



Trisangam International Refereed Journal (TIRJ)

A Double-Blind Peer Reviewed Research Journal on Language, Literature & Culture

Volume - vi, Issue - i, Published on January issue 2026, Page No. 728 - 737

Website: <https://tirj.org.in/tirj>, Mail ID: editor@tirj.org.in

(SJIF) Impact Factor 8.111, e ISSN : 2583 – 0848

বাংলা কমিক্স ও অদ্ভুতরস

ড. বিশ্বজিৎ সাউ

অতিথি অধ্যাপক, বাংলা বিভাগ

মহাত্মা গান্ধী বিশ্ববিদ্যালয়, মহিষাদল, পূর্ব মেদিনীপুর

Email ID: biswajitsau1234@gmail.com



Received Date 20. 01. 2026

Selection Date 10. 02. 2026

Keyword

Citrakotha,
Comics Shilpi,
Golpokotha,
Bismoybhab,
Kotha belun,
Shuktara,
Sondesh,
Romancho.

Abstract

Comics or cartoons are one of the branches of literature. Although they are a modern-day entertainment medium for Bengali literature readers, comics originated in western literature long ago. The popularity of comics remains unwavering among readers of all ages, from children to teenagers. In most cases, surprise and wonder become the main theme in the story, which is a combination of story and images. Comics artists also write satirical and humorous writings against various social constructs. Comics, a combination of images and stories, are sometimes used as a symbol of serious and sometimes light laughter and wonder. Illustrators like Sukhlata Rao, Sukumar Roy, Mayukh Chowdhury, and Narayan Debnath have made remarkable contributions to the world of Bengali comics creation. The article in question attempts to discuss the strange, humorous comics written in Bengali with a sense of wonder.

Discussion

ছবির প্রতি মানুষের আকর্ষণ রয়েছে আদিমকাল থেকেই। প্রাচীনকালের উদ্ভার হওয়া বিভিন্ন গুহাচিত্র, শিলালেখ ও প্রস্তরখণ্ডে তার নিদর্শন পাওয়া যায়। ছবির সাহায্যে মানুষ মনের ভাব প্রকাশ করতে পারে এবং পূর্বে ঘটে যাওয়া নানা ঘটনার স্মৃতিচারণাও করতে সক্ষম। প্রাচীন কালের ব্যবহৃত ছোট বড়ো চিত্রের সাহায্যে মনের ভাব প্রকাশ করতে গিয়েই বিভিন্ন লিপির উদ্ভব ও ভাষার বিবর্তন সাধিত হয়েছে। প্রত্যেক ছবির মধ্যে নিহিত রয়েছে কোনো না কোনো কাহিনির রূপকল্প বা প্রতিচ্ছবি। ছবি হল শিল্পীর মনের কল্পনার ফসল। যার দ্বারা কোনো কল্পিত ঘটনার বহিঃপ্রকাশ হয়। ছবি ও তার সঙ্গে ব্যবহৃত কথার দ্বারা নির্মিত হয় কমিক্স। লেখক বা শিল্পীর চিত্রকল্পের বিষয়বৈচিত্র্য ও চিত্রাঙ্কন দক্ষতা কমিক্সকে সমৃদ্ধ করে। কমিক্সের মধ্যে রোমাঞ্চকর, বিস্ময়কর, দৃশ্যবহুল কাহিনি ও সাসপেন্স থাকা আবশ্যিক। কমিক্স শিল্পীর ক্ষেত্রে আকর্ষণীয় গল্প তৈরির দক্ষতা থাকা দরকার। দৃশ্য পরিবর্তনের সঙ্গে সঙ্গে কল্পনাশক্তির চমৎকারিত্ব দ্বারা দৃশ্যবিভাজন করাও কমিক্স শিল্পীর গুরুত্বপূর্ণ কাজ। তাছাড়া রয়েছে উপযুক্ত অঙ্কন দক্ষতা ও বানান সম্পর্কে সঠিক ধারণার প্রয়োগ দক্ষতা। যা যে কোনো কমিক্সকে উৎকৃষ্ট করে তুলতে বিশেষ ভাবে সহায়ক। ভালো কমিক্স বা চিত্রকথা হওয়ার ক্ষেত্রে ভালো গল্পকাহিনি নির্বাচন করা জরুরি। এই প্রসঙ্গে শিল্পী ময়ূখ চৌধুরী 'কমিক্স যখন গল্প বলে!' প্রবন্ধে বলেছেন—

“গল্প নির্বাচন একটা মস্ত ব্যাপার। ... কয়েকজন লেখকের গল্প কমিক্সের পক্ষে অতিশয় উপযুক্ত। আমার বিবেচনায় তিনজন লেখকের লেখা থেকে খুব ভালো কমিক্স তৈরি করা যায়— হেমেন্দ্রকুমার রায়, শরদিন্দু বন্দ্যোপাধ্যায় এবং অবশ্যই সত্যজিৎ রায়।”^১

তাই গল্পকাহিনি নির্ভর চিত্রকথার সঙ্গে ছোটগল্পের নিবিড় যোগ রয়েছে বলা যায়। সত্যজিৎ রায় অনেক ছোটগল্পের কাহিনির সঙ্গে সাযুজ্য রেখে ছবির ব্যবহার করেছেন। তাতে পাঠক মনে কাহিনি পাঠের পাশাপাশি সামগ্রিক একটি সহজ ধারণার প্রতিচ্ছবি গড়ে ওঠে। গল্পের মধ্যে ব্যবহৃত এই সমস্ত ছবির ব্যবহারকে গ্রাফিক্স নামেও অভিহিত করা হয়। এছাড়াও উপেন্দ্রকিশোর রায়চৌধুরী, সুকুমার রায়, প্রেমেন্দ্র মিত্র তাঁদের রচিত ছড়া, কবিতা, গল্পকাহিনির মধ্যে এরূপ গ্রাফিক্সধর্মী ছবির ব্যবহার করেছেন। কিন্তু আলোচ্য প্রবন্ধে গ্রাফিক্স বা কার্টুনধর্মী রচনার মধ্যে অদ্ভুত রসের প্রয়োগের সম্পর্কিত আলোচনার বদলে কেবলমাত্র বাংলা কমিক্সের আলোচনা করা হয়েছে। কমিক্স হল ছবি ও গল্পকথার সমন্বয়। আর গ্রাফিক্স হল গল্পের মধ্যে ব্যবহৃত অল্প ছবি। পাশ্চাত্য সাহিত্যে কমিক্স রচনার সূত্রপাত অনেক আগে হলেও বাংলা সাহিত্যের ক্ষেত্রে সুখলতা রাও'এর লেখনীতে প্রথম কমিক্স রচিত হতে দেখা যায়। তাঁর রচিত 'যেমন কর্ম্ম তেমনি ফল' কমিক্সটি ১৯২১ খ্রিস্টাব্দে সন্দেশ পত্রিকায় প্রকাশিত হয়। তারপর সুকুমার রায়ের রচিত কমিক্স 'বুঝবার ভুল' ১৯২২ খ্রিস্টাব্দে সন্দেশ পত্রিকায় প্রকাশিত হয়। তাঁর রচিত ছড়া ও গল্পের মধ্যে উদ্ভটধর্মী নানা চিত্রের ব্যবহার করেছেন। তারপর বিভিন্ন পত্রিকাতে বিচ্ছিন্নভাবে বাংলা কমিক্স ছাপা হয়। প্রকাশিত হয় বিভিন্ন পাশ্চাত্য কমিক্সের অনূদিত রূপ। ছবি ও কথার সহযোগে রচিত বাংলা কমিক্স জাতীয় রচনাগুলি শিশু, কিশোর ও প্রাপ্ত বয়স্কদের হাসি, কৌতুক ও গভীর বিষয়ের পাশাপাশি বিস্ময়ের দ্বারা মনোরঞ্জন করে। বাংলা কমিক্সে বিস্ময় ভাবযুক্ত অদ্ভুত রসের বৈচিত্র্যময়তা সম্পর্কে আলোচনা করা হল।

কোনো একটি ঘটনাকে নানান ছবি ও কথার দ্বারা সাহিত্যে প্রকাশকে কমিক্স বা চিত্রকথা বলা যায়। কমিক্স হল এক রকমের মজাদার চিত্রকথা। মজাদার বিষয় এর অঙ্গীভূত হলেও পরে অনেক গুরুগম্ভীর ঘটনা ক্রমশ অন্তর্ভুক্ত হতে থাকে। প্রথমদিকে কমিক্সের বিষয়ে প্রাপ্তবয়স্ক যৌনতার লক্ষণ প্রকাশিত হত। তাই কমিক্সের (comics) ইংরেজি বানানের জায়গায় comix এর ব্যবহার করা হত। এ নিয়ে অবশ্য অনেকের ভিন্নমত রয়েছে। নানান বিস্ময়যুক্ত গুরুগম্ভীর বিষয় কমেডির মিলিত রূপ হিসেবে co-mix বলা যেতে পারে। এছাড়াও কমিক্সকে অনুক্রমিক শিল্প বা গ্রাফিক নভেল নামেও উল্লেখ করা হয়। কমিক্সে ঘটনার পরম্পরা ছোটো ছোটো দৃশ্য আকারে কথা ও কার্টুনধর্মী আঁকা ছবির দ্বারা বজায় থাকে। অনেক ক্ষেত্রে আবার ক্যামেরায় তোলা ছবির ব্যবহারও হয়ে থাকে। কমিক্সের বিন্যাসের মধ্যে কতকগুলি উপাদানের ব্যবহার করা হয়। সেগুলির মধ্যে অন্যতম হল— প্যানেল (প্রতিটি খণ্ড দৃশ্যের কালো বর্ডার দ্বারা নির্মিত চৌকো বক্স বা ফ্রেম), গাটার বা নালা (দুই প্যানেলের মাঝখানের ফাঁকা অংশ), টায়ার (একাধিক প্যানেল একসাথে), স্প্ল্যাশ (বড়ো আকারের একটি চিত্র), স্প্রেড (অনেকগুলি পৃষ্ঠা জুড়ে একটিই ছবি)।^২ এই বিন্যাসের উপাদানগুলির ধরণ ক্রমশ পরিবর্তিত হয়। লেখক বা চিত্রশিল্পীর মানসিক ধারণার দ্বারা কমিক্স প্রভাবিত হয়। এছাড়াও কমিক্সের কয়েকটি গুরুত্বপূর্ণ উপাদান রয়েছে। যেমন—

কথা বেলুন : - কমিক্সের চরিত্রের বাক্যালাপ ও প্রকাশিত মনের ভাবের শব্দগুলি থাকে এই কথা বেলুনের মধ্যে। এগুলোকে অনেক সময় কথা— বুদবুদ বলা হয়ে থাকে। এই কথা বেলুনের একটি লেজ থাকে যা বক্তার দিকে ইঙ্গিত প্রদান করে। আবার মেঘের মতো আকারের বেলুনগুলিকে চিন্তা— বেলুন বলা হয়। এগুলিতে থাকে বক্তার না বলা মনের কথা। কাঁটার মতো বেলুনগুলি বক্তার চিৎকারকে ফুটিয়ে তুলতে ব্যবহার করা হয়। কথা বেলুনই বিভিন্ন চরিত্রকে ফুটিয়ে তুলতে সাহায্য করে। কমিক্সের উপাদানের মধ্যে কথা বেলুন ছাড়াও থাকে শিরোনাম, ধ্বনিকৌশল প্রভৃতি। ধ্বনি কৌশলের মধ্যে ঘুসি মারার শব্দ 'BAM', 'POW', 'THUMP' প্রভৃতি উল্লেখযোগ্য। আদর্শ কমিক্স গঠনের ক্ষেত্রে লেখক, কার্টুনিস্ট, পেন্সিলার, লেটারার, কালারিস্টদেরও ভূমিকা থাকে। অনেক কমিক্স রচনায় লেখকই সবকিছুর ভূমিকা গ্রহণ করে থাকেন। নারায়ণ

দেবনাথ তাঁর বেশিরভাগ কমিক্স রচনাতে নিজেই লেখক, নিজেই কার্টুনিস্ট এবং কালারিস্ট। বৈচিত্রময় কমিক্স রচনা বিভিন্ন প্রকারের হয়ে থাকে। যেমন—

ক) স্ট্রিপ কমিক্স— এখানে থাকে দু-তিনটি ছোটো খাটো প্যানেলের টায়ার। এই ধরনের কমিক্স পুরো পাতা জুড়ে থাকে, আবার এর কাহিনি এক পাতাতেই শেষ হয়ে যায়। নারায়ণ দেবনাথ রচিত ‘হাঁদা ভোঁদা’তে এই কমিক্সের ব্যবহার ম্যাগাজিনে বহুল প্রচলিত।

খ) ডেইলি কমিক্স— এই ধরনের কমিক্স সাধারণত পত্রিকায় নিয়মিত ছাপা হয়। দুটি বা তিনটি প্যানেলে প্রকাশিত এই কমিক্সে প্রতিদিন পরপর চার-পাঁচ প্যানেলের গল্প অব্যাহত থাকে।

গ) সানডে বা রবিবাসরীয় কমিক্স— শুধুমাত্র রবিবার পত্রিকার বড়ো অংশ জুড়ে এই কমিক্স ছাপা হত। এর প্রচলন বর্তমানেও হয়ে আসছে। প্রত্যেক পত্রিকার রবিবাসরীয় অংশে কমিক্স জাতীয় কাহিনির পৃষ্ঠা বরাদ্দ থাকে।

ঘ) কমিক বই— একটি নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানে (সাপ্তাহিক, পাক্ষিক, মাসিক, ত্রৈমাসিক) প্রকাশিত পাতলা বা মাঝারি আকারের পিনবদ্ধ কাহিনি সমন্বিত কমিক্সকে কমিক বই বলা যায়। এই বইয়ের পূর্বনাম ছিল ফ্লপি। ঘটনার টান টান উত্তেজনা, ঐন্দ্রজালিক বিষয়, সুন্দর আঁকা কার্টুন ছবি এই বইয়ের অন্যতম উপাদান।

ঙ) গ্রাফিক নভেল— কমিক বইয়ের চেয়ে পৃষ্ঠা সংখ্যা বেশি, উন্নত কাগজের ব্যবহার, একটি কাহিনি দ্বারা নির্মিত, মজবুত বাঁধাইকৃত গল্প সংকলন বা কমিক বইকে গ্রাফিক নভেল বলা হয়। কমিক বই মূলত ৩০-৩৫ পৃষ্ঠার হয়ে থাকে কিন্তু গ্রাফিক নভেলের পৃষ্ঠা সংখ্যা শতাধিক হয়। এই গ্রাফিক নভেলে একটি মাত্র কাহিনির আবর্তন থাকে। যদিও মজবুত বাঁধাইযুক্ত ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র গল্পকাহিনি সমৃদ্ধ সংকলনকেও গ্রাফিক নভেল বলা হয়। ১৯৬৪ খ্রিস্টাব্দে প্রথম এই গ্রাফিক নভেল নামের ব্যবহার শুরু হয়। প্রকৃতপক্ষে গ্রাফিক নভেল হল মোটা আকৃতির কমিক্স বই। ছবির মধ্য দিয়ে গল্প বা তথ্যের উপস্থাপন ও গল্পকে টুকরো টুকরো ছবির দ্বারা ছড়িয়ে দৃশ্যসজ্জায় সজ্জিত করে তোলা গ্রাফিক নভেলের অভিপ্রায়। হেমেন্দ্রকুমার রায় লিখিত কাহিনি অবলম্বনে অঙ্কিত ময়ূখ চৌধুরীর ‘গুণ্ডনের সন্ধান’ হল একটি গ্রাফিক নভেলের উল্লেখযোগ্য দৃষ্টান্ত।

এছাড়াও বিভিন্ন সম্পাদকীয় পাতায় প্রকাশিত কমিক্সকে সম্পাদকীয় কার্টুন বলা হয়ে থাকে। খ্রিস্ট জন্মের পূর্বেই কমিক্স ধারণার বীজ রোপিত হয়েছিল। বিভিন্ন চিত্রলিপি বা গুহাচিত্র তার অন্যতম নিদর্শন। বিশ শতকের ত্রিশের দশকে অ্যালেক্স রেমন্ড এবং লি কফের হাত ধরে কমিক্সের জয়যাত্রার পথচলা শুরু হয়। তারপর দ্বিতীয় বিশ্বযুদ্ধকালীন সময়ে কমিক্সের চর্চা উল্লেখযোগ্য ভাবে কমে যেতে থাকে। পরে ছয়ের দশকের মাঝামাঝি আবার নব উৎসাহে সাহিত্যে কমিক্স চর্চার বিকাশ হতে থাকে। এই সময় থেকেই প্রচলিত কমিক্স বিষয়ের ধারা ক্রমশ গুরুগম্ভীর বিষয়ের দিকে অগ্রসর হয়। ভারতবর্ষে কমিক্সের ব্যবহার শুরু হয় প্রথমে অনুবাদের দ্বারা। কিট ওয়াকারের ইন্দ্রজাল কমিক্সের অনুপ্রেরণায় ফ্যান্টম জনপ্রিয়তা অর্জন করে। ক্রমে বিদেশি এই ইন্দ্রজাল কমিক্সের প্রতি ভারতীয় কিশোরদের আগ্রহ বৃদ্ধি পায়। তারপর ‘শিকড়ের পথে’ নামক কমিক্স ভারতীয় ঐতিহ্যকে তুলে ধরে। কমিক্সে রংয়ের বৈচিত্র্যের দ্বারাও নানান বিশেষ বিশেষ বিষয়কে পরিষ্কৃত করা হয়ে থাকে। পুরাণ কেন্দ্রিক নানা বিষয়ে কমলা রং ব্যবহৃত হয়। লোককথা ও উপকথা কাহিনির (পঞ্চতন্ত্র) চিত্রে সবুজ রঙ ব্যবহৃত হয়। বিপ্লবীদের জীবনী জাতীয় (ভগত সিং) কমিক্সে লাল রং ব্যবহার করা হয়। মহাপুরুষদের (রবীন্দ্রনাথ) জীবনী জাতীয় কমিক্সে ব্যবহৃত হয়ে থাকে নীল রং। কার্টুন অঙ্কনের ক্ষেত্রে রংয়ের ব্যবহার খুব গুরুত্বপূর্ণ। যদিও বর্তমানে কমিক্স শিল্পীগণ রঙের ব্যবহারের ক্ষেত্রে নিজ পছন্দ ও স্বাভাবিকতায় সমুজ্জ্বল। চিত্র সমন্বিত কমিক্সগুলি ভারতীয় সাহিত্যে নানা সময়ে স্কুল পাঠ্যের মধ্যেও স্থানলাভ করেছে।

বাংলা সাহিত্যের কমিক্স চর্চায় কয়েকটি পত্র-পত্রিকার ভূমিকা অপরিসীম। সেগুলির মধ্যে অন্যতম হল— ‘শুকতারা’, ‘পক্ষিরাজ’, ‘সন্দেশ’, ‘ফ্যান্টাস্টিক’, ‘আনন্দমেলা’, ‘ইন্দ্রজাল’, ‘সচিত্র ভারত’, ‘কিশোর ভারতী’ প্রভৃতি। শিশু-কিশোরদের কাছে কমিক্সের চাহিদা বেড়ে চলেছে প্রতিনিয়ত। ছোটবেলায় কার্টুনের সঙ্গে কমিক্স জাতীয় রচনা পড়া

নতুন খেলনা পাওয়ার মত আনন্দ দান করে। এই নেশা কৈশোর যৌবন পার হয়ে যাওয়ার পরও অবচেতন মনের মধ্যে থেকে যায়। বয়স বৃদ্ধির সঙ্গে সঙ্গে কমিক্স পড়ার সময় বা ইচ্ছা কমলেও তা হাতের কাছে পাওয়ার পর একপ্রকার নস্টালজিক চেতনার জাগরণ ঘটে। ‘হাঁদা ভোঁদা’, ‘নটে ফটে’, ‘বাটুল দি গ্রেট’, ‘অরণ্যদেব’, ‘টারজান’, ‘টিনটিনের’ মত কমিক্সগুলির রয়েছে অসীম জনপ্রিয়তা। বাংলা সাহিত্যের আঙিনায় কমিক্সের ব্যবহার খুব বেশি প্রাচীন নয়। প্রথম দিকে বেশ কিছু ইংরেজি কমিক্সগুলির অনূদিত রূপ বাংলায় ছাপা হত এদের মধ্যে ‘অরণ্যদেব’ বাংলা সাহিত্য পাঠকদের কাছে খুবই ভালো লাগার বিষয়। এই ‘অরণ্যদেব’ ইংরেজি লেখকের লেখা ‘ফ্যান্টমের’ অনূদিত রূপ। এছাড়াও যুগান্তর পত্রিকায় প্রকাশিত প্রতুলচন্দ্র লাহিড়ীর আঁকা ‘শিয়াল পণ্ডিত’ পাঠক সমাজে প্রশংসিত হয়। বিশ শতকের তৃতীয় দশকে টিনটিন নামক একজন তরুণ সাংবাদিকের কমিক্সের আত্মপ্রকাশ সমগ্র বিশ্বে সাড়া ফেলে দেয়। বিজ্ঞানের জয়যাত্রার সঙ্গে সঙ্গতি রেখে রচিত কমিক্সগুলি বিভিন্ন ভাষায় অনূদিত হতে থাকে। টিনটিনের জয়গাথা বাংলা কমিক্সেও অনূদিত রূপে চলে আসে। কঙ্গোয় টিনটিন, চাঁদে টিনটিন, আমেরিকায় টিনটিন, কৃষ্ণদ্বীপের রহস্য, কাঁকড়া রহস্যে নানা বিস্ময়কর কাহিনি বাংলা সাহিত্যের পাঠকদের মনোরঞ্জন করে। পাশ্চাত্য কমিক্সের অনুবাদ ছাড়াও ভারতীয় হিন্দি কমিক্সের অনূদিত রূপও পরবর্তীকালে বাংলা কমিক্স পাঠকদের কাছে খুবই জনপ্রিয় হয়ে ওঠে। প্রাণকুমার শর্মা রচিত চাচা চৌধুরী সংকলনের কমিক্সগুলি তাদের মধ্যে অন্যতম। বাংলা অনূদিত কমিক্সের ক্ষেত্রে প্রেমেন্দ্র মিত্র ও লীলা মজুমদারের অবদানও মনে রাখার মতো।

প্রফুল্লচন্দ্র লাহিড়ী (কাফি খাঁ) শনিবারের চিঠি, অমৃতবাজার পত্রিকা, যুগান্তর প্রভৃতি পত্রিকায় বিভিন্ন বুদ্ধিদীপ্ত, রাজনৈতিক, ব্যঙ্গাত্মক কমিক্স প্রকাশ করেন। তাঁর অঙ্কিত কার্টুন সারা বিশ্বে খ্যাতিলাভ করে। তাঁর রচিত ‘খোকার হাতি’ কমিক্সে খোকার আঁকা হাতি প্রাণবন্ত হয়ে ওঠে। তারপর সে খোকাকে তার পিঠে চড়িয়ে নানারকম আশ্চর্য কার্য করতে থাকে। যা দেখে খোকার মনে বিস্ময় জন্মায়। খোকার মনের অবচেতন খেয়ালে নিজ হাতে আঁকা হাতির প্রাণবন্ত হয়ে ধরা দেওয়া যে কোনো পাঠকমনকে বিস্ময়ে আবিষ্ট করে অদ্ভুত রসের সঞ্চারণ করে। আলোচ্য কমিক্সে একটি ঘটনার (হাতির আশ্চর্য ক্রিয়াকলাপ) আবর্তন, কাহিনির সংক্ষিপ্ততা, সমাপ্তির আকস্মিকতা (খোকার অবচেতন ভাবনার অবসান) সহৃদয় পাঠকের অন্তরে গল্পের মতো ধরা দেয়। এছাড়াও কাফি খাঁ রচিত ‘শেয়াল পণ্ডিত’, ‘খুড়ো’, ‘লৌহস্তম্ভ’, ‘মর্কট পুরাণ’ প্রভৃতি কমিক্সে সমকালীন সমাজের নানান বিষয়, রাজনৈতিক ব্যঙ্গচিত্র ও বিদ্রূপাত্মক কার্টুন দ্বারা সমকালীন প্রচলিত বিভিন্ন সংস্কার ও ভণ্ডামির প্রতি সচেতনতা বৃদ্ধি করতে চেয়েছেন। ভারতীয় পুরাণের কিছু বিষয় তাঁর কমিক্সে স্থান পেয়েছে। তিনি বিজ্ঞাপনের দুনিয়ায় কার্টুনের প্রয়োগ করতে সিদ্ধহস্ত ছিলেন। বিশ শতকের দ্বিতীয়ার্ধের শুরুর দিকে তিনি ছিলেন অন্যতম কমিক্স শিল্পী। পরবর্তীকালে ময়ূখ চৌধুরী, নারায়ণ দেবনাথ, তুষার চ্যাটার্জী, দিলীপ দাসের লেখনী হয়ে বাংলা কমিক্সের গতিধারা আজও বয়ে চলেছে। বাংলা কমিক্সের স্বতন্ত্র কোনো ঘরানা তৈরি না হলেও এর রয়েছে বিপুল সম্ভাবনা।

সন্দেশ পত্রিকায় ১৯৬১ খ্রিস্টাব্দে শিরোনাম ছাড়াই ময়ূখ চৌধুরীর কয়েকটি প্যানেলের কমিক্স ছাপা হয়। ময়ূখ চৌধুরী অদ্ভুত রকমের খামখেয়ালিপনা যুক্ত শিল্পী। তাঁর রচিত কমিক্সে তিনি বেশিরভাগ ক্ষেত্রে ছদ্মনাম ব্যবহার করতেন। কখনো প্রসাদ রায়, কখনো রাজা রায়, কখনো বা আরণ্যক নামে নিজের শক্তিপ্রসাদ রায়চৌধুরী নামকে আড়াল করতেন। তাঁর রচিত ‘ঋণশোধ’ কমিক্সটি সন্দেশ পত্রিকায় ১৯৬১ খ্রিস্টাব্দে প্রকাশিত হয়। এই কমিক্সে দেখা যায় নান্দী শিকারি নান্দী আফ্রিকার জঙ্গলে শিকার করতে গেছে। সেখানে তার চোখে পড়ে একটি কালো চিতা বাঘের ছানা হায়নার দ্বারা আক্রান্ত। নান্দী চিতার ছানাটিকে হায়নাদের হাত থেকে বাঁচায়। তারপর বাচ্চা চিতার মা বাঘিনী এসে পড়ে। বাঘিনী বুঝতে পারে নান্দী তার ছানাকে হায়নার হাত থেকে রক্ষা করেছে। তারপর হঠাৎ করে নান্দী জঙ্গলের পাইথনের দ্বারা আক্রান্ত হয়। বাঘিনী বনের বাতাসে তা বুঝতে পেরে নান্দীকে পাইথনের হাত থেকে রক্ষা করে নিজের জীবনকে বিপন্ন করে। এইভাবে বাঘিনী তার নিজের জীবনের বিনিময়ে তার বাচ্চাকে বাঁচানোর ঋণশোধ করে বিস্ময়করভাবে। ময়ূখ চৌধুরীর ‘আগস্তক’ কমিক্সে রয়েছে কল্পবৈজ্ঞানিক কাহিনির গল্পকথা। এখানে রয়েছে মঙ্গল গ্রহ থেকে আসা মানুষের মতো দেখতে, নখযুক্ত, বড়ো কানওয়ালা প্রাণীদের বিস্ময়কর ঘটনার পটভূমি। মঙ্গল গ্রহের প্রাণীরা পৃথিবীতে এসেছে বিখ্যাত বৈজ্ঞানিক

প্রিয়নাথ রায়ের দীর্ঘ দিনের গবেষণার ফরমুলা নিয়ে যেতে। যে রাসায়নিক ফরমুলার তরল পান করে কোনো জীব কয়েক ঘণ্টা অদৃশ্য হয়ে থাকতে পারবে। আলোচ্য কমিক্সে মঙ্গল গ্রহের প্রাণী উরা বা উপেন বলেছে—

“দীর্ঘ কয়েক বৎসর পরিশ্রম করে প্রফেসর প্রিয়নাথ একটি রাসায়নিক তরল পদার্থ আবিষ্কার করেছেন; ঐ তরল বস্তুটি পান করলে যে কোনও জীব কয়েক ঘণ্টার জন্য অদৃশ্য হয়ে যেতে পারে। আমি ঐ তরল পদার্থটির ফরমুলা চুরি করতে চেয়েছিলাম।”^৩

এই মঙ্গল গ্রহের প্রাণীরা অনেকটা মানুষের মতো দেখতে হলেও এদের কান অস্বাভাবিক রকমের বড়ো, হাতের আঙ্গুলে রয়েছে তীক্ষ্ণ নখ। আলোচ্য কমিক্সের শুরুতে দেখা যায় ডিসেম্বর মাসের একটি দিনে কলকাতার বিখ্যাত ব্যায়ামাগারে মুষ্টিযোদ্ধাদের লড়াইয়ের মহড়া চলছে। জয়ন্ত ভালো মুষ্টিযোদ্ধা। সে নির্মলের সঙ্গে লড়াই করছে। এই রকম সময়ে হঠাৎ করে উপেন নামের একজন নবাগত আগন্তুকের আবির্ভাব হয়। এই আগন্তুকও বক্সিং ময়দানে অবতীর্ণ হয়ে লড়াইয়ে আহ্বান করে শ্যামলাল নামের একজন দুর্ধর্ষ বক্সারকে। দুজনের লড়াইয়ে শ্যামলাল, প্রতিপক্ষ উপেনের উপর মনোমত প্রহার করতে না পেরে হাতে অস্ত্রের সজ্জা পরে লড়াই শুরু করে। পরে সকলের সামনে তার গ্লাভসের ভেতরের অস্ত্রের প্রমাণ চলে আসায় বক্সিং বন্ধ হয়ে যায় তখনকার মতো। তারপর সন্ধ্যায় বাড়ি ফেরার সময়ে শ্যামলাল তার সাঙাত গুন্ডা স্যাভোর সঙ্গে মিলে জয়ন্ত ও উপেনের উপরে হামলার পরিকল্পনা করে। তারপর উপেনের দলের সাহায্যে তারা রক্ষা পায়। এই ভাবে উপেন জয়ন্তের বন্ধুতে পরিণত হয়। জয়ন্তের বাবা হলেন প্রফেসর প্রিয়নাথ রায়। জয়ন্তের সঙ্গে সখ্যতা স্থাপন করে উপেন প্রফেসর প্রিয়নাথের তৈরী করা অদৃশ্য হওয়ার ফরমুলা নিয়ে যেতে চায় মঙ্গল গ্রহে। তা সম্ভব হয়ে না উঠলে উপেন ওরফে উরা জয়ন্ত এবং প্রফেসর প্রিয়নাথকে অপহরণ করে নিয়ে যায়। এর পর নানান বিস্ময়কর ঘটনা, মারামারি, খুনোখুনি চলতে থাকে। মঙ্গল গ্রহের প্রাণীদের পৃথিবীতে আগমন, উরার আশ্চর্য চশমা, প্রফেসর প্রিয়নাথ রায়ের অদৃশ্য হওয়ার আশ্চর্য তরল প্রভৃতি বিষয়গুলি কমিক্স পাঠকের মনে বিস্ময় ভাবযুক্ত অদ্ভুত রসের সঞ্চার করে। ময়ূখ চৌধুরী রচিত ও চিত্রিত কমিক্স ‘আঁধার’ ১৯৮২ খ্রিস্টাব্দে শুকতারার পত্রিকায় প্রকাশিত হয়। যেখানে রূপকের আশ্রয়ে আত্মকথার সন্ধানে প্রয়াসী হয়েছেন তিনি। ব্যক্তিগত জীবনের সঙ্গে তাঁর রচিত চিত্রকথা তৈরীর আশ্চর্য মিল রয়েছে। তাঁর রচিত কমিক্সের ব্যবহারিক ভাষা অনেক সময়ে অস্বাভাবিক হয়ে ধরা দেয়। তাঁর রচিত ‘পদক্ষেপ’ নামের চিত্রকথাটি ১৯৮২ খ্রিস্টাব্দে ‘কিশোর ভারতী’ পত্রিকায় প্রকাশিত হয়। এই কমিক্সে ডোরানের অদ্ভুত ক্রিয়াকলাপ পাঠকের মনে বিস্ময়ভাব জাগিয়ে তোলে। শিল্পী ময়ূখ চৌধুরীর ‘পদক্ষেপ’ গল্পের বিভিন্ন জায়গায় ঘটনার আকস্মিকতা ও ছবির অদ্ভুতময়তার প্রয়োগ করেছেন। ডোরান চরিত্র হল সমস্ত কাহিনীর কেন্দ্রবিন্দু। প্রকৃতির বিস্ময়কর শক্তির মায়াবল থেকে প্রাণ রক্ষা করে বাঁচার লড়াইয়ের ইতিহাস রয়েছে। চিত্রের সহযোগে আদিম মানুষের আঙুন জ্বালানোর মতো ঘটনার আশ্চর্য কাহিনিও রয়েছে। ময়ূখ চৌধুরী রচিত ‘নরকের প্রহরী’ কাহিনীর বিন্যাসের সঙ্গে সঙ্গে অদ্ভুতধর্মী ছবির চিত্রাঙ্কন করেছেন। ‘প্রান্তরে মৃত্যুর হানা’ কাহিনিতে আমেরিকার পার্বত্য প্রদেশের জঙ্গলে হঠাৎ করে একটি গৃহপালিত ঘোড়া এসে অদ্ভুতভাবে বিশাল ঘোড়ার দলের দলপতি হয়ে যাওয়ার ঘটনা রয়েছে। চিত্রও অঙ্কিত হয়েছে যথাযথ। এছাড়াও তিনি বার্ণ হেগার্থের ‘টারজান’ কমিক্স সিরিজের চিত্রাঙ্কন করেন। তাঁর চিত্রাঙ্কন দক্ষতা, সুন্দর হস্তাক্ষর, ছবির বাস্তবধর্মীতা বাংলা কমিক্সের জগতে স্মরণীয় হয়ে রয়েছে।

নারায়ণ দেবনাথ বাংলা কমিক্স জগতের অন্যতম নাম। তিনি হাওড়া জেলার শিবপুরে ১৯২৫ খ্রিস্টাব্দে জন্মগ্রহণ করেন। ১৯৬২ সাল থেকে তিনি নিজ প্রতিভা নৈপুণ্যের উপর ভর করে বাংলা কমিক্সকে সমৃদ্ধ করেছেন। ১৯৬২ খ্রিস্টাব্দে ‘হাঁদা ভোঁদার জয়’ নামক তিন পাতার বিন্যস্ত কমিক্স প্রকাশের মধ্য দিয়ে তার শিল্পীসত্তার প্রসার শুরু। ঘটনার পারম্পর্ষ, ভাষাপ্রয়োগ, বিন্যাস, নিখুঁত চিত্রের উপস্থাপন দক্ষতার নিদর্শন ক্রমে তাঁর ‘হাঁদা ভোঁদা’, ‘নন্টে ফন্টে’, ‘বাঁটুল দি গ্রেট’ এর মধ্যে লক্ষ্য করা যায়। তিনি কমিক্সের দুনিয়ায় অপ্রতিদ্বন্দ্বী সম্রাটরূপে প্রতিষ্ঠিত। কেননা তাঁর রচিত কমিক্সগুলিতে তিনি নিজেই কাহিনিকার, নিজেই চিত্রশিল্পী, নিজেই কালারিস্ট। এই বিরল প্রতিভা ব্যক্তিত্বের সৃষ্টি সম্ভারের মধ্যে অনেক বিস্ময়ভাবযুক্ত অদ্ভুত রসের প্রয়োগ রয়েছে। সেগুলোর মধ্যে নির্বাচিত কিছু অংশ আলোচনা করা হল— ‘হাঁদা ভোঁদা’ কমিক্সে শিল্পী নারায়ণ দেবনাথ হাঁদা এবং ভোঁদা নামক কিশোরকে কখনো প্রতিবেশী বন্ধু, আবার কখনো সহোদর ভাই

হিসেবে দেখিয়েছেন। হাঁদা ভোঁদার দুষ্টিমি ও নির্মল হাসির পাশাপাশি নানারকম অলৌকিক কাজের মধ্য দিয়ে লেখক কিছু কিছু জায়গায় বিস্ময়ভাবের প্রয়োগ করেছেন। ‘ম্যাচ দেখা’ নামক কাহিনিতে ফুটবল ম্যাচ দেখতে গিয়ে ভোঁদা একটি দুই টাকার নোট কুড়িয়ে পায়। সেই দুই টাকা দিয়ে সে একটি চকোলেট কেনে কিন্তু একটি বাচ্চা ছেলেকে কান্না করতে দেখে তাকে সেই চকোলেটটি দিয়ে দেয়। চকোলেট দেওয়ার সময়ে হাঁদা তাকে মানা করলেও সে তা শুনেনি। ওই বাচ্চা ছেলটি খুবই আনন্দে চকোলেট খুলে খেতে থাকে কিন্তু একটু পরেই ওই বাচ্চা ছেলের ঠাকুমা ভোঁদাকে ছাতা দিয়ে মারতে আসে চকোলেট দেয়ার জন্য। ফলে নিজের কেনা চকোলেট দান করে বাচ্চার কান্না থামানোর পরেও কেন ওর ঠাকুমার হাতে ছাতার বাড়ি খেতে হয় তা ভেবে বিস্ময়ে হতবাক ভোঁদা। পরে তার এই সহৃদয়তার পুরস্কার স্বরূপ ম্যাচ দেখার একটি টিকিট পায়।^৪ ‘হাঁদা ভোঁদা’ কমিক্সের ‘ভূত খেদানো’ কাহিনিতে রয়েছে ভূতের মাছভাজা খাওয়ার ঘটনা। তারপর ভোঁদার বুদ্ধিতে মাছ ভাজায় লঙ্কার গুঁড়ো মিশিয়ে ভূতের মুখ জ্বলিয়ে দেওয়ার মতো ঘটনা পাঠকমনে বিস্ময়বোধ জাগায়। এই কাহিনিতে শিল্পী লেখক নারায়ণ দেবনাথ অলৌকিকতার সঙ্গে মিশ্রিত অদ্ভুত রসের প্রয়োগ করেছেন।^৫ ‘হাঁদা ভোঁদা’ কমিক্সের ‘বন্ধু ভূত’ কাহিনিতে অলৌকিক বিস্ময়ভাবের প্রয়োগ রয়েছে। এখানে ভোঁদার মন খারাপের সময় আশ্চর্যজনকভাবে তার বন্ধু বচার আবির্ভাব হয়। বচা অদ্ভুতভাবে হাঁদা ও ভোঁদার প্রিয় খাবার এনে দেয় এবং ভোঁদার মনে কষ্ট দেওয়া হাঁদাকে দই ভাঁড়ের টোপ দিয়ে উপযুক্ত শান্তির ব্যবস্থা করে। সাতদিন পরে আসল বচা আসে দেখা করতে ভোঁদার সাথে। তখন অলৌকিক বচার আশ্চর্য কাণ্ডের ঘটনা ভোঁদার মনে বিস্ময়ভাবের সৃষ্টি করে।^৬ নারায়ণ দেবনাথ তাঁর সৃষ্টি নৈপুণ্যের লেখনী দ্বারা বাংলা কমিক্সের জগতকে বিশ্ব দরবারে উন্নীত করেন। তাঁর সৃষ্টি ‘বাঁটুল দি গ্রেট’ কমিক্সের আবির্ভাব হয় ১৯৬৫ খ্রিস্টাব্দে এখানে এক তরুণ শক্তিশালী যুবক বাঁটুলের আশ্চর্য প্রতিভাবলে নানান বিস্ময়কর কাজ সম্পাদনের নিদর্শন রয়েছে। শিল্পী এই কমিক্সে বাঁটুলকে অদ্ভুত শক্তিশালী সুপারহিরো রূপ দান করেছেন। এই বাঁটুল এক হাতে একটি বিশাল হাতিকে তুলে নিতে পারে, ফুঁ দিয়ে প্রবল ঘূর্ণিঝড়ের গতিপথ পরিবর্তন করে দিতে পারে, যার শক্তিশালী বুক হাজার গুলিতেও ক্ষতিগ্রস্ত হয় না। এছাড়াও নানান বিস্ময়কর কর্মের দ্বারা সমাজকে সুরক্ষিত করে চলে প্রতিনিয়ত। এইসব কর্মে সিদ্ধহস্ত বাঁটুলের কয়েকটি বিস্ময়ভাবযুক্ত অদ্ভুত কাহিনীর নিদর্শন আলোচনা করা হলো। ‘বাঁটুল দি গ্রেট’ কমিক্স সংকলনে ‘সেরা ভূত কাণ্ডের’ বাঁটুল বনাম ভূত অংশের প্রথম কাহিনিতে দেখা যায় সর্বশক্তিমান বাঁটুল তার আশ্চর্য দক্ষতায় সাত দিনের গাছ কাটার কাজ এক দিনে করে ফেলেছে। আর এই কাজের জন্য কোন অত্যাধুনিক যন্ত্রের প্রয়োগ নয়, কেবল নিজের হাতকেই ব্যবহার করেছে। বাঁটুলের এই শক্তি সম্পর্কে জানতে পেরে গাছে থাকা ভূতেরাও দৌড়ে পালিয়েছে। শিল্পী এখানে বিস্ময় ভাবযুক্ত অদ্ভুত রসের প্রয়োগ করেছেন।^৭ পরের কাহিনিতে দেখা যায় বাঁটুল কয়েকজনের সঙ্গে আদিবাসীদের অনুষ্ঠান দেখে ফেরার সময়ে প্রাকৃতিক দুর্যোগের মধ্যে পড়ে। তারপর না জেনে একটি ভূতুড়ে বাড়িতে তারা আশ্রয় নেয়। রাত বেড়ে যাওয়ায় তারা সেখানেই ঘুমিয়ে পড়ে। রাতে ভূতেরা এসে বাঁটুলের রক্ত পান করার জন্য কামড় দেয়। তখন বাঁটুল মশার কামড় ভেবে হাত দিয়ে চাপড় মারতেই ভূতেরা ভবলীলাসঙ্গ হয়ে যায়। বাঁটুলের হাতের চড় খেয়ে ভূতেরা অক্লান্তি পাওয়া, বিস্ময় বোধকে জাগ্রত করে।^৮ ‘বাঁটুল বনাম ভূতের’ কাহিনিতে বাঁটুলের বুদ্ধিমত্তা ও শক্তির কাছে অলৌকিক ভূতেরা নানাভাবে হস্ত নেশ্ত হওয়ার ঘটনা রয়েছে। ভূতের ঘাড় মটকে দেওয়া, ঠ্যাং ধরে দূরে ছুড়ে দেওয়া, কিল মারা, বেঁধে রাখা, বাঁটুলের শরীরে কামড় দিতে গিয়ে ভূতেরা দাঁত ভেঙে যাওয়া, গেছো ভূতকে সমূলে তুলে শূন্যে ছুড়ে দেওয়া প্রভৃতি বিস্ময় ভাবযুক্ত কাহিনীর প্রয়োগ রয়েছে। ‘পুরানো দুস্পাপ্য বাঁটুল’ অংশে বাঁটুলের দৌড় প্রতিযোগিতা, আশ্চর্যজনকভাবে রাস্তার উপর পড়ে থাকা একটি গাছকে তুলে নিয়ে দৌড়েও প্রথম হওয়া, এছাড়াও হাতুড়ি ছোঁড়া প্রতিযোগিতায় বাঁটুলের প্রদর্শন সকলের মনে বিস্ময় জাগায়।^৯ পটলা তার বিউগলটা রেখেছিল স্বাধীনতা দিবসে শোভাযাত্রায় বাজানোর জন্য। বাঁটুল ওই বিউগলটাতে ফুঁ দেয়, যার ফলে পটলা বিস্ময়করভাবে বিছানাশুদ্ধ জানলা ভেঙ্গে গিয়ে পড়ে খাটালের নোংরাতে। তারপর বাঁটুল স্বাধীনতা দিবসের শোভাযাত্রায় আসা সকলের সমস্ত বাদ্যযন্ত্র একা হাতে একসাথে বাজানো শুরু করে। একটি বাঁশিতে ফুঁ দিয়ে সবগুলো বাঁশি বাজাতে থাকে। বাঁটুলের ফুঁয়ের এমনই আশ্চর্য রকম ক্ষমতা মনে বিস্ময় ভাব জাগায়।^{১০} যুদ্ধের সময়ে কিশোরদের মনের কল্পনা শক্তির বিকাশে শিল্পীসৃষ্টি বাঁটুলের ক্রিয়াকলাপের জুড়ি মেলা কঠিন। শত্রুপক্ষের শিবিরে গিয়ে আশ্চর্যজনকভাবে মোকাবিলা করায় বাঁটুল সিদ্ধহস্ত। শত্রুপক্ষের

ছোঁড়া বারুদের গোলাকে ফুঁ দিয়ে ফেরত পাঠানো, শত্রুপক্ষের বড় কামানকে তুলে আছড়ে সৈন্যদের কুপোকাত করা, দড়ি ছুঁড়ে শত্রুপক্ষের যুদ্ধবিমানকে কাবু করার মতো বিস্ময়কর ঘটনা পাঠক মনে কৌতুক কল্পনার পাশাপাশি অদ্ভুত রসের সঞ্চারণ করে।^{১১} নারায়ণ দেবনাথ সৃষ্ট বাঁটুল এমনই শক্তিশালী যে, তাকে পাগলা ষাঁড় পিঠে গুঁতো দিয়ে নিজেই আহত হয়ে পড়ে, আর বাঁটুলের তাতে মনে হয় লম্বকর্ণ তার পিঠে হাত বুলিয়ে দিয়েছে। তারপর নদীতে স্নান করার জন্য বাঁপ দেওয়ার পর নদীর অপরপাড়ে অবস্থিত দুশমনদের জলোচ্ছ্বাসে নাকানি-চোবানি অবস্থা পাঠকমনে বিস্ময়ের অনুভূতি জাগিয়ে অদ্ভুত রসের সৃষ্টি হয়।^{১২} একদিন পাড়ার একটি ঘরে আঙুন লাগে এবং তা থেকে অন্যান্য ঘরে ছড়িয়ে পড়তে থাকে। সেখান থেকে দমকলের দূরত্ব পনেরো মাইল। ওখানে খবর দেওয়ার জন্য বাঁটুলের ওপর দায়িত্ব অর্পণ করা হয়। বাঁটুল তখন নিজের স্পিড বাড়িয়ে দৌড়ে যেতে থাকে। গাছে লাথি মেরে ভেঙে নিয়ে পোলজাম্প করে নদী পার হয়ে বাঘের মুখে পড়ে এবং বাঘকে পদাঘাত দিয়ে কাবু করে ফেলে। তারপর পাঁচ মিনিটে পনেরো মাইল পথ পাড়ি দিয়ে শহরে আসে এবং আকস্মিকভাবে ভুলে যায় নিজের শহরে আসার কারণ। তারপর বক্সিং লড়ার পর মনে পড়ে যায় শহরে আসার কারণ। পনেরো মিনিটের মধ্যে দমকল নিয়ে এসে আঙুনের হাত থেকে বাকি পাড়ার ঘর—বাড়িগুলোকে রক্ষা করে আশ্চর্যজনক ভাবে যা পাঠকমনে অদ্ভুত রসের সঞ্চারণ করে।^{১৩} বাঁটুল একদিন ঘুমিয়ে পড়েছে অথচ ওইদিন প্রতিযোগিতা রয়েছে। বাঁটুলের ঘুম ভাঙ্গানোর জন্য তার দুইজন সাগরেদ প্রথমে সুড়সুড়ি দেয়। তারপর একটি পেরেক দিয়ে হাতে ফুটিয়ে ঘুম ভাঙ্গানোর চেষ্টা করে বিফল হয়। পেরেকটিও আশ্চর্যজনকভাবে বেঁকে যায়। তারপর দশ কেজি ওজনের হাতুড়ি নিয়ে এসে বাঁটুলের মাথার উপর মারার পর তার ঘুম ভাঙে। সবাই অবাক হয় যখন বাঁটুল মাথায় হাতুড়ি মারার ঘটনাকে মাথায় জলের ফোঁটা পড়ার মতো অনুভবের কথা জানায়। দশ কেজি ওজনের হাতুড়ির যা সামান্য জলের ফোঁটা সদৃশ। বাঁটুলের এমন কার্যকলাপের দ্বারা শিল্পী বিস্ময় ভাবযুক্ত অদ্ভুত রসের প্রয়োগ করেছেন।^{১৪} ‘বাঁটুল দি গ্রেট’ কমিক্সের ল্যাংগেট লম্বকর্ণের গল্প অংশেও রয়েছে বাঁটুলের নানান বিস্ময়কর কীর্তিকলাপের নিদর্শন। বাঁটুলের মাথায় মস্ত বড় পাথর পড়ে গুঁড়ো হয়ে যায় কিন্তু তার মাথার কিছুই হয় না। ষাঁড়ের ছদ্মবেশ ধারণ করে আসল ষাঁড়ের সঙ্গে যুদ্ধ করে তাকে প্রতিহত করেছে বাঁটুল। বাঁটুলের সঙ্গী লম্বকর্ণেরও রয়েছে আশ্চর্য গুণ। সে তার শ্রবণেন্দ্রিয়ের দ্বারা অনেক দূরের লোকের কথাবার্তা শুনতে পায়। এই জন্য কোন ডাকাত দলের ষড়যন্ত্রের কথা, দুষ্টি লোকেদের আলোচনার কথা ও বিপদ বুঝে লম্বকর্ণ বাঁটুলকে বলতে পারে। তখন বাঁটুল তার অদ্ভুত ক্ষমতাবলে সেই সমস্ত দুষ্টিশক্তির পরিকল্পনাকে ভঙ্গ করে দেয়।^{১৫} ‘পোষা উটপাখির কীর্তি’ অংশে বাঁটুলের পোষা উটপাখির নানা কাজকর্মের ফলস্বরূপ অনেক বাধা-বিঘ্ন, ঝগড়াট পার করার কাহিনি রয়েছে। উটপাখি ও বাঁটুলের মিলিত কান্ড-কারখানার আশ্চর্য নিদর্শনের মধ্যে অন্যতম হলো উটপাখির প্লাস্টিকের সাপ খাওয়া, পরীক্ষার সাদাখাতা খাওয়া, ঘড়ি খাওয়া এবং বাঁটুলের দ্বারা উটপাখির গলা টিপে ধরে গলার ভেতরে হাত ঢুকিয়ে খাতা ও ঘড়ি বার করে আনার মত ঘটনা পাঠকমনে বিস্ময়ের পাশাপাশি নির্মল হাসির খোরাক যোগায়। বাঁটুলের পোষা কুকুর ভেদোর সঙ্গেও লেখক অনেক কমিক্স জাতীয় কার্টুন তৈরি করেছেন। এছাড়াও বাঁটুলের বাঘ, সাপ, হাতি, হাঙ্গর মাছ, ভালুক, গরিলা, গন্ডার প্রভৃতি জন্তু-জানোয়ারদের সাথে বিস্ময়কর মোকাবিলার মত ঘটনার প্রয়োগ করেছেন লেখক আলোচ্য ‘বাঁটুল দি গ্রেট’ কমিক্সের বিভিন্ন কাহিনিতে। মস্ত বড় হাতির সুঁড় ধরে আছাড় দেওয়ার ও তার পা—গুলিকে বেঁধে কাঁধে করে নিয়ে যাওয়ার মতো অবাস্তব ঘটনার আশ্চর্যরূপ পাঠকমনকে বিস্মিত করে।^{১৬} একইভাবে চোরশিকারীদের হাত থেকে বাঘকে বাঁচানো, বাঘের সঙ্গে মোকাবিলা করার মত ঘটনা পাঠকমনকে চরম বিস্ময় ভাব দ্বারা অদ্ভুত রসে সিক্ত করে।^{১৭}

‘বাঁটুলের বিদ্রাট কাণ্ড’ ও ‘কেন্দ্রীয় চরিত্রে ভজা—গজা’র মধ্যেও নানা রকমের অস্বাভাবিক কান্ড যেমন— হাত দিয়ে মোটা মোটা গাছের গুড়িকে ফালাফালা করা, গৃহশুদ্ধ পাঠশালাকে তুলে আনা, বড় আকারের মাছকে জলের উপরে তুলে দিয়ে লুফে ধরে ফেলা ইত্যাদি। এছাড়াও বিভিন্ন রকমের চোর ডাকাতদের ধরে পুলিশের হাতে তুলে দেওয়া, নিজ হাতে শাস্তি দেওয়ার মতো ঘটনার নিদর্শন রয়েছে আলোচ্য ‘বাঁটুল দি গ্রেট’ এর কাহিনিতে। এই ‘বাঁটুল দি গ্রেট’ কমিক্সের বেশিরভাগ অংশ জুড়ে বাঁটুলের কৃতিত্বের দিকগুলির পরিচয় দিয়েছেন শিল্পী। কিছু বিষয়ে হাস্যরসের পাশাপাশি বিস্ময় ভাবযুক্ত অদ্ভুত রসের প্রয়োগ করেছেন নিপুন দক্ষতায়। কথার পাশাপাশি অঙ্কিত ছবিগুলিও পাঠকমনে বিস্ময়ের উদ্বেক করে।

নারায়ণ দেবনাথ রচিত ‘নটে ফন্টে’ কমিক্সের প্রথম প্রকাশিত রূপ পাঠকদের সামনে আসে ১৯৬৯ খ্রিস্টাব্দে। গ্রাম বাংলার দুই দামাল ছেলে নটে ও ফন্টের চিত্রকথা কাহিনির নানান বিস্ময়কর ঘটনার নির্বাচিত কিছু অংশ আলোচনা করা হলো— ‘নটে ফন্টে’ কমিক্সে প্রধান চরিত্রগুলি হল ফন্টে, নটে ও কেল্টু। এছাড়াও বিভিন্ন সময়ে কাহিনির প্রয়োজনে লেখক মাস্টারমশাই, গৌঁসাইজী, গাবলু ইত্যাদি চরিত্রের ব্যবহার করেছেন। বুদ্ধিদীপ্ত দুষ্টমি ও হাসির সঙ্গে সঙ্গে লেখক কিছু কিছু জায়গায় আকস্মিকতা ও বিস্ময়ের প্রয়োগ করেছেন, যা সমস্ত পাঠকদের আনন্দ দান করে। পাড়ায় বালক ভোজন হবে। এই জন্য গাবলু সাহায্য সংগ্রহ করেছে পুরো পাড়ায়। একমাত্র গৌঁসাইজী বাদে সবাই কম বেশি সাহায্য করেছে গৌঁসাইজি গাবলুকে বলেছে— “ভূত ভোজন করিয়ে অর্থনাশ করে কোন লাভ নেই। বরঞ্চ সুদে খাটালে দুপয়সা আসবে।”^{১৮} এই কথা গাবলু সহ নটে ফন্টের আত্মসম্মানে লাগে। তখন নটে ফন্টে গৌঁসাইজীকে শিক্ষা দেওয়ার জন্য আশ্চর্য এক ফন্দি আঁটে। গৌঁসাইজী নিরামিষভোজী, তিনি ভগবানকে প্রসাদ উৎসর্গ করে তারপর নিজে খান। একদিন নটে এবং ফন্টে গৌঁসাইজীর ঘরে প্রসাদ খেতে গিয়ে প্রসাদে চিৎড়ি মাছ ভাজার উপস্থিতির তকমা লাগিয়ে দেয়। তারপর একশ টাকা আদায় করে বালক ভোজনের সাহায্য হিসেবে। কাহিনীতে দুষ্ট বুদ্ধির চমৎকারিত্ব রয়েছে, যা মনে অদ্ভুত রসের সঞ্চার করে।^{১৯}

নারায়ণ দেবনাথ রচিত ‘আশ্চর্য মুখোশ’ নামের কমিক্স গল্পটি ১৯৭৯ খ্রিস্টাব্দে শারদীয়া পক্ষীরাজ পত্রিকায় প্রকাশিত হয়। এই কমিক্সের কাহিনীতে চন্দ্রকুমার নামের একজন যুবকের কিছুদিন মুখোশ ব্যবহার করে নিজের মুখশ্রীর বিস্ময়কর পরিবর্তনের ঘটনা রয়েছে। চন্দ্রকুমারের মুখশ্রী অতি কুৎসিত রকমের। তাই চন্দ্রকুমারকে দেখে ছোট ছোট ছেলেমেয়েরা ভয়ে পালিয়ে যায়। কিছু কিছু ছেলেরা আবার তার চেহারা নিয়ে ব্যঙ্গ বিদ্রূপও করে। চন্দ্রকুমারের নিঃসঙ্গ জীবন অসুন্দর মুখের জন্য যন্ত্রণায় পরিপূর্ণ। আয়নার প্রতিবিম্বের সামনে দাঁড়িয়ে অদৃষ্টের প্রতি ঘৃণা বিদ্বেষ বর্ষণ করে সে। হঠাৎ করে একদিন রাত্তায় একজন অন্ধ বৃদ্ধার বলা কথা তার মনে টনক নড়িয়ে দিল। বৃদ্ধা নিজের অন্ধত্বের কারণে চন্দ্রকুমারের সুন্দর ও করুণামাখা মুখের কল্পনা করে বলে—

“যদি তোমার মুখখানা দেখার ক্ষমতা থাকতো বাবা— আমি নিশ্চিত জানি তা সুন্দর এবং করুণামাখানো।”^{২০}

বৃদ্ধার এইকথা শুনে চন্দ্রকুমারের মনে অদ্ভুত খেয়াল হল। তাকে লোকের ঘৃণা করার কারণ এই অসুন্দর মুখ তাই সে একটি করুণামাখানো মুখোশ খুঁজে বেড়াতে লাগলো। নির্জন রাস্তার ধারে একটি ম্যাজিকের দোকানে হঠাৎ করে তার লক্ষ্য পড়ল। সেই দোকানে যেতে দোকানদার চন্দ্রকুমারকে দেখেই বুঝতে পারলো, মুখোশের সন্ধানে এসেছে। তারপর একটি ভদ্র ও দয়ালু রকমের চমৎকার মুখোশ সে কিনলো। নরম ও নমনীয় সুন্দর মুখোশটি ব্যবহার করার পর থেকে চন্দ্রকুমারের জীবনের আশ্চর্য অনুভূতির বদল হতে লাগলো। যে ছেলেরা তাকে ব্যঙ্গ বিদ্রূপ করতো তারাই এখন তার নানা জিনিসের প্রশংসা করতে লাগলো। একদিন পিকনিকে গিয়ে মিনু নামের একটি মেয়ের সঙ্গে বন্ধুত্ব হল। মিনু চন্দ্রকুমারকে নিজের দাদা হিসেবে গ্রহণ করল। কিন্তু চন্দ্রকুমারের মনে সংশয় হল যে, সে এই ছোট মেয়েটাকে ঠকাচ্ছে না তো! তারপর চন্দ্রকুমার মিনুকে আসল সত্য খুলে বলতে গেল। সে তার মুখোশ খুলে মিনুকে দেখালো। মিনু ভাবলো দাদা তার সঙ্গে মজা করছে। কিন্তু যখন চন্দ্রকুমার নিজের মুখোশ খুলে আয়নার সামনে দাঁড়ালো তখন বিস্ময়ে হতবাক হয়ে গেল। তার মুখশ্রী আর আগের মতো নেই। মুখোশের মতোই দয়ালু ও সুন্দর হয়ে গেছে। লেখক এখানে বিস্ময় ভাবযুক্ত অদ্ভুত রসের প্রয়োগ করেছেন সুনিপুণ দক্ষতায়। যেখানে মুখোশ আলম্বন বিভাব। মুখোশের আদলে মুখশ্রী হয়ে যাওয়া উদ্দীপণ বিভাব। চন্দ্রকুমারের স্তম্ভ, রোমাঞ্চ, নেত্রবিকাশ অনুভাব। চন্দ্রকুমারের মনের আবেগ, হর্ষ প্রভৃতি হল সঞ্চারীভাব। নারায়ণ দেবনাথ রচিত কমিক্স ‘বাহাদুর বেড়াল’ ১৯৮২ খ্রিস্টাব্দে শুকতারার পত্রিকায় প্রথম প্রকাশিত হয়। এই কমিক্স রচনায় বিদেশি কমিক্স ‘কার্কি দ্য ক্যাট’ এর প্রভাব রয়েছে। এই বাহাদুর বেড়ালের রয়েছে কিছু প্রতিভা, যার দ্বারা সে সকলকে প্রভাবিত করতে পারে। এছাড়াও ‘টম এন্ড জেরি’ কার্টুন ও বাহাদুর বেড়ালের কাহিনির মিল রয়েছে। ‘বাহাদুর বেড়াল’ কমিক্সে অবস্থিত কিছু বিস্ময় ভাবযুক্ত ঘটনার নিদর্শন দেওয়া হলো— বাহাদুর একটি সাপকে কিছুক্ষণের জন্য নাচানোর সুযোগ পায়। কারণ সাপুড়িয়া এই সময়ে খাওয়ার জন্য গেছে। সাপকে নাচানোর সময়ে বাহাদুর বেড়াল একটি আশ্চর্য নৃত্যকলা

শেখায় এই নৃত্যকলার নাম হলো 'গিঁট নাট্যম'। এই কলার দ্বারা বাহাদুর সাপটিকে ধরে গিঁট বসিয়ে দিয়েছে অদ্ভুতভাবে। সাপের শরীরে গিঁট দিয়ে গিঁটনাট্যম শেখানোর ব্যাপার পাঠকমনে পাঠকমনকে বিস্মিত করে। বাহাদুর বেড়ালের বই পড়ার বিষয়টিও বেশ আশ্চর্যজনক। আবার লাইব্রেরী বন্ধ থাকার জন্য বই ফেরত দেওয়ার তাগিদও অনেক বইপ্রেমী পাঠকদের প্রতি নিয়মানুবর্তী হওয়ার প্রেরণা জোগায়। বিভিন্ন উপায়ে বই জমা করতে যাওয়ার পদ্ধতিগুলিও অবাধ করে তোলে পাঠকদের। যার ফলস্বরূপ দমকলের সাহায্যের প্রয়োজন হয়ে পড়ে, অথচ চিঠি ফেলার ব্যস্ত দিয়ে বই রাখা যেত দেখে সে নিজেও অভিভূত হয়ে যায়। এছাড়াও নানারকমের দুষ্ট বুদ্ধির নিদর্শন বা ব্যবহার রয়েছে বাহাদুর বেড়ালের মধ্যে। এই কমিক্স তৈরিতে শিল্পী সুন্দর কথার সঙ্গে উন্নত ছবিও অঙ্কন করেছেন। বাঙালি জীবনযাত্রায় কিশোর বয়সীদের রূপ কল্পনার চিত্রকথাই যেন ফুটে উঠেছে তাঁর চিত্রকথাগুলিতে। 'হাঁদা ভোঁদা' ও 'বাঁটুল দি গ্রেট' কমিক্সে ভূতের কল্পনা ও বাস্তবে তার ব্যবহার করেছেন শিল্পী। কিন্তু 'নন্টে ফন্টে'তে দেখা যায় ভূতের প্রতিটি বিষয়ের পেছনে মানুষেরই স্বার্থ জড়িত। বিজ্ঞান চেতনার বিকাশে মানুষেরাই তাদের প্রয়োজনে ভৌতিক পটভূমির সৃষ্টি করে। তাই ভূত বা গরিলা সাজতে দেখি আমরা। 'বাঁটুল দি গ্রেট'র ভূতের সঙ্গে নন্টে ফন্টের ভূতের পার্থক্য তাই লক্ষ্য করা যায় অনায়াসে। শিল্পী নারায়ণ দেবনাথ সময়ের সঙ্গে সঙ্গে নানা বিস্ময়কর ভৌতিক বিষয়গুলির প্রয়োগ ভিন্নতা দেখিয়েছেন তার কমিক্সগুলিতে। বাংলা কমিক্স আন্দোলনের বিস্তৃতি ও বিবর্তনের ক্ষেত্রে সন্দেশ পত্রিকার সম্পাদক সত্যজিৎ রায়ের অসামান্য ভূমিকা রয়েছে। তিনি নিজের রচিত ছোটগল্পগুলির মধ্যে নানা ছবির ব্যবহার করেছেন। পাশাপাশি কমিক্স রচয়িতাদের পত্রিকায় উৎকৃষ্ট চিত্রকথা প্রকাশে উৎসাহিত করতেন। ১৯৭০ খ্রিস্টাব্দে সন্দেশের পাতায় তাঁর অঙ্কিত 'কমিক্স' প্রকাশিত হয়। এছাড়াও তিনি সিনেমা নির্মাণের কাজে নানা রকমের কার্টুন আঁকতেন।

সিদ্ধার্থ মুখোপাধ্যায় অঙ্কিত চিত্রকথা 'দানোর সন্ধানে' ১৯৮৫ খ্রিস্টাব্দে সন্দেশ পত্রিকায় প্রকাশিত হয়। এই চিত্রকথাটি মঞ্জিল সেনের গল্পকাহিনি অবলম্বনে অঙ্কিত হয়েছে। এই কমিক্সে রয়েছে দানোর অদ্ভুত ত্রিযাকলাপের প্রয়োগ সমন্বিত চিত্রকল্প। যা বাংলা কমিক্স পাঠক চিত্তকে বিস্ময়ভাবে ভাবিত করে।

১৯৬৫ খ্রিস্টাব্দে জন্মলাভ করা অভিজিৎ চট্টোপাধ্যায় একজন পেশাদার কমিক্স শিল্পী। তিনি সত্যজিৎ রায়ের প্রফেসর শঙ্কু ও ফেলুদাকে নিয়ে অনেক কমিক্স তৈরি করেছেন। তাঁর 'হীরক রহস্য', 'বাদুড় বিভীষিকা', 'সেপ্টোপাসের খিদে' প্রভৃতি কমিক্স সন্দেশ পত্রিকায় প্রকাশিত হয়। 'সেপ্টোপাসের খিদে' চিত্রকথায় সেপ্টোপাস বা সপ্তপাশ নামক অদ্ভুত মাংসাশী উদ্ভিদের বিস্ময়কর ত্রিযাকলাপের চিত্রাঙ্কন করেছেন শিল্পী। এই চিত্রকথার কাহিনি সত্যজিৎ রায়ের গল্প অবলম্বনে নির্মিত। অভিজিৎ চট্টোপাধ্যায় এই চিত্রকথায় সেপ্টোপাসের আশ্চর্য প্রাণী শিকারের চিত্র রয়েছে। এই আশ্চর্য উদ্ভিদের রয়েছে সাতটি শঁড়, গায়ে রয়েছে বাদামি রঙের চাকা চাকা দাগ। প্রাণী শিকারের আগে তার দেহ থেকে ক্লোরোফর্মের মতো গন্ধ ছড়িয়ে দেয়। যে গন্ধের প্রভাবে সেই প্রাণী সহজে মোহাচ্ছন্ন হয়ে সেপ্টোপাসের শঁড়ে ধরা দেয়। সে এতটাই বুদ্ধিমান যে বিষ দিয়েও তাকে হত্যা করা সম্ভব হয় নি। শিল্পী বলেছেন—

“আসলে ... সেপ্টোপাসের যে মানুষের প্রতি লোভ বা আক্রোশ থাকতে পারে তার কোন ইঙ্গিত এতদিন পাইনি। কাল যখন পেলাম তারপর একে মেরে ফেলা ছাড়া আর উপায় নেই। বিষ দিয়ে কাজ হয়নি, ও খুব বুদ্ধিমান। বাকি রইল রাইফেলের গুলি!”^{২১}

এই উদ্ভিদটিকে কান্তিবাবু মধ্য আমেরিকার নিকারাগুয়ার গভীর জঙ্গল থেকে এনেছেন। এই গাছে কোন বিজ্ঞানসম্মত নাম পাওয়া যায় নি। স্থানীয় আদিবাসীরা এই গাছকে শয়তান গাছ বলে অভিহিত করে থাকে। আলোচ্য চিত্রকথায় এই সেপ্টোপাসের বিস্ময়কর কার্যকলাপ সহৃদয় সামাজিকের মনে অদ্ভুত রসের সঞ্চার করে।

সবমিলিয়ে বলা যায় বাংলা কমিক্সের জগত খুবই বৈচিত্র্যময়। এই কমিক্সের রচনার ক্ষেত্রে বিভিন্ন শিল্পী বিভিন্ন ভাবে বিস্ময় ভাবযুক্ত অদ্ভুত রসের প্রয়োগ করেছেন। শিল্পীদের লেখনীর ছোঁয়ায় বাংলা চিত্রকথার জগত কখনো রাজনৈতিক প্রেক্ষাপটের পটভূমিকায়, কখনো লঘু বা তীক্ষ্ণ ব্যঙ্গের দ্বারা, কখনো হাস্যরসের সঙ্গে মিলেমিশে, কখনো রহস্য-রোমাঞ্চ

কাহিনির ঘেরাটোপে, কখনো কল্পবৈজ্ঞানিক ঘটনার আবর্তে, কখনো নির্মল আনন্দ দানের প্রয়োজনে ব্যবহৃত অদ্ভুত রস সহৃদয় পাঠকমনকে প্রভাবিত করে।

Reference:

১. মাজি, তুষার, ও শান্তনু ঘোষ সম্পাদিত, 'ময়ূখ চৌধুরী কমিক্স—সমগ্র' ২, লালমাটি, কলকাতা ৭৩, প্রথম প্রকাশ কলকাতা বইমেলা জানুয়ারি ২০১৩, পৃষ্ঠা - xii (আজকাল, রবিবাসরীয়, ২ জুন ১৯৯৬)
২. মজুমদার, কৌশিক, 'কমিক্স ইতিবৃত্ত', লা ল মা টি, কলকাতা ৭৩, দ্বিতীয় সংস্করণ মাঘ ১৪২২, পৃষ্ঠা - ২১
৩. মাজি, তুষার, ও শান্তনু ঘোষ সম্পাদিত, 'ময়ূখ চৌধুরী কমিক্স—সমগ্র' ৩, লালমাটি, কলকাতা ৭৩, প্রথম প্রকাশ জুন ২০১৩, পৃষ্ঠা - ২০৪
৪. দেবনাথ, নারায়ণ, 'সেরা হাঁদা ভোঁদা সমগ্র', দীপ প্রকাশন, কলকাতা ০৬, কলকাতা বইমেলা, জানুয়ারি ২০১৪, পৃষ্ঠা - ১৪
৫. তদেব, পৃষ্ঠা - ৭২
৬. তদেব, পৃষ্ঠা - ৩৩০
৭. দেবনাথ, নারায়ণ, 'সেরা বাঁটুল দি গ্রেট', দীপ প্রকাশন, কলকাতা ০৬, কলকাতা বইমেলা ২০১৪, পৃষ্ঠা - ১৬
৮. তদেব, পৃষ্ঠা - ১৮
৯. তদেব, পৃষ্ঠা - ৫৪
১০. তদেব, পৃষ্ঠা - ৫৬
১১. তদেব, পৃষ্ঠা - ৫৮
১২. তদেব, পৃষ্ঠা - ৬২
১৩. তদেব, পৃষ্ঠা - ৬৪
১৪. তদেব, পৃষ্ঠা - ৯৪
১৫. তদেব, পৃষ্ঠা - ১০৭-১২২
১৬. তদেব, পৃষ্ঠা - ২০২
১৭. তদেব, পৃষ্ঠা - ২০৪
১৮. দেবনাথ, নারায়ণ, 'সেরা নন্টে ফন্টে সমগ্র', দীপ প্রকাশন, কলকাতা ০৬, কলকাতা বইমেলা ২০১৪, পৃষ্ঠা - ৯৫
১৯. তদেব, পৃষ্ঠা - ৯৬
২০. গঙ্গোপাধ্যায়, বিশ্বদেব সম্পাদিত, 'কমিক্স ও গ্রাফিক্স', বুক ফার্ম, প্রথম সংখ্যা, অক্টোবর ২০১৫, পৃষ্ঠা - ৩৮৬
২১. রায়, সন্দীপ, ও দেবাশিস সেন সম্পাদিত, 'সন্দেশ কমিক্স সমগ্র', লালমাটি, কলকাতা ৭৩, প্রথম প্রকাশ বইমেলা ২০১৫, পৃষ্ঠা - ২৯১