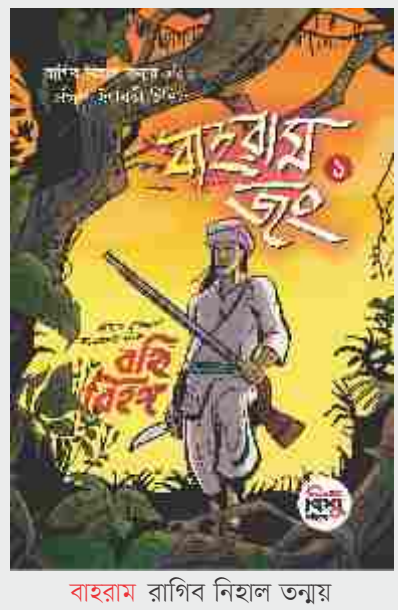
আঁকা : চন্দ্রিকা ইরাবতী

অমর একুশে বইমেলা ২০২৬
কিন্ডারবুকস প্রকাশিত কমিকস
স্টল নম্বর ৮১, ৮২ ৮৩

অগ্নির অভিযান শাহরিয়ার মূল্য : ৩৮০৳

বিজ্ঞানী বন্ধু-১ আহসান হাবীব মূল্য : ২৫০৳

3 গ্রাফিক নভেল আহসান হাবীব মূল্য : ৩৮০৳



বাহরাম জং-১ রাগিব নিহাল তন্ময় মূল্য : ২২০৳

/kinderbooksBD www.kinderbooks.com.bd বই পেতে কল করুন : ০১৯৫৮৫১৯৮৮১, ০১৯৫৮৫১৯৮৮৩

শেষ পৃষ্ঠার পর

আমরা সাধারণত যুক্তরাষ্ট্রের ‘পপুলার’ ঘরানার সবকিছু সহজে দেখতে পাই; যেমন সুপারহিরো জনরা, সায়েন্স ফিকশন কমিকস ইত্যাদি। কিন্তু যুক্তরাষ্ট্রে পড়াশোনা করতে এসে উপলব্ধি হলো, কমিকসের এক বিশাল ভান্ডার আছে। এসবের তুলনায় সুপারহিরো বা অন্য যেসব দেখে বা পড়ে আমরা বড় হয়েছি, তা নিতান্তই সামান্য। সেসব বরং একেকটা সাব-জনরা। সেখানে বরং অনেক কাজ হচ্ছে সাহিত্য, স্মৃতিকথা, জীবনী নিয়ে; এমনকি মানসিক স্বাস্থ্যবিষয়ক ‘গ্রাফিক মেডিসিন’ নামে একটা নতুন ধারাও চালু আছে। আমাদের দেশে কমিকস, কার্টুন ইত্যাদির কোনো মূলধারার শিক্ষাপ্রতিষ্ঠান নেই। তাই আমরা যারা কমিকস নিয়ে কাজ করি তারা বিদেশ থেকেই অনেক উপাদান আনতে বাধ্য হই। এক সময় কমিকস আঁকার ক্ষেত্রে অ্যাডাপটেশন বা অনুবাদ করার প্রবণতা ছিল। চাচা চৌধুরীর কমিকসগুলো এভাবেই এসেছে। আবার বাংলায় নারায়ণ দেবনাথের গল্পকেও কমিকস রূপ দেওয়া হয়েছে। এমন অনেক উদাহরণ বাংলা সাহিত্যে পাওয়া যাবে। বাংলাদেশে কমিকসের বিকাশের একটা ইতিবাচক দিক যে, আমরা নিজেদের গল্প বলতে শুরু করেছি। কমিকসে আমাদের নিজস্ব সমাজ, আমাদের রাজনৈতিক ভাবনাকে উপস্থাপন করছি। সামনে আরও বলা হবে। প্রকাশনীগুলোও আস্তে আস্তে সাহসী হয়ে উঠছে। নিজেদের গল্প বলার ক্ষেত্রে কল্পনার সংবেদনকে গুরুত্ব দিতে হবে।

ইউরোপ-আমেরিকায় কমিকস, কার্টুন ও অ্যানিমেশন নিয়ে পড়াশোনার সুযোগ প্রচুর। ভবিষ্যতে কমিকস ও কার্টুন নিয়ে একটা শিক্ষাপ্রতিষ্ঠান করতে চাই। আমাদের দেশে অনেক প্রতিভাবান তরুণ আঁকিয়ে আছেন। তবে তাদের অনেকেই বিভ্রান্ত। বেশিরভাগই দেখা যায় নিজের সব বাদ দিয়ে অন্য কোনো দেশের শিল্পীর মতো করে কাজ করতে চান। কেউ জাপানি স্টাইলের *মাঙ্গা* আঁকিয়ে হতে চান। কেউ মার্কিন স্টাইল কপি করে সুপারহিরো আঁকতে চান। কিন্তু আমাদের নিজেদের গল্প যে আমাদেরই বলতে হবে এবং পৃথিবীর কত লোক যে তা জানার জন্য বসে আছে, সেটা তাদের বোঝানো জরুরি। এর একটা বিরাট বাজারও পড়ে আছে। কিন্তু বড় বাজারকে দেখে আসলে হতাশ হলে চলবে না। আমাদের দেশের অর্থনীতির ব্যাপক সম্ভাবনা থাকলেও এখানে বইয়েরই বাজার ছোট। সেটা বিবেচনা করেই আসলে বাংলাদেশের কমিকস ইন্ডাস্ট্রির বিষয়টিকে বিবেচনা করতে হবে।

যারা কমিকস নিয়ে কাজ করেন তাদের ভিজ্যুয়ালাইজেশনের কাজে নিবিষ্ট থাকতে হবে। এখন সবাই খুব অস্থির। যিনি কার্টুনিস্ট পরিচয়ে কাজ শুরু করেছিলেন, তিনি হয়তো এখন কার্টুন আঁকা বাদে সবই করছেন, এমনটাও দেখছি। আবার মানুষ একজন কার্টুনিস্টের হয়তো কাজ চেনে না, কিন্তু কার্টুনিস্টের চেহারা চেনে। যেকোনো সৃজনশীল কাজই সময় নিয়ে ধীরে ধীরে এগোনোর বিষয়। সৃজনশীল কাজে পথচলাটা অনেকটা ম্যারাথনের মতো, ধীরে ধীরে চারদিক দেখতে দেখতে যাবেন এবং গন্তব্যটা বহুদূর। এটা ১০০ মিটার স্প্রিন্ট না। একছুটে গিয়ে অনেকেই তাই হাঁপিয়ে যাচ্ছেন কিংবা হারিয়ে যাচ্ছেন। তাই এ ধরনের পেশায় কেউ আসতে গেলে অবশ্যই ধীরে ধীরে তার কাজ উত্তরোত্তর ভালো করেই আসতে হবে। ড্রয়িং বেসিক যেমন জানা থাকা জরুরি, তেমন জরুরি নিজের চারপাশ পর্যবেক্ষণের ক্ষমতা। সবাই যা দেখে তা এঁকে ফেলা আঁকিয়ের কাজ নয়, আঁকিয়ের কাজ হলো সবার যা দেখা উচিত, তা আঁকা। আর তা জানতে গেলে আগে নিজের ভাবনাটা পোক্ত করা জরুরি। এখন প্রচুর স্কিলের প্র্যাকটিস চলছে চারপাশে, কে কত আপডেটেড সফটওয়্যার দিয়ে কত ভালো রেন্ডার করতে পারছে, কে কতটা ‘বাইরের’ মতো করে কাজ করে, এসবই মূল লক্ষ্য হয়ে যাচ্ছে। কিন্তু যেটা আসল জায়গা, সেই ভাবনায় ঘাটতি থেকে যাচ্ছে।

এখন প্রযুক্তির ব্যবহার এত বেড়েছে যে অনেকে ভাবছেন তাদের কর্মসংস্থান হারিয়ে যাওয়ার শঙ্কা বাড়ছে। এআই দিয়ে যারা আঁকছেন, তাদের জায়গা দখল হবে না। এআই আদতে আরেকটি নতুন ‘টুল’ ছাড়া কিছুই নয়। বরং এটা আসার ফলে মৌলিক আইডিয়ার গুরুত্ব নতুন করে বাড়বে বলে আমার বিশ্বাস। আর এআই কিন্তু এখনও মন্তব্য করার মতো জায়গায় এসে থিতু হয়নি। অনেক ‘ট্রায়াল-এরর’ চলছে। যেমন এখন তারা যা-ই বানাচ্ছে, সবই কোনো না কোনোভাবে অন্য কারও কপিরাইটেড কাজ। এসব আইনি জটিলতা মোকাবিলা করে আরেকটু সময় পার হলে ভালো করে বোঝা যাবে। কমিকস সম্পর্কে সবার আগ্রহ বাড়ছে। জাপানের *মাঙ্গা*, কোরিয়ান *মানহুয়া*, ওয়েবটুন, কার্টুন, অ্যানিমেশনের প্রতি মানুষের মনস্তাত্ত্বিক আকর্ষণ বাড়ছে। তাই সামনে যে সব টেক্সটেই ভিজ্যুয়াল যুক্ত হতে থাকবে তা অনেকটাই নিশ্চিত।

কেউ যদি ভালো আইডিয়া নিয়ে মৌলিক কাজ করতে পারে, যে কাজে মানবিক আবেগ টের পাওয়া যায়, তাহলে পুরো পৃথিবীতে তার কাজের কোনো অভাব নেই। প্রচুর স্টুডিও বসে আছে ভালো আইডিয়াওয়ালা দক্ষ আঁকিয়ের জন্য। এ শিল্পে অনেকেই বলেন কোনো কিছুর সম্ভাবনা নেই। এসব ধারণা সত্য নয়। কাজ করতে গিয়েই বুঝতে পেরেছি। এক্ষেত্রে ঢাকা কমিক্সের প্রসঙ্গটা আনতেই হয়। ২০১৩ সালে ঢাকা কমিক্সের যাত্রা শুরু হওয়ার সময়ই অনেকের মুখে শুনেছি এটার বাজারদর ভালো না। বাজারদর তো আসলে কোনো বইয়েরই ভালো না। তাই হতাশ হইনি। বাংলা মৌলিক কমিকসের গল্প ছড়িয়ে দিতে চেয়েছি। সব মিলিয়ে জার্নিটা বেশ কষ্টসাধ্য ছিল। যেহেতু আমরা শুরু করার আগে কমিকস-এর মার্কেট ছিল না, তাই যেতে যেতে পথ তৈরি করতে হয়েছে। যেকোনো বইয়ের দোকানে বা পাঠককে বারবার বোঝাতে হয়েছে কমিকস কী। তবে এটাও বলতে হবে, দুই বাংলার পাঠকদের ভালোবাসা যখন আবার বুঝতে পারি তখন সব কষ্ট ভুলে আরো সামনে এগিয়ে যাওয়ার প্রেরণা পেয়ে যাই। বিশ্বব্যাপী বাংলাদেশের কমিকস পৌঁছে দেওয়ার পথে আমরা খুব বেশি এগিয়েছি এমন দাবি করব না। আপাতত আমরা শুধু বাংলা ভাষাভাষীদের মধ্যে কমিকসপ্রিয় পাঠক সমাজের কাছে পৌঁছেছি—এমন বলা যায়। পৃথিবীর অন্যান্য দেশে যেখানে বাংলা ভাষাভাষীরা আছেন, তাদের কাছে আমরা আমাদের ওয়েবসাইটের ডিজিটাল কমিকস-এর মাধ্যমে পৌঁছেছি অনেকটা। আমেরিকার ক্যালিফোর্নিয়ার এক বিশ্ববিদ্যালয়ে কমিকস নিয়ে মাস্টার্স করার সুবাদে সেখানকার কমিকস কমিউনিটির সঙ্গে আমাদের ভালো একটা যোগাযোগ হয়েছে। অচিরেই আমাদের কিছু কমিকস অনুবাদ করে সেখানে কমিকস কনভেনশনগুলোতে যাব—এমন কথা চলছে। আসলে পৃথিবীতে আমাদের গল্প পড়ার অনেক পাঠক আছেন, আমাদের এখন ভালো কাজ করে যেতে হবে আর ভালো অনুবাদ করতে হবে। অনুবাদের বিষয়টা একেবারেই আলাদা অবশ্য। মৌলিক আঁকার সঙ্গে তুলনা হয় না।

গত এক যুগ ধরেই কমিকস নিয়ে কাজ করছি। এর সম্ভাবনা দেখছি। সেভাবেই এগুচ্ছে সব।

লেখক : কার্টুনিস্ট, প্রকাশক, ঢাকা কমিক্স

কমিকস ও তার...

> এ ধরনের পেশায় কেউ আসতে গেলে অবশ্যই ধীরে ধীরে তার কাজ উত্তরোত্তর ভালো করেই আসতে হবে। ড্রয়িং বেসিক যেমন জানা থাকা জরুরি, তেমন জরুরি নিজের চারপাশ পর্যবেক্ষণের ক্ষমতা

বুক রিভিউ

প্রযুক্তি, রহস্য ও অ্যাডভেঞ্চারের সমন্বয়ে এক কমিকস

অগ্নির অভিযান

শাহরিয়ার

প্রচ্ছদ : আজহার ফরহাদ
প্রকাশক : বেঙ্গলবুকস ও কিন্ডারবুকসের যৌথ প্রকাশনা

মূল্য : ৩৮০৳

বাংলা কমিকস জগতে বিজ্ঞানভিত্তিক অ্যাডভেঞ্চারধর্মী গল্প তুলনামূলকভাবে কম দেখা যায়। সেদিক থেকে *অগ্নির অভিযান* একটি উল্লেখযোগ্য সংযোজন। কার্টুনিস্ট শাহরিয়ার বিজ্ঞান, প্রযুক্তি ও কর্পোরেট ষড়যন্ত্রের উপাদান একত্রিত করে একটি অ্যাডভেঞ্চারাস কাহিনি রচনা করেছেন।

বেঙ্গলবুকস ও কিন্ডারবুকসের যৌথ প্রকাশনায় প্রকাশিত এই বিজ্ঞানভিত্তিক কমিকসের কেন্দ্রে রয়েছে অগ্নি রহমান নামের এক তরুণ। সে একটি গুপ্তচর সংগঠনের হয়ে ফ্রিল্যান্সার হিসেবে কাজ করে। দক্ষ হ্যাকার ও চৌকস চোর—দুই পরিচয়ই তার সঙ্গে জড়িত। তবে অগ্নির চুরি অন্যরকম; সে কেবল সেই জিনিসই চুরি করে, যা শেষ পর্যন্ত গরিব মানুষের উপকারে আসে। সে ছাত্রদের সাহায্য করে। সেই অর্থে তাকে আধুনিক রবিন হুডও বলা যায়।

এ গল্পের আরেক গুরুত্বপূর্ণ চরিত্র টায়রা। তার বাবা বিজ্ঞানী সাঈদ রাজা এক অসাধারণ আবিষ্কার করেন—‘মেডুসা’ নামের একটি রোবট এবং তার শক্তির উৎস হিসেবে একটি বিশেষ ব্যাটারি। কিন্তু তুর্য নামের এক ব্যক্তি সাঈদ রাজা ও তার স্ত্রীকে হত্যা করে তাদের গবেষণা নিজের দখলে নেওয়ার চেষ্টা করে। ব্যাটারিটি সে দখল করতে পারলেও জানে না যে এটি আসলে সেই শক্তিশালী রোবটটির প্রাণশক্তি।

এদিকে ‘মায়ের দোয়া’ নামক এক এজেন্সির হয়ে কাজ করতে গিয়ে অগ্নি তুর্যের কাছ থেকে ওই ব্যাটারি চুরি করার দায়িত্ব পায় এবং সফলও হয়। কিন্তু গল্পে নতুন মোড় আসে যখন টায়রা আবার অগ্নির কাছ থেকেই ব্যাটারিটি নিয়ে যায়। এখান থেকেই মূলত অগ্নি ও টায়রার পরিচয় এবং গল্পের নতুন মোড় শুরু হয়।

এরপর কাহিনি এগিয়ে চলে নানা ষড়যন্ত্র, সংঘর্ষ এবং অগ্নি ও টায়রার ওপর ধারাবাহিক আক্রমণের মধ্য দিয়ে। ব্যাটারিটি একের পর এক হাতবদল হলেও এর প্রকৃত উদ্দেশ্য কেবল টায়রাই জানে। শেষ পর্যন্ত সে রোবট ‘মেডুসা’কে সচল করতে সক্ষম হয়। কিন্তু বাবা-মায়ের হত্যার প্রতিশোধ নিতে গিয়ে রোবটটি নিয়ন্ত্রণের বাইরে চলে যায়। সেই সংকট সামাল দিতে টায়রা শেষ পর্যন্ত অগ্নির সাহায্য চায়, কারণ সে একজন দক্ষ হ্যাকার।

পুরো কমিকসটিই অ্যাকশনে ভরপুর। সার্ভার হ্যাকিং, গোপন প্রযুক্তি, রহস্যময় গবেষণা এবং রোবট—এসব উপাদান গল্পটিকে রোমাঞ্চকর এক আবহ দিয়েছে। পাশাপাশি হালকা হাস্যরসের উপস্থিতি কাহিনিকে আরও প্রাণবন্ত করে তুলেছে। সে হিসেবে এ গল্পের বটু চরিত্রটি গুরুত্বপূর্ণ—সে যেন এক কমিক রিলিফ হিসেবে কাজ করেছে। চরিত্র বিন্যাসেও লেখক বৈচিত্র্য আনার চেষ্টা করেছেন। বিজ্ঞানী, কর্পোরেট ব্যক্তিত্ব, হ্যাকার এবং সাধারণ মানুষের উপস্থিতি গল্পটিকে বহুমাত্রিক করে তোলে। বিশেষ করে কর্পোরেট লোভ ও মানবিক নৈতিকতার দ্বন্দ্ব এখানে গুরুত্বপূর্ণ একটি থিম হিসেবে উঠে এসেছে।

বইটির আরেকটি বড় শক্তি হলো এর চিত্রায়ণ। দৃশ্যবিন্যাস, চরিত্রের অভিব্যক্তি এবং অ্যাকশন সিকোয়েন্স গল্পের উত্তেজনা বাড়িয়ে তোলে। ফলে পাঠক কেবল গল্প পড়ে না, বরং ছবির মধ্য দিয়েই ঘটনাগুলো যেন চোখের সামনে দেখতে পায়।

সব মিলিয়ে *অগ্নির অভিযান* প্রযুক্তি, রহস্য ও অ্যাডভেঞ্চারের সমন্বয়ে নির্মিত একটি আকর্ষণীয় বিজ্ঞানভিত্তিক কমিকস।

নীলিমা রশীদ তৌহিদা, ঢাকা

প্র ব ন্ধ

কমিকস আর কার্টুনের মধ্যে পার্থক্য আছে

আদনান মুকিত

দেশে আস্তে আস্তে কমিকস সাহিত্যের প্রসার ঘটছে। আমি নিজে কমিকস আর্টিস্ট নই। তবে কমিকস সাহিত্য চর্চার প্রক্রিয়ার সঙ্গে একধরনের পরিচয় ঘটেছে। ছোটবেলায় তো বই প্রচুর পড়া হতো। ওই সময় আমরা নানা ধরনের কমিকস পড়তে পারতাম। টিনটিন, চাচা চৌধুরী ছাড়াও অনেক কমিকস পড়া হতো। ফেলুদা সিরিজের বইও যারা পড়েছেন তারাও কিন্তু ভিজ্যুয়ালের সঙ্গে পরিচিত হয়েছেন। এখন এখানে কিছু সমস্যা রয়েছে। আমরা বলছি কমিকস। কিন্তু এটার সঠিক বাংলা কী হবে? একবার ভেবে দেখা জরুরি। কমিকসকে কার্টুনের সঙ্গে তুলনা করা যাবে না। ক্যারিকেচারের সাথেও তুলনা করা যাবে না। কারণ যেকোনো ভিজ্যুয়ালই একধরনের বার্তা দিয়ে থাকে। এসব বার্তার প্রকাশভঙ্গি হয় আলাদা। তাই কমিকস আর কার্টুনের মধ্যে পার্থক্য তো আছেই। আবার অনেক সময় কমিকস স্ট্রিপও আমরা দেখি। এমন পার্থক্য আসলে কেন হয়? এখানেই আসে কমিকস রচনা করার চর্চার দিকগুলো।

কোন মাধ্যমে, কীভাবে কমিকস বা কার্টুন আঁকা হচ্ছে এবং কীভাবে একটি টার্গেট অডিয়েন্সকে আকৃষ্ট করা হচ্ছে—এ প্রক্রিয়াগুলো স্বভাবতই সাধারণ পাঠকের জানার কথা না।

যেহেতু সংবাদমাধ্যমে কাজ করি, তাই প্রতিনিয়ত কিছু কিছু স্ট্রিপের পরিকল্পনা করতে হয়। সংবাদমাধ্যমে কোনো কমিকস স্ট্রিপ করার ক্ষেত্রে অনেক ভেবেচিন্তে সব করতে হয়। আবার যখন স্বতন্ত্রভাবে কমিক আঁকা হবে, তখন অনেক স্বাধীনতা পাওয়া যায়। তাই কমিকস কীভাবে আঁকা হয় বা কমিকসকে উপস্থাপন করা হয় সেটা বোঝা জরুরি। আবার কোন মাধ্যমে কমিকস বা কার্টুন পাঠকের কাছে উপস্থাপিত হচ্ছে সেটাও বুঝতে হবে। যদি সেটা বোঝা যায়, তাহলে অন্তত আমাদের এখানে কমিকস সাহিত্যের ধরনটা বোঝা যাবে।

কমিকস সম্পর্কে পাঠকদের মধ্যে একধরনের ধারণা আছে। কমিকস বললেই একধরনের কৌতুকময় দ্যোতনা পাওয়া যায়। শব্দ আর ছবি ব্যবহার করে কমিকসে কৌতুক উৎপাদন করা হয়। কিন্তু কৌতুকই কমিকসের মূল অনুষঙ্গ নয়। অনেক গভীর ও সিরিয়াস বিষয়েও কমিকস হয়। এমনকি কোনো কমিকসে থাকে শুধু ছবি। কিন্তু পশ্চিমা বিশ্বে গ্রাফিক নভেল ধারণাটি এখন বেশ জনপ্রিয়। গ্রাফিক নভেলের ফাংশনটাও বোঝা জরুরি। গ্রাফিক নভেলে সিনেমার মতোই গল্পের ঘটনাগুলোকে দৃশ্য বিভাজনের মাধ্যমে উপস্থাপন করা হয়। এক্ষেত্রে মূল টেক্সটের অনেক কিছুই বাদ পড়ে যায়। কিন্তু দৃশ্যসজ্জার কারণে মূল টেক্সটের পারস্পেকটিভ বা উদ্দেশ্যটাকে তাৎপর্যপূর্ণভাবে ফুটিয়ে তোলা হয়। তাই কমিকস, গ্রাফিক নভেল, কার্টুন বা যেকোনো গ্রাফিক্যাল ভিজ্যুয়ালই আসলে সচেতন নির্মাণ।

তারপরও যে কমিকসগুলো পাঠকের কাছে জনপ্রিয়, সেগুলোতে একাধিক ছবি পারস্পরিকভাবে বিন্যস্ত করা হয়। এভাবে একটা পরিণত বার্তা পৌঁছে দেওয়া যায়। অনেক সময় আঁকা ছবি পরপর এমনভাবে সাজানো হয়, সেটাকে আমরা বলি কমিকস স্ট্রিপ। পত্রিকা, সাময়িকী, ম্যাগাজিনে জায়গার অভাব থাকায় কমিকস স্ট্রিপ ব্যবহৃত হয়। ভিজ্যুয়াল বসানোর ক্ষেত্রে মাপের পরিকল্পনা বরাবরই বাড়তি গুরুত্ব পেয়েছে। এখন মূল প্রশ্ন হচ্ছে, পাঠকের কাছে কমিকসের জনপ্রিয়তা কেমন?

এখানে কিছু বিষয় বলা দরকার। বাংলাদেশে কমিকসের চর্চা নিয়ে অনেক হতাশার কথা রয়েছে। এ হতাশার পেছনে আর্থসামাজিক বাস্তবতা যেমন রয়েছে, রাজনৈতিক সংকটও রয়েছে। এ রাজনৈতিক সংকট অনেকাংশে সমাজের মনস্তত্ত্বের কারণেও হয়। কমিকস কৌতুক করুক বা গভীর বিষয়কে উপস্থাপন করুক, বিষয়টিতে একধরনের মন্তব্য থাকেই।

বিপত্তি বাঁধে যখন ভিজ্যুয়ালের সংক্ষিপ্ত ভাষাকেও সেন্সর করা হয়। বাংলাদেশের সামাজিক অবকাঠামো এমন যে, এখানে কেউই সমালোচনা বা কৌতুককে নির্মলভাবে উপভোগ করতে পারে না। ভিজ্যুয়াল গ্রাফিক ক্যারিকেচারকে ব্যক্তিগত আক্রমণ হিসেবে যখন দেখা হয়, তখন বাধ্য হয়েই অনেক সময় ভিজ্যুয়াল প্রকাশ করা যায় না। যেকোনো ভিজ্যুয়াল নির্মল বার্তা দেয়। সেটাকে নিরপেক্ষ দৃষ্টিতে দেখতে না পারলেই বিপত্তি বাঁধে। এই প্রতিবন্ধকতার মাঝেও কমিকস বা গ্রাফিক নভেল অনেকে আঁকছেন। এ বিষয়টা অবশ্যই ইতিবাচক। কিন্তু যখন উন্মুক্তভাবে তা চর্চা করা যায় না, তখন বলার ধরনটা পাল্টাতেই হয়। ভিজ্যুয়ালটাও এভাবেই আসলে পরিবর্তিত হচ্ছে।

লেখক : কার্টুনিস্ট

শেষ পৃষ্ঠার পর

এখানে সে অর্থে...

হয়। কমিকস ইন্ডাস্ট্রি এখন অনেকেই বলেন। আস্তে ধীরে কমিকস নিয়ে কাজ বাড়ছে। এটুকু সত্য। কিন্তু কমিকস ইন্ডাস্ট্রি বলতে গোটা বিশ্বে যা বোঝায় তা এখানে ওই অর্থে গড়ে ওঠেনি। এখানে কমিকস ইন্ডাস্ট্রি বলতে কিছু খেটেখুটে খাওয়া শিল্পীকে বোঝায়। এরা নিজ চর্চার মাধ্যমে কমিকস সাহিত্য লেখার চর্চাটা গড়ে তোলে। এখন একটা কমিকস বানাতে যে পরিশ্রম হয় তার বিপরীতে উপযুক্ত পারিশ্রমিক কিংবা সম্মানি তো আর্টিস্টরা পান না। সঙ্গতই তাদের আর্ট থেকে মনোযোগ সরিয়ে জীবিকা নির্বাহের দিকে ঝুঁকতে হয়। এমন অনেক চ্যালেঞ্জ তো আছে। এখানে আমাদের পাঠাভ্যাসের একটা সম্পর্ক আছে। পাঠাভ্যাস, সাহিত্য লেখার চর্চার সংস্কৃতি আর শিল্পীদের অবস্থান—এসব বিবেচনা করলে এখন বাংলাদেশে কমিকস যেভাবে লেখা হয় সেটাকে আসলে আমরা ইন্ডাস্ট্রি হিসেবে গ্লোরিফাই করতে পারি না। হয়তো এ বিষয়ে সচেতনতা বাড়লে সামনে সুযোগ তৈরি হবে।

কমিকস সাহিত্যের বিস্তারের ক্ষেত্রে অনুসরণীয় ইন্ডাস্ট্রিগুলো কোনটা?

শাহরিয়ার খান : ডিসি আর মারভেলের মতো কমিকস তো সামনে আছেই। যুক্তরাষ্ট্র বরাবরই কমিকস সাহিত্যের ক্ষেত্রে একটি গুরুত্বপূর্ণ ইন্ডাস্ট্রি। তবে কমিকস সাহিত্যের ক্ষেত্রে তাদের কিছু অ্যাপ্রোচ আছে। যদি আপনি খুবই ইউনিক কমিকস সাহিত্যের খোঁজ করেন তাহলে এশিয়াতেই জনপ্রিয় কিছু ইন্ডাস্ট্রি আছে। যেমন জাপানে *মাঙ্গা*, চীনে ও কোরিয়ার *মানহুয়া* ইন্ডাস্ট্রি আছে। এগুলো শুধু যে প্রিন্ট ভার্সনে আসে এমন না। দেখবেন এগুলোর ওয়েবটুনও আছে। এখানকার যেমন অনলাইন লিটল ম্যাগাজিন আছে, ওখানেও কমিকস বা কার্টুন সিরিজের জন্য ডেডিকেটেড সাইট আছে। এখন কমিকস মিডিয়ামটা আসলে কী এবং কীভাবে কাজ করে সেটা না বুঝলে তো এটার বিষয়ে সচেতনতা তৈরি হবে না। সচেতনতা মানে কমিকস পড়েও যে আসলে অন্যভাবে পরিতৃপ্ত হওয়া যায়, এটা বোঝা যাবে না।

বাংলাদেশের কমিকস ইন্ডাস্ট্রিকে নিয়ে রূঢ় যে বাস্তবতা বলেছেন, সেটা থাকার পরও কিন্তু আপনি কমিকস সাহিত্যকে চর্চার মাধ্যমে জনপ্রিয় করছেন। অর্থাৎ আপনি নিজেও আশাবাদী যে কমিকস সাহিত্যের সম্ভাবনা আছে। এ সম্ভাবনাকে কীভাবে কাজে লাগানো যায়?

শাহরিয়ার খান : বাংলাদেশে এখন কমিকস সাহিত্যের পরিসর অনেক ছোট। অল্প কিছু প্রকাশনী কমিকস বই ছাপায়। কিছু প্রকাশনী কমিকস শুধু ক্রিপ্ট আর অনুবাদ করে। সেক্ষেত্রে তারা ভিজ্যুয়ালটি যে ভালোভাবে এডিট করে প্রিন্ট রেডি করতে পারে তা না। এজন্য তো অনেক পরিশ্রম দরকার। সংবাদমাধ্যমগুলোর কয়েকটা কার্টুন ছাপায়। সেখানেও সমস্যা আছে। এখানে মার্কেটিং অনেক জরুরি। প্রজন্মের ভিত্তিতে পাঠক গড়ার কাজটি মার্কেটিংয়ের মাধ্যমে করতে হয়। আমাদের দেশের মানুষের মধ্যে মার্কেটিং বিষয়ে কিছু ভ্রান্ত ধারণা আছে। তারা ধরেই নেয় যা কিছু মার্কেটিং করা হবে তার পেছনে বাণিজ্যিক কোনো উদ্দেশ্য আছে। এটা সত্য না। মানুষের কাছে কিছু উপস্থাপন করার একটা প্রক্রিয়াও এটা। এখন আমাদের তরুণ প্রজন্মকে নিয়ে কাজ করে যেতে হবে। কারণ তরুণ প্রজন্মের মধ্যে পাঠাভ্যাস গড়ার মাধ্যমে তাদের বিকাশ ঘটানো সম্ভব। যারা বড় হয়ে গেছে বা একধরনের রুচির অভ্যাসে রয়েছেন তাদের আসলে আবার নতুন করে পাঠাভ্যাস তৈরি করা কঠিন। সে চেষ্টাও থাকবে। কিন্তু তরুণ প্রজন্মের মধ্যে পাঠাভ্যাস গড়ে তোলার কাজ করতে হবে। এ কাজটা করার জন্য মার্কেটিং লাগে। পাঠকরা যেন জানতে পারে যে আসলে এ ধরনের কাজ আছে, সেজন্যই মার্কেটিং। প্রকাশনীগুলো তাদের কমিকসের প্রচারণা ভালোভাবে করবে। আবার প্রকাশনী এখানে ভালো মার্কেটিং করলেও সামাজিক পর্যায়ের রুচির বিষয়টিও গড়ে তোলা যায়। আমাদের দেশের অভিভাবকরা যদি বুঝতেন যে ছেলেমেয়েদের হাতে স্মার্টফোন না দিয়ে কমিকস বই বা ভালো বই দেওয়া উচিত, তাহলে এত সমস্যা হতো না। স্মার্টফোন তো তরুণ প্রজন্মকে ডাম্ব বানিয়ে তুলছে। ওদের নিজস্বতা বলে আর কিছু নেই। বই আর কমিকস যখন বাবা-মায়েরা তাদের সন্তানদের দিতেন, তখন স্বাভাবিকভাবেই ডিমান্ড তৈরি হতো। আর যখন কোনো সাংস্কৃতিক পণ্যের চাহিদা থাকে তখন এর সাপ্লাইও নিশ্চিত হয়। আর্টিস্ট বলুন বা সাহিত্যিক বলুন, তিনি সরাসরি এ সাপ্লাই দেওয়ার কাজটি শুরু করতে পারেন। লেখক বা আর্টিস্ট তাঁরাও মানুষ। বেঁচে থাকার তাগিদটা যদি তাঁদের শিল্পের প্রকাশের মাধ্যমে নিশ্চিত করা যেত, তাহলে আমাদেরটা এত দিনে প্রকৃত কমিকস ইন্ডাস্ট্রি হতো। প্রাথমিকভাবে প্রকাশনীগুলোকে গুড মার্কেটিং করতে হবে। একইসাথে কমিকসগুলোকে সুন্দরভাবে উপস্থাপনের কাজও করা লাগবে। এটা সহজ না। কিন্তু করতে হবে। এত কিছু বলার উদ্দেশ্য হলো, কমিকসের চাহিদা থাকলে প্রকাশকরাই কিন্তু আর্টিস্ট খুঁজে খুঁজে বলবেন, তোমরা কমিকস আঁকো। অর্থাৎ এখানে যেকোনো লিটারারি ইন্ডাস্ট্রি গড়ার জন্য ডিমান্ড-সাপ্লাই চেইন পোক্ত করা জরুরি। এ কাজটার বিষয়ে প্রকাশনীগুলোর উদ্যোগ নিতে হবে। কিন্তু সামাজিক পর্যায়েও কমিকসের গুরুত্বটা বুঝতে হবে। বাবা-মায়েদেরও বুঝতে হবে।

পাঠাভ্যাসের সম্পর্ক ঠিক কী রকম? বলা তো হচ্ছে এখন পাঠকদের মধ্যে আগ্রহ বাড়ছে।

শাহরিয়ার খান : এ রকম কথাও আসে সংবাদমাধ্যম বা অন্য স্থানে। কিন্তু বাস্তবে আমাদের দেশের মানুষ বই পড়তে আগ্রহী নন। বইয়ের অনেক ধরন আছে। একেকজন পাঠক তার রুচিবোধ অনুসারে পড়ার চেষ্টা করেন। এজন্য জনরা ভাগ করা হয়। আমাদের দেশে মানুষের মধ্যে পড়ার অভ্যাসটা এত বেশি না। প্রয়োজন কিংবা বাস্তব চাহিদা না থাকলে কেউই আসলে পড়তে চান না। এখন ইন্ডাস্ট্রিকে যাচাই করতে হলে সাধারণ পাঠকদের বিবেচনা করতে গেলে সমস্যা হবে। আপনি যদি এই উপমহাদেশের দেশগুলোর মধ্যে পাঠাভ্যাসের তুলনা করেন তাহলে ভারতের মানুষ সবচেয়ে কম পড়ে। ওদের ওখানে ভিজ্যুয়াল মিডিয়ামটা বেশ শক্তভাবে গড়ে উঠেছে।

সাক্ষাৎকারটির বাকি অংশ
পড়তে স্ক্যান করুন

সাড়ে ৩ দিনের প·ত্রি·কা

বর্ষ ৪। সংখ্যা ৪। শনিবার। ৭ মার্চ ২০২৬। ২২ ফাল্গুন ১৪৩২

কমিকস হলো 'চিত্রাঙ্কিত গল্প', যা দৃশ্য
এবং শব্দের সমন্বয়ে নতুন ভাষা তৈরি করে

—উইল আইজনার
আমেরিকান কার্টুনিস্ট

বি শে ষ র চ না

কমিকস ও তার বাজারদর

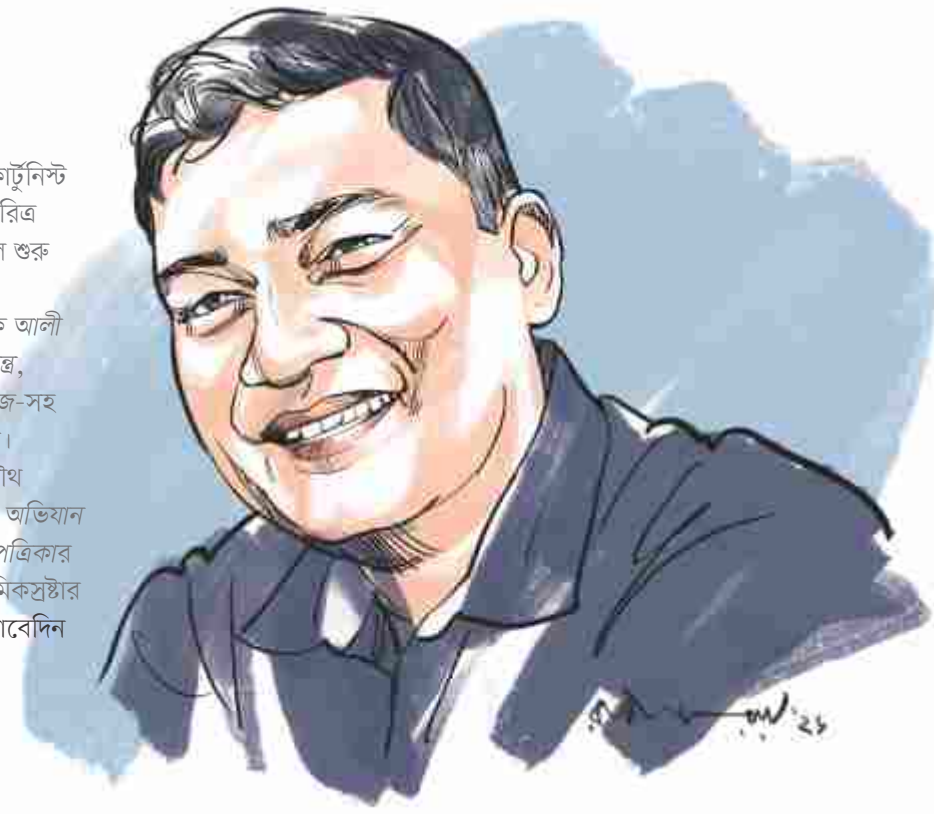
মেহেদী হক

কমিকস সাহিত্য এখন জনপ্রিয় সংস্কৃতি বা পপুলার কালচারের অংশ হয়ে উঠেছে। তবে এখনও কিছু কিছু প্রতিবন্ধকতা আছে। আমাদের দেশের তরুণ প্রজন্মের মধ্যে এ নিয়ে ব্যাপক আগ্রহ আছে। বেশ কিছু বিশেষায়িত প্রতিষ্ঠানও এখানে কমিকস নিয়ে কাজ করছে। কিন্তু এ খাতটি এত বড় নয়। বড় নয় কারণ অনেকে কমিকস কিনে পড়ার মতো সামর্থ্য রাখে না। একটি কমিকস বইয়ের মূল্য বেশ চড়া থাকে। বইটিতে যে ধরনের কাজ করা হয় সে অনুপাতে প্রকাশনীগুলো যথেষ্ট সংবেদনশীল থাকার চেষ্টা করলেও শেষ পর্যন্ত পাঠককে সন্তুষ্ট করতে পারে না। তারপরও এখন চর্চা হচ্ছে—এটা একটা আশাব্যঞ্জক দিক।

মূলত কমিকস নিয়ে যারা কাজ করেন তাদের মধ্যে নিরপেক্ষ ও উদার দৃষ্টিকোণটা বেশি জরুরি। আমি নিজে রাজনৈতিক কার্টুন এঁকেছি। সেখানে সৃজনশীলতার পাশাপাশি কিছু বলার তাগাদা ছিল। কিন্তু উপস্থাপন এবং সেই উপস্থাপনাকে টিকিয়ে রাখার জন্য সংগ্রাম করতে হয়েছে। নিজেরা নিজেরা কমিকস আঁকছি-লিখছি, কিন্তু এর ইতিহাস, ভবিষ্যৎ এবং আমরা আদতে কোন জায়গায় আছি—এসব জানার একটা বিরাট তাগিদ ছিল। আমাদের দেশে কার্টুন বা কমিকস নিয়ে পড়াশোনা করার সুযোগ এখনও গড়ে ওঠেনি। তাই অনেকেই বিদেশে চলে যান। আগামী কয়েক বছরে বাংলাদেশ ভৌগোলিক ও সাংস্কৃতিক দিক থেকে অনেক গুরুত্বপূর্ণ হয়ে উঠবে। আমি যেহেতু যুক্তরাষ্ট্রে আছি, লক্ষ করেছি তাদের মধ্যে আমাদের সংস্কৃতি সম্পর্কে জানার আগ্রহ আছে। এক্ষেত্রে একাডেমিক পর্যায়ে কমিকস বা কার্টুনের জন্য বিশেষায়িত বিভাগ খুললে চর্চার জায়গাটি বাড়ত। অনেক বিষয়ই কমিকসের বিকাশের প্রস্তাবনা আকারে বলা যায়।

এরপর ৬ষ্ঠ পৃষ্ঠায়

। সা ক্ষা ৎ কা র ।



শাহরিয়ার খান। একজন বিশিষ্ট কার্টুনিস্ট এবং সাংবাদিক; জনপ্রিয় কার্টুন চরিত্র *বেসিক আলীর* স্রষ্টা। ২০০৬ সালে শুরু হওয়া এই কার্টুনটি শুরু থেকেই পাঠকপ্রিয়তা অর্জন করে। *বেসিক আলী* ছাড়াও শাহরিয়ার খান *বাবু, ষড়যন্ত্র, লাইলী, কিউব* এবং *সোমো সিরিজ*-সহ আরও অনেক বই রচনা করেছেন। বেঙ্গলবুকস ও কিন্ডারবুকসের যৌথ প্রকাশনায় বেরিয়েছে তাঁর *অগ্নির অভিযান* কমিকস বইটি। *সাড়ে ৩ দিনের পত্রিকার* জন্য এই জনপ্রিয় কার্টুনিস্ট ও কমিকস্রষ্টার সাক্ষাৎকার নিয়েছেন **আমিরুল আবেদিন**

এখানে সে অর্থে কমিকস ইন্ডাস্ট্রি গড়ে ওঠেনি

—শাহরিয়ার খান

কমিক চর্চার আগ্রহটা কীভাবে এলো?

শাহরিয়ার খান : আমি ছোটবেলা থেকেই বুঝেছি যে, আমি আসলে ভিজ্যুয়ালের মাধ্যমে শিখতে পারি। ব্যক্তিগতভাবে লার্নিং সিস্টেম চার ধরনের—দেখা, শোনা, পড়া অথবা অনুভব করা। আমার ক্ষেত্রে ভিজ্যুয়াল অর্থাৎ দেখার ওপর ফোকাস করেই শেখার চর্চাটা বেশি ছিল। আমি যে ভিজ্যুয়াল লার্নিংয়ের মাধ্যমেই কিছু জেনারেট করতে পারি এটা ছোটবেলায় বুঝতাম না। এখন একটু একটু বুঝতে পারছি। পরিণত বয়সে বুঝলাম, আমার সহপাঠীদের সঙ্গে আমার কিছু পার্থক্য আছে। অন্যরা শব্দ শুনে কিছু শিখত। কিন্তু আমাকে সবসময় ভিজ্যুয়ালাইজ করতে হতো। এমন মানুষদের দেখবেন কনভেনশনাল লার্নিং প্রক্রিয়ার ক্ষেত্রে অসুবিধা হয়। ছোটবেলা থেকেই আসলে আমার আগ্রহ ছিল ভিজ্যুয়ালে। পরে তো পেশাদারভাবেই আঁকা শুরু করলাম।

বাংলাদেশে কমিকস সাহিত্য কি শিল্পের প্রাতিষ্ঠানিক মর্যাদা পেয়েছে? এ মুহূর্তে কমিকসশিল্প নিয়ে আপনার পর্যবেক্ষণ যদি বলতেন।

শাহরিয়ার খান : প্রশ্নটাই এমন যে একটু রূঢ় উত্তর দিতে

এরপর ৭ম পৃষ্ঠায়

বুক ইনফ্লুয়েন্সার ক লা ম

সাহিত্যে কমিকস

মুহাম্মদ আহসান নাহিয়ান

শৈশবে বইয়ের যে চরিত্রগুলো আমাকে সবচেয়ে বেশি অনুপ্রাণিত করেছিল, তাদের মধ্যে অন্যতম ছিল টিনটিন। হার্জের তৈরি এই তরুণ সাংবাদিকের বিশ্বজোড়া অভিযান, তার কৌতূহল, সততা আর সাহস ছোটবেলা থেকেই আমাকে মুগ্ধ করেছে। এস্টেরিক্স, চাচা চৌধুরী, বিল্লু, পিংকী থেকে শুরু করে লাইলী বা বেসিক আলীর মতো চরিত্রগুলোও তাই স্মৃতিতে অমলিন। এখনও সুযোগ পেলেই কমিকস বা গ্রাফিক নভেল পড়ি।

ছোটবেলায় অল্পবিস্তর কমিকস পড়েননি এমন পাঠক খুঁজে পাওয়া বিরল। সুপারম্যান বা ব্যাটম্যানের মতো বিদেশি সুপারহিরোর কমিকস হোক, কিংবা বাংলায় পড়া চাচা চৌধুরীর গল্প—উৎসুক পাঠকমাত্রই কোনো না কোনো সময় কমিকসের পাতা উল্টিয়েছেন। বইতে না পড়লেও নিদেনপক্ষে পত্রিকার পাতা উল্টাতে গিয়ে চোখে পড়েছে কোনো কমিকস স্ট্রিপ।

তবে সাহিত্যের কথা বলতে গেলে কমিকস কেন যেন সহসা আমাদের মাথায় আসে না। কমিকস কেবল ছোটদের জন্য অথবা কমিকস তো ঠিক সাহিত্য নয়—এমন এক ধারণা থেকেই অনেক সিরিয়াস পাঠক কমিকসকে কিছুটা এড়িয়ে যেতে পছন্দ করেন। শুধু আমাদের দেশে নয়, বিশ্ব জুড়েই এই প্রবণতা দেখা যায়। কমিকস হয়তো সাহিত্যের তথাকথিত 'ক্লাসিক' মর্যাদা সবসময় পায়নি, কিন্তু তাতে এর জনপ্রিয়তা বা প্রভাব কোনোদিনই থেমে থাকেনি। বরং এই ডিজিটাল যুগেও কমিকস স্বমহিমায় বিশ্ব জুড়ে টিকে আছে।

কমিকস কেবল লেখা নয়, আবার কেবল ছবিও নয়। আর্টফর্ম হিসেবে কমিকস খুবই অভিনব একটা ব্যাপার।

এরপর ৪র্থ পৃষ্ঠায়

প্রধান সম্পাদক ও প্রকাশক : মাহমুদুল হাসান | **সম্পাদক :** আজহার ফরহাদ
সম্পাদনা পর্ষদ : তৌহিদ ইমাম, আমিরুল আবেদিন আকাশ, রাশেদ সাদী, আরিফুল হাসান
অলংকরণ : লুৎফি রুনা, রাজীব রাজু, রাজীব দত্ত | **গ্রাফিক ডিজাইন :** সাইফুল সাগর, ফয়সাল মাহমুদ, মাহমুদ মিজু

বেঙ্গলবুকস-কিন্ডারবুকস নিবেদিত একটি বইমেলা প্রকাশনা। প্রকাশক কর্তৃক নোভা টাওয়ার ২/১ নয়া পল্টন, ঢাকা ১০০০ থেকে প্রকাশিত ও প্রিন্ট ওয়ার্কস, ঢাকা থেকে মুদ্রিত।
ফোন : ০১৯৫৮৫১৯৮৮২, ০১৯৫৮৫১৯৮৮৩ • ইমেইল : info@kinderbooks.com.bd, info@bengalbooks.com.bd • ওয়েব : www.kinderbooks.com.bd, www.bengalbooks.com.bd