



(8ನೇ ಪುಟದಿಂದ)

★ ಬೆಳ್ಳಕ್ಕಿಯ ಜಾನುವಾರು ಜತೆಗಿನ ಗೆಳತನಕ್ಕೂ ಭದ್ರವೇಷಕ್ಕೂ ಅವಿನಾಭಾವ ಸಂಬಂಧವಿದೆ. ಹುಳ ಪುಪ್ಪಟೆಗಳಲ್ಲ ಬೆಳ್ಳಕ್ಕಿಯ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ಭದ್ರವೇಷ ಧರಿಸಿ ಹುಲಿನೆಡೆಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತವೆ. ದನವೊಂದು ಮೇಯುತ್ತ ಅತ್ತಿತ್ತ ಚಲಿಸಿದಾಗ ಕುಳಿತಲ್ಲೇ ಧ್ಯಾನಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕೀಟಗಳು ಉಪಟಳಗೊಂಡು ಬೇರೊಂದು ಕಡೆ ಹಾರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇದನ್ನು ಕೂಡಲೇ ನಮ್ಮ ಬೆಳ್ಳಕ್ಕಿ ಗಮನಿಸಿ ಸ್ಥಾನವಲ್ಲಟ ಮಾಡಿದವರನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕರುಂ ಕರುಂ ಎಂದು ತಿನ್ನುತ್ತದೆ.

ನಿಮ್ಮ ಮನೆಯ ಸುತ್ತಮುತ್ತ ಹಲವಾರು ಹಕ್ಕಿಗಳಿದ್ದೂ ನಿಮ್ಮ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಿದ್ದಿಲ್ಲವೆಂದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಭದ್ರವೇಷದ ಕೈವಾಡವಿದೆ ಎಂದೇ ಅರ್ಥ. ಕೆಲವು ಹಕ್ಕಿಗಳು ಗೂಡನ್ನೂ ಕಟ್ಟದೆ ಕೇವಲ ಭದ್ರವೇಷದ ಬಲದಿಂದ ಮಾತ್ರವೇ ಸಂತಾನಾಭಿವೃದ್ಧಿ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಪಾದಹಕ್ಕಿ (ತೇನೆಹಕ್ಕಿ) ವಿಶೇಷವಾದ ಯಾವ ಗೂಡೂ ಇಲ್ಲದೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆಯೇ ತನ್ನ ಮೊಟ್ಟೆಗಳನ್ನಿಡುತ್ತದೆ. ಮೊಟ್ಟೆಗಳು ಮತ್ತು ಹೊರಬಂದ ಮರಿಗಳು ಆ ಪರಿಸರದ (ಕಲ್ಲಿನ) ಬಣ್ಣವನ್ನು ಅದಷ್ಟು ಹೋಲುತ್ತವೆಯೆಂಬುದೇ ಆ ಹಕ್ಕಿಯ ಉಳಿವಿಗೆ ಸಾಕ್ಷಿ. ಹದ್ದಿನ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಅಲ್ಲೊಂದು ಓಡಾಡುತ್ತಿರುವ ಮರಿ ಕಂಡರೂ ಕಾಣಿಸದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಉಳಿದ ಬಹುತೇಕ ಎಲ್ಲ ಹಕ್ಕಿಗಳೂ ಗೂಡು ಕಟ್ಟುವಾಗ ಯಾರ ಕಣ್ಣಿಗೂ ಬೀಳದರಲ್ಲಿ ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಗಮನ ಕೊಡುತ್ತವೆ. ಕೆಲವು ಹಕ್ಕಿಗಳು ಮರದ ಕೊಂಬೆಯ ಕವಲುಗಳೆಡೆಯಲ್ಲಿ ಗೂಡು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಗೂಡು ತಯಾರಾದ ಬಳಿಕ ಅದೇ ಮರದ ಚಿಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಎಬ್ಬಿಸಿಯೇ ಇಲ್ಲಾ ಬಿದ್ದ ಮರದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ತಂದು ತಮ್ಮ ಗೂಡಿಗೆ ಅಂಟಿಸುತ್ತವೆ. ಇದಷ್ಟು ಪರಿಣಾಮ ಕಾರಿಯಾಗಿ ಇರುತ್ತದೆಂದರೆ ಕೊಂಚ ದೂರದಿಂದ ನೋಡುವ ಯಾರಿಗಾದರೂ ಅಲ್ಲೊಂದು ಗೂಡಿದರಬಹುದು ಎಂಬ ಸಂಶಯವೂ ಬರುವುದಿಲ್ಲ.

ಬಣ್ಣ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಮತ್ತು ಆಕಾರಗಳು ಜೀವಜಾಲದಲ್ಲಿ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಮಹತ್ವವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

- ★ ಸುಲಭವಾಗಿ ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚದಂತೆ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು (ಉದಾ: ಚಿಟ್ಟೆಯ ಲಾವಾಗಳು) ಬೇರೇನನ್ನೋ ಅನುಕರಿಸಲು (ಟೋಪಿ ಹುಳ, ಕಡ್ಡಿಹುಳಗಳು).
- ★ ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚದಂತೆ ಕಾದು ಕುಳಿತು ಬೇಟೆಯಾಡಲು (ಉದಾ: ಊಸರವಳ್ಳಿ, ಹಾವು)
- ★ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಎದ್ದುಕಾಣಲು (ಉದಾ: ವಿಷಯುಕ್ತ ಕವೈಗಳು)
- ★ ಗೊಂದಲವನ್ನೇರ್ಪಡಿಸಲು (ಉದಾ: ಚಿಟ್ಟೆಯ ರೆಕ್ಕೆಯಲ್ಲಿನ ಕಣ್ಣಿನಂತಹ ರಚನೆಗಳು, ಜೀಬಾ)

ಮಿಡತೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಸಣ್ಣಪುಟ್ಟ ಕೀಟಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೊಡನೆ ಬೆರೆತು ಹೋಗುವಂತಹ ಬಣ್ಣವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಒಂದು ಅಥವಾ ಕೆಲವೇ ಬಣ್ಣಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಭದ್ರವೇಷ ಕೇವಲ ಒಂದು ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ (ಒಂದು ಹಿನ್ನೆಲೆಗೆ) ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾಗಿದೆ. ಹಸಿರು ಹುಳವೊಂದು ಹಸಿರೆಯಲ್ಲಿ ದ್ವಂದ್ವ ಮಾತ್ರ ಕಾಣಿಸದಂತಾಗುವುದು. ನೆಲದಲ್ಲಿ ದ್ವಾಗ, ಕಾಂಡದ ಮೇಲಿದ್ದಾಗ ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆಗೆ ಬಲಿಯಾಗಿ ಬಿಡಬಹುದು. ಚಲಿಸುವ ದೊಡ್ಡ ಮಟ್ಟದ ಜೀವಿಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿಬಿಡುವಂತಹ ಬಣ್ಣ ವಿನ್ಯಾಸಗಳಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. (ಸೇನಾ ಸಮವಸ್ತ್ರಗಳೂ ಇದೇ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡವು). ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹೊರ ಆಕಾರ ಕಾಣಿಸದಾಗಬೇಕು ಮತ್ತು ಈ ಆಕಾರವನ್ನು ಮುರಿಯುವ ಗೆರೆಗಳೋ ಚುಕ್ಕೆಗಳಂತಹ ವಿನ್ಯಾಸಗಳಿರಬೇಕು. (ಉದಾ: ಅಳಿಲು, ಹುಲಿಯ ಮೇಲಿನ ಪಟ್ಟಿಗಳು)

ಆಕಾರವನ್ನು ಮುರಿಯುವ ವಿನ್ಯಾಸಗಳಿಗೆ 'ಡಿಸ್‌ರಾಬ್ಲಿವ್ ಪ್ರಾಟೆನ್ಸ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹೆಸರೇ ಹೇಳುವಂತೆ ಇಲ್ಲಿ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಒಂದು ಜೀವಿಯ ಆಕಾರದ ಹೊರರೇಖೆಯನ್ನು ತುಂಡರಿಸುವಂತಿರುತ್ತವೆ. ಇದರೊಡನೆ ಬೇರೆ ವಿಧಾನಗಳೂ ಜೊತೆಯಾಗಿರಬಹುದು. ಜಿಂಕೆಯ ಮೇಲಣ ಚುಕ್ಕೆಗಳು, ಅಳಿಲಿನ ಬೆನ್ನಿನ ಗೆರೆಗಳು ಅವುಗಳ ಹೊರ ಆಕೃತಿಯ ರೇಖೆ ಮುರಿಯುತ್ತವೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಈ ಗುರುತುಗಳು ಹೊರ ರೇಖೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದಂತಿರುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ಗುರುತುಗಳ ಸ್ಥಾನ, ಗಾತ್ರದ ಜೊತೆಗೆ ಕೊಂಚ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಆ ದಿನದ ಬೆಳಕೂ ಜೀವಿಯೊಂದರ ಭದ್ರವೇಷಕ್ಕೆ ಮಹತ್ವದ ಸಂಗತಿಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಡಿಸ್‌ಕ್ರೈವ್ ಮಾರ್ಕಿಂಗ್, ಎಂಬುದು ನೋಡುವ ಕಣ್ಣಿನ ಗಮನವನ್ನು ಬೇಕೆಂದೇ ತನ್ನದೇ ದೇಹದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಸೆಳೆಯುವಂತೆ ಮಾಡಿಬಿಡುವುದು. ಆಗ ಕಣ್ಣು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬೇಕಾದ ಹೊರ ಆಕಾರವನ್ನು



ಕಡೆಗಣಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಈ ಗುರುತುಗಳು ಎದ್ದು ಕಾಣುವಂತೆ ಹೊಳೆವ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಈ ವೇಷ ಹಿನ್ನೆಲೆಗೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯಾಗಿ ಅಡಗುವುದಕ್ಕಿಂತ ಕೊಂಚ ಭಿನ್ನವಾಗಿ ಕಾಣುವುದು ಬೇರೇನೋ ಎಂದು ಬಿಂಬಿಸುವುದರಲ್ಲಿದೆ. ಚಿಟ್ಟೆಯ ರೆಕ್ಕೆಯ ಮೇಲಿನ ಕಣ್ಣಿನಂತಹ ಚುಕ್ಕೆಗಳು, ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲೂ ತಲೆಯಿರುವಂತಹ ವಿನ್ಯಾಸ, ಕೆಲವು ಪತಂಗಗಳ ರೆಕ್ಕೆಗಳ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಹಾವಿನಂತಹ ರಚನೆಗಳು ಇದಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆ.

ಒಂದೇ ಬಣ್ಣದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಘನ ವಸ್ತುವಿನ ಮೇಲೆ ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕು ಬಿದ್ದಾಗ ಮೇಲ್ಭಾಗ ಕಾಂತಿಯುಕ್ತವಾಗಿ ಬಣ್ಣ ತೆಳ್ಳಗಾದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ನೇರವಾಗಿ ಬೆಳಕು ಬೀಳದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಛಾಯೆ ಬಿದ್ದು ಬಣ್ಣ ದಟ್ಟವಾಗಿರುವಂತೆ ಕಾಣುವುದು (ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಸೈಚ್ 'ಶೇಡ್' ಅನ್ನು ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ). ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣಿಗೂ, ಇತರೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಕಣ್ಣಿಗೂ ಹೀಗೆ ನೆರಳು-ಬೆಳಕನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ವಸ್ತುಗಳು ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತವೆ. ಇದು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗುರುತು ಹಿಡಿಯುವಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಸುಳಿವೂ ಹೌದು. ಕೌಂಟರ್ ಶೇಡಿಂಗ್ (ಪ್ರತಿಭಾಯೆ ಎನ್ನಬಹುದು) ಎನ್ನುವುದೊಂದು ತಂತ್ರ ಈ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ತಲೆಕೆಳಗು ಮಾಡಿ ಭದ್ರವೇಷದಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಜೀವಿಯ ಬಣ್ಣ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ (ಬೆನ್ನು) ಹೆಚ್ಚು ದಟ್ಟವಾಗಿದ್ದು, ಕೆಳಭಾಗ(ಹೊಟ್ಟೆ) ತೆಳು ಬಣ್ಣದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಸಸ್ತನಿಗಳಲ್ಲಿ, ಸರಿಸ್ತನಿಗಳಲ್ಲಿ, ಹಕ್ಕಿಗಳಲ್ಲಿ, ಮೀನುಗಳಲ್ಲಿ, ಕೀಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕಾಣಬಹುದು.

ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಹೂಗುಬ್ಬಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಹೂಗುಬ್ಬಿಯ ಹೊಟ್ಟೆ ತೆಳುಹಳದಿ ಬಣ್ಣಕ್ಕಿದ್ದು ಬೆನ್ನು ಗಾಢವಾದ ಕಂದು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ದೂರದಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ ಬಿಸಿಲು ಬೀಳುವುದರಿಂದಾಗುವ ಬಣ್ಣವ್ಯತ್ಯಾಸ ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ.

ಚಲನೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಭದ್ರವೇಷದೊಡನೆ ಆಯಾ ಜೀವಿಯ ಚಲನೆಯೂ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಹೊಂದಿದೆ. ಹುಲಿ, ಚರತೆಗಳು ತಮ್ಮ ಬಲಿಗೆ ತಿಳಿಯದಂತೆ ಮೆಲ್ಲಮೆಲ್ಲನೆ ಹೆಜ್ಜೆಯಿಡುತ್ತ ಸಾಗುತ್ತವೆ. ಎಲೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಕೀಟಗಳು ಅಪಾಯದ ಸುಳಿವು ಸಿಕ್ಕಾಗ ಗಕ್ಕನೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಹೋರಾಡಲು ಅಶಕ್ತವಾದ ಜಿರಾಫೆ ಮರಿಗಳು ಅಮ್ಮ ಬಳಿಯಲ್ಲಿಲ್ಲದಾಗ ಅಲಗಾಡದಂತೆ ಕುಳಿತಿರುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳ ಚರ್ಮದ ಮೇಲಿನ ಗುರುತುಗಳು ಸುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸರದೊಡನೆ ಒಂದಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಊಸರವಳ್ಳಿ, ಹಾವುಗಳೂ ಅಲಗಾಡದೆ ಬಲಿಯೊಂದು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮೀಪ ಬರುವವರೆಗೆ ಕಾಯುತ್ತವೆ.

ಹೆಚ್ಚಿನ ಭದ್ರವೇಷಗಳು ಚಲಿಸುವುದರೊಡನೆ ಅಂತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಹುಲಿನೆಡೆಯಿಂದ ಹಾರಿ ಕುಳಿತ ಮಿಡತೆ, ಓಡಿದ ಜಿಂಕೆ ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಿದ್ದು ಬಲಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಈ ಚಲನೆಯಲ್ಲೂ ಗೊಂದಲವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಲೂ ವೇಷಗಳಿವೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಮೋಷನ್ ಡಾಜರ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮನ್ನು ಬೇಟೆ