

## Reading Future Dream 2

### Unit 1. Busy Bees

벌은 날개 달린 곤충으로 벌집 안에 모여 산다. 벌집 하나는 벌 수천 마리를 수용할 수 있는데 이런 벌 집단을 군집이라고 한다. 벌집 안에서 벌들은 매우 바쁘다. 벌은 각자 맡은 일이 있고 모두 힘을 합쳐 먹이를 만든다. 벌의 특별한 역할은 꽃을 찾아 밖으로 나가 꽃꿀을 모으는 것이다. 꽃꿀을 마시고 벌집으로 가져온 다음 벌집 안에 저장하여 꿀을 만든다. 달콤한 과즙처럼 꿀도 매우 달아서 곰이나 인간 같은 많은 포식자들을 끌어들이 수 있다. 꿀을 최대한 많이 채집하기 위해 벌을 기르는 사람들도 있다. 그러나 자연적인 벌집과는 달리 사람들은 네모난 틀에 꿀방을 만들어 꿀을 수확한다. 이렇게 하면 벌집을 세우기도 더 쉽고 준비가 됐을 때 꿀방을 모으기도 더 쉽다.

### Unit 2. The Parts We Eat

감자튀김이나 감자칩의 경우처럼 감자는 북미 요리법에서 가장 인기 있는 재료 중 하나이다. 감자는 1500년대에 스페인 탐험가들이 페루에서 발견한 이후 북미에는 1600년대에 유럽 사람들이 처음 들여왔다. "감자(potato)"라는 단어는 남미 원주민 단어인 "batata"에서 온 스페인어 "patata"에서 유래되었다. 감자 식물은 지면 근처에서 자라며 하트나 타원형의 둥근 잎을 가지고 있다. 흰색과 자주색이 섞인 꽃이 피며 초록색 열매가 달린다. 그러나 초록색 열매는 못 먹는 것이므로 먹으면 안 된다. 실제로 우리가 먹는 부분은 땅속에서 자라며 덩이라고 부른다. 감자 덩이는 감자 식물의 줄기이다. 감자 덩이마다 더 많은 감자가 생길 수 있는 눈이 몇 개씩 있다.

### Unit 3. Fly Far, Butterflies

나비는 추운 겨울에 살아남지 못해 매년 가을 따뜻한 남쪽으로 날아간다. 겨울 동안 나비가 머무는 곳을 월동지라고 부른다. 북아메리카에서 나비 이동 과정은 보통 10월에 시작되지만 날씨가 예정보다 더 추워지면 더 빨리 이동하기 시작한다. 북아메리카 나비는 남캘리포니아와 멕시코 같은 따뜻한 지역에서 겨울잠을 잔다. 나비는 보통 한번도 가본 적이 없어도 예전에 부모가 날아간 똑같은 나무로 이주한다. 놀랍게도 나비는 4000km까지 날아 이동하기도 하는데, 이런 곤충은 나비가 유일하다. 안타깝게도 사람들이 집과 도로를 만들기 위해 나무를 베고 있어 많은 월동지가 파괴된다. 이렇게 되면 겨울 서식지가 파괴되기 때문에 모든 나비들을 위험에 빠뜨릴 수 있다. 그러므로 나비 보호에 대해 사람들을 교육하는 것이 중요하다.

### Unit 4. Meat-eating Plants

파리지옥은 재빨리 잎을 오므려 작은 곤충들을 잡아먹는 특별한 능력으로 유명하다. 이것은 이 식물이 자라는 땅이 건강한 성장에 필요한 질소 같은 적절한 영양소가 부족하기 때문이다. 파리지옥의 작은 조개 모양 잎은 꽃처럼 생긴 모양과 향기로 곤충을 유혹한다. 곤충은 알지 못하지만 조개 모양 잎 안에 있는 작은 털들이 방아쇠 역할을 한다. 곤충이 안으로 기어들어와 털을 연속으로 두 개 건드리면 조개가 팍 닫힌다. 털을 두 개 건드리면 닫는 시스템은 어쩌다 먹을 수 없는 것이 닿을 때 잎을 오므리는 것을 방지한다. 일단 곤충이 안에 갇히면 소화액을 분비해 갇힌 먹이를 소화한다. 먹이가 완전히 삭으면 파리지옥은 곤충을 먹어 사체에서 질소를 흡수한다.

## Unit 5. The Fastest Game

하이알라이는 바스크 지방에서 발생한 구기 경기이다. 삼면이 벽으로 된 코트에서 딱딱한 고무공을 사용한다. 선수들은 팔에 묶은 세스타라고 불리는 길고 구부러진 주걱을 사용하여 공을 잡고 던진다. 경기 규칙은 아주 간단하다. 공을 가진 선수는 공을 정면 벽에 던져야 한다. 이때 목표는 공을 지정된 서브 존에 떨어지도록 하는 것이다. 상대방은 한번 튀어 오른 공이 바닥에 닿기 전에 공을 잡아 다시 벽에 던져야 한다. 공을 잡을 때 선수들은 공을 잡고 있으면 안 되고 잡자마자 연속동작으로 던져야 한다. 상대 선수가 제때 공을 잡지 못하거나 상대의 공이 제한구역을 벗어나면 득점한다. 공이 빨간색으로 표시된 구역 밖에 떨어지거나 머리 위 그물에 닿으면 제한구역을 벗어난 것이다.

## Unit 6. The Highland Games

하이랜드 게임은 스코틀랜드의 오래된 전통으로 전통적인 스코틀랜드 스포츠 종목들로 시합을 벌이는 것이 특징이다. 통나무 던지기, 해머 던지기, 포환 던지기, 줄다리기 같은 종목들이 있다. 통나무 던지기에서 참가자들은 유럽 적송으로 만든 기다란 통나무를 들고 앞으로 달려가서 통나무를 공중으로 던져 통나무가 땅에 착지하도록 한다. 이 게임의 목적은 참가자가 달려오던 방향과 일직선이 되도록 통나무를 착지시키는 것이다. 정확하게 하면 던진 통나무는 12시 방향으로 착지한다. 해머 던지기는 나무 막대나 손잡이 끝에 달린 쇠뿔치기를 휘둘러서 가능한 한 멀리 던지는 것이다. 남자는 여자보다 더 무거운 무게를 던져야 한다. 마찬가지로 포환 던지기도 커다란 돌을 최대한 멀리 던지는 시합이다. 참가자는 돌을 가만히 서서 던지거나 짧게 달린 후 던질 수 있다. 마지막으로, 줄다리기는 사람들이 밧줄 양쪽 끝을 잡고 전력을 다해 잡아당기는 경기로 상대방을 선 너머로 끌어당기는 팀이 이긴다.

## Unit 7. Cheese Rolling

사우스웨스트잉글랜드 글로스터 지역은 전국에서 몰려오는 치즈 굴리기 대회를 해마다 개최한다. 규칙은 매우 간단하다. 대략 무게 4킬로그램의 치즈 한 덩어리가 언덕 아래로 굴러가면 참가자들은 치즈를 쫓아서 언덕 아래로 내려가 결승선을 먼저 통과해야 한다. 우승자는 쫓아가던 치즈를 상으로 받는다. 언덕 내려가기 경주는 총 네 번 열리는데 세 번은 남성 경기이고 한 번은 여성 경기이다. 한 경기 최대 참가자 수는 14명이지만 규정이 느슨하여 몇 년 동안은 최대 40명이 한 경기에 출전하기도 했다! 진행자가 규칙을 설명하고 행사 시작을 알리면서 경주는 시작된다. 원래는 치즈를 잡는 것이 목표였다. 하지만 치즈가 굴러가는 속도가 너무 빨라서 치즈를 잡는 것은 힘들기도 하고 매우 위험하기도 하다.

## Unit 8. Egg Toss

지저분하게 들릴지 모르지만 달걀 던지기는 가족 모임, 생일 파티, 운동회, 심지어 부활절에도 하는 전통적인 경기이다. 경기는 2인 1조로 진행된다. 각 조마다 달걀 하나가 주어지며, 각 조 선수들은 같은 거리를 두고 떨어져 선다. 경기의 목표는 각 조의 선수들끼리 달걀을 던지고 받으며 떨어뜨리거나 깨지 않는 것이다. 경기 중에 달걀이 떨어졌지만 깨지지 않으면 주워서 다시 경기를 계속할 수 있다. 떨어뜨린 달걀이 깨진 조는 경기에서 탈락이며, 한 조만 남을 때까지 이런 식으로 경기는 계속된다. 어떤 경우에는 선수들의 편의를 위해 규칙이 바뀔 수도 있다. 예를 들어, 아주 어린 아이들이 경기를 할 경우, 달걀을 던질 때 딱딱한 겹질에 다칠 위험이 있으면 달걀 대신 작은 물풍선으로 바꿀 수 있다.

## Unit 9. Murals

벽화(mural)라는 단어는 벽을 뜻하는 라틴어 “murus”에서 유래되었다. 벽화의 현대적 의미는 벽이나 천장, 또는 기타 크고 영구적인 표면에 직접 예술 작품을 그리는 것이다. 이 기법은 레오나르도 다빈치와 미켈란젤로 부오나로티를 포함한 많은 유명 예술가들이 사용하였다. 역사적으로 벽화 예술은 멕시코 혁명 이후 1920년대에 시각적인 의사소통의 도구로 대중화되었다. 이 시기 벽화는 정치와 사회에 관한 강력한 메시지를 전달하기 위해 사용됐다. 벽화가 중요한 표현 방식이 되면서 종종 논란의 중심에 있었다. 벽화의 정치성에 고무되어 1960년대 치카노 예술 운동과 같은 움직임이 전 세계적으로 생겼다. 벽화는 또 유럽 문화와 역사의 중요한 특징이기도 하다. 북아일랜드의 역사가 담긴 벽화는 그 지역의 정치적 종교적 분열을 시각적으로 표현한다. 또 다른 유명한 유럽 벽화는 베를린 장벽이다. 장벽이 세워졌다가 무너지는 사이 키스 헤링과 티에리느와르 같은 예술가들의 다양한 벽화가 베를린 장벽을 장식했다.

## Unit 10. Best Artist

일본 애니메이션 감독 미야자키 하야오의 작품들은 비평가들로부터 극찬을 받고 전 세계 많은 팬들에게 사랑받았다. 미야자키는 도쿄 가쿠슈인 대학에서 경제학 공부를 마친 뒤 토에이 애니메이션에서 말단 애니메이터로 활동하기 시작했다. 그곳에서 만난 애니메이터 몇 명은 평생 그의 친구이자 사업 파트너가 되었다. 미야자키는 토에이에서 고속 승진하여 많은 프로젝트를 진행했다. 1971년에 그 회사를 그만두고 잡지 애니메지에서 월간 만화를 연재했다. 그 이야기는 큰 인기를 끌어 영화로 각색되었다. 곧이어 미야자키와 그의 친구 다카하타는 1985년에 스튜디오 지브리를 출범시켰다. 미야자키와 스튜디오 지브리는 센과 치히로의 행방불명, 이웃집 토토로, 원령공주와 같은 유명한 작품을 제작했다. 그의 작품들은 애니메이션의 기준을 세우고 많은 예술가들에게 계속 영감을 주고 있다.

## Unit 11. Dressing Up for Fun

많은 사람들이 유명한 캐릭터로 변장을 한다. 할로윈 때나 만화책 행사에서 사람들은 코스프레를 즐긴다. 코스프레는 일종의 공연 예술이다. 코스튬(의상)과 플레이(놀이)를 합친 이 용어는 1983년 잡지 마이애니메의 기사에서 처음 사용되었다. 사람들은 좋아하는 텔레비전 프로와 만화책, 영화 등에 나오는 다양한 캐릭터의 모습을 빌린다. 코스프레를 하는 사람들을 "코스플레이어"라고 부른다. 일부 아마추어들은 값싼 의상 가게에서 샀거나 집에서 만든 것처럼 보이는 의상을 종종 입는다. 헌신적인 코스플레이어들은 전문적으로 만든 것처럼 보이는 복잡한 의상을 보여준다. 코스플레이어들은 단순히 의상만 캐릭터처럼 입는 게 아니라 대사와 행동까지 흉내 내며 캐릭터처럼 행동하기도 한다. 이런 연기를 더한 퍼포먼스는 팬으로서 그 캐릭터를 얼마나 사랑하는지를 표현하는 것이다.

## Unit 12. Kinds of Art

미술 작품을 만들어내는 데에 쓰이는 도구들은 다양하다. 보다 전통적이고 흔히 사용되는 도구로는 연필과 펜, 물감 붓, 분필 등이 있다. 초보자들은 스케치와 음영, 소묘의 기본을 배울 필요가 있기 때문에 질이 좋은 소묘 연필을 갖추는 것이 중요하다. 소묘 연필은 다양하게 갖추는 게 좋는데 단단한 흑연과 부드러운 흑연이 다 들어 있는 연필 세트를 구입하는 것이 좋다. 또 다른 중요한 기본 품목은 스케치북이다. 스케치북이 있어야 화가가 매일 사용하며 그림 연습을 할 수 있다. 잘못 그리거나 수정할 때를 대비해 지우개도 필통에 들어 있어야 하는데 흑연을 지울 때는 고무 지우개를 사용한다. 마지막으로 초보자는 펠트펜(사인펜)을 갖추어야 한다. 펠트펜은 연필 스케치 위에 더 진한 선을 그리는 데에 사용할 수 있으며, 화가의 정신 수련에도 좋다. 무슨 말인가 하면, 잉크는 지워지지 않기 때문에 화가들이 종이에 뭔가를 그릴 때 정신적으로 더 신중해질 수밖에 없다는 것이다.

## Unit 13. Let's Eat Together!

여러 사람들과 함께 식사하거나 공공장소에서 혼자 식사할 때 예의를 잘 지키는 것이 중요하다. 예의를 지키며 행동하는 것이 어려워 보일지 모르지만 사실은 아주 쉽다. 좋은 예절의 기본은 기본적인 사회 규칙을 이해하는 것이다. 예를 들어 식탁에 앉기 전부터 지켜야 할 일반적인 규칙은 언제나 시간을 지키는 것이다. 생각하는 것은 아무리 너그러운 손님이라도 짜증나게 하는 일이다. 둘째로 의사소통은 항상 예의 바르고 정중해야 한다. 동료들에게 남의 험담을 하고 다른 사람의 소문을 퍼뜨리면 안 된다. 그것은 무례할 뿐만 아니라 그 소리는 결국 욕하는 사람 귀에 들어간다. 또 다른 팁은 스마트폰을 치워 놓는 것이다. 사실 식사 중에 문자메시지를 보내는 것은 좋은 예절을 망치는 행동 중에서 으뜸이다.

## Unit 14. It's Noisy in Here!

이웃이나 건설 작업에서 들려오는 소음은 성가실 수 있다. 그런데 소음은 신체적으로든 정신적으로든 손상을 입히는 요인이 되기도 한다. 고막이 오랫동안 큰 소음에 노출되면 신체적인 손상이 생길 수 있다. 이렇게 되면 내이의 민감한 섬모가 반복적으로 손상을 입어 섬모가 일시적으로나 영구적으로 소실될 수 있다. 소음은 또한 혈압과 심장 박동수를 증가시킬 수 있고, 이는 과민, 불안, 정신적 피로를 일으킬 수 있으며, 정말 심할 경우 수면 패턴을 엉망으로 만든다. 밤에 잠을 잘 못 자면 의사소통이 힘들 뿐만 아니라 잠재적으로 인간관계를 망칠 수도 있다. 그렇기 때문에 피할 수 있을 때는 언제든지 시끄러운 환경을 멀리하는 것이 중요하다. 덧붙여, 아파트와 공공장소에서는 다른 사람들에게 예의 바르게 대하고 공동체 규칙을 따르는 것이 중요하다. 공동체 규칙을 잘 지키면 모두 소음 공해를 예방하고 공동체 사람들이 평화롭게 일하고 쉴 수 있도록 도울 수 있다.

## Unit 15. Wait for Me!

줄 서서 기다리기는 피할 수 없는 지루한 일처럼 보일 수도 있다. 버스 정류장, 지하철역, 인기 있는 식당, 영화관, 콘서트 등에서 줄을 선다. 이런 장소에서는 건물에 들어가거나 서비스를 이용할 차례를 참을성 있게 기다리는 일반적인 예절이 필요하다. 역사적으로 줄서기는 예절 때문이 아니라 산업화 때문에 필요하게 되었다. 많은 사람들이 공장에 고용되다 보니 생활하는 일정이 비슷해졌다. 같은 시간에 출근하니 버스 정류장에 사람들이 몰리게 되었고, 출근 카드를 찍느라 직장에서도 사람들이 몰렸다. 또 제한된 시간 안에 쇼핑을 하거나 은행에 가니 가게에서도 줄이 생겼다. 줄서기에 그다지 엄격하지 않은 상점도 많았지만, 일부 상점은 완전히 새로운 차원의 평등한 줄서기를 도입하여 언제나 도착한 순서대로 대접받는 것을 보장했다. 예를 들어 패스트푸드 체인점인 웬디스는 공항에서 사용하는 군중 통제 벨트로 한 줄 서기 시스템을 사용했다.

## Unit 16. Take a Ride!

지하철을 이용하는 사람은 누구나 예의범절을 알아야 한다. 첫째, 열차에 탄 승객들이 먼저 내리게 한다. 사람들이 내리기 전에 밀치고 들어가려고 하면 혼란과 혼잡을 야기한다. 내려야 할 사람이 모두 내리고 나서도 열차에 탑승할 시간은 충분하다. 또 다른 규칙은 열차 손잡이를 함께 쓰는 것이다. 기차가 움직일 때 균형을 잡기 위해 기둥이나 손잡이를 잡아야 할 때가 있다. 혼자서 기둥이나 손잡이를 다 차지하고 있으면 다른 사람들은 사용하지 못할 수 있다. 또 우대석을 표시된 대로 사용하는 것도 중요한 예절이다. 지하철에는 임산부와 노인, 장애인을 위한 특별 좌석이 마련되어 있다. 표시된 범주에 속하지 않을 경우 우대석에 앉지 말아야 한다.