

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Es un viaje a través del tiempo, el cual surge a partir de la pregunta que se hace el protagonista luego de la muerte de su prometida. Ase puede cambiar el pasado, de ahí que decida construir una máquina del tiempo. Sin embargo se da cuenta que el pasado no se puede modificar pero el futuro sí.

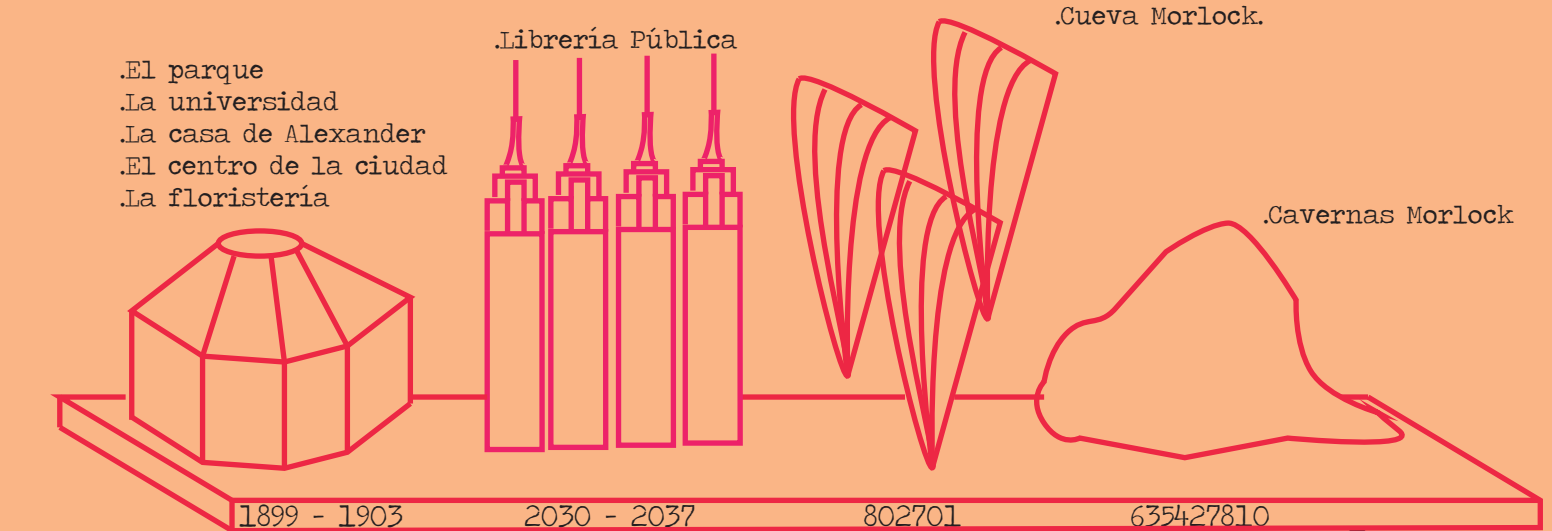
QUÉ

PERSONAJES RELEVANTES

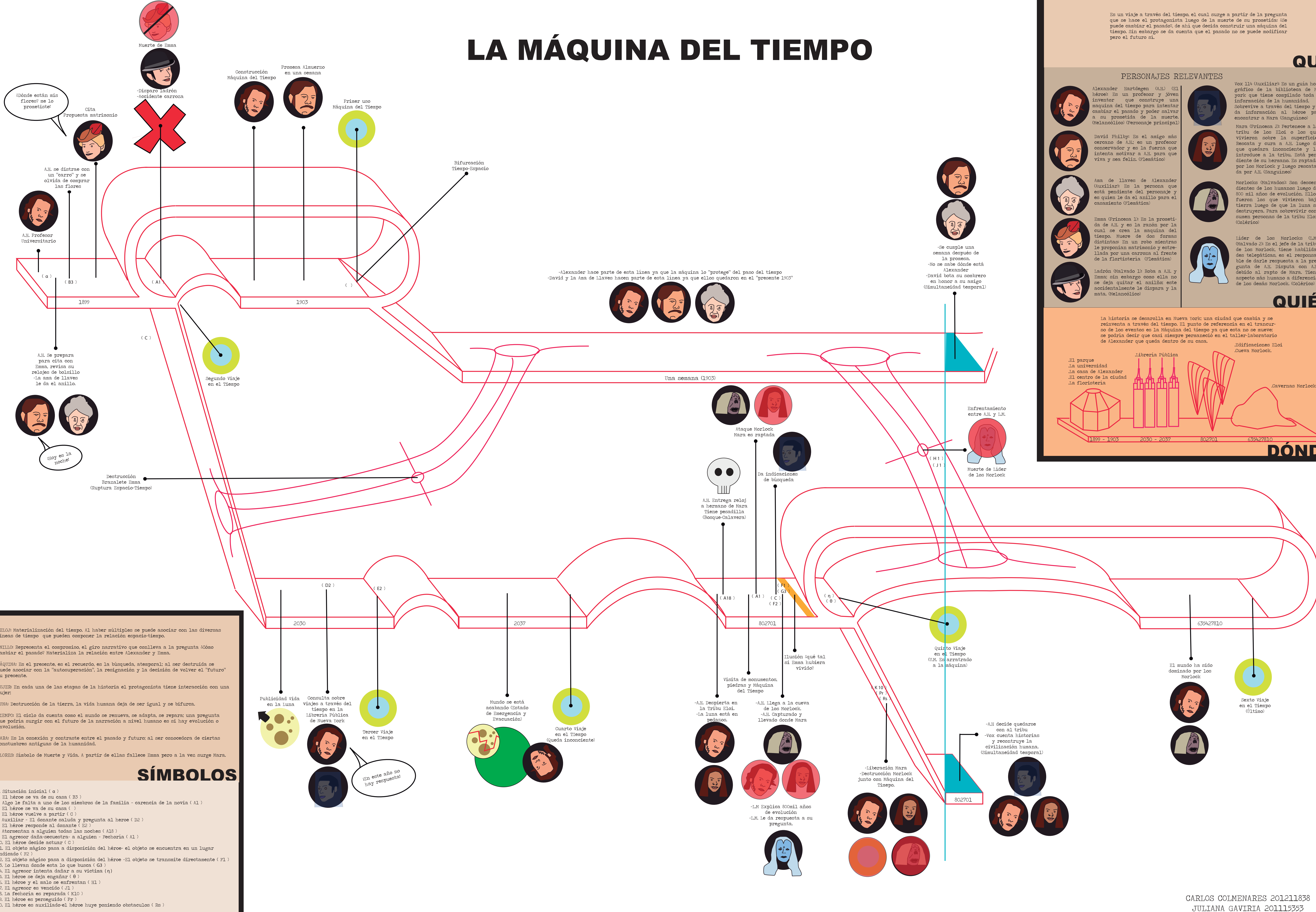
	Alexander Hartdegen (A.H.) (El héroe): Es un profesor y joven inventor que construye una máquina del tiempo para intentar cambiar el pasado y poder salvar a su prometida de la muerte. (Melancólico) (Personaje principal)		Vox 11a (Auxiliar): Es un guía holográfico de la biblioteca de New York que tiene compilado toda la información de la humanidad. Sobrevive a través del tiempo y le da información al héroe para encontrar a Mara (Sanguineo)
	David Philby: Es el amigo más cercano de A.H. es un profesor conservador y es la fuerza que intenta motivar a A.H. para que viva y sea feliz. (Grietas)		Mara (Princesa 2): Pertenece a la tribu de los Eloi o los que vivieron sobre la superficie. Rescata y cura a A.H. luego de que quedara inconsciente y lo introduce a la tribu. Está pendiente de su hermano. Es raptada por los Morlock y luego rescatada por A.H. (Sanguineo)
	Ama de llaves de Alexander (Auxiliar): Es la persona que está pendiente del personaje y es quien le da el anillo para el casamiento. (Grietas)		Morlocks (Malvados): Son descendientes de los humanos luego de 800 mil años de evolución. Ellos fueron los que vivieron bajo tierra luego de que la luna se destruyera. Para sobrevivir consumen personas de la tribu Eloi. (Colérico)
	Emma (Princesa 1): Es la prometida de A.H. y es la razón por la cual se crea la máquina del tiempo. Muere de dos formas distintas. En un robo mientras le proponían matrimonio y es raptada por una carroza al frente de la floristería. (Grietas)		Líder de los Morlocks (L.M.) (Malvado 2): Es el jefe de la tribu de los Morlock, tiene habilidades telepáticas, es el responsable de darle respuesta a la pregunta de A.H. Disputa con A.H. debido al rapto de Mara. Tiene aspecto más humano a diferencia de los demás Morlock. (Colérico)
	Ladrón (Malvado 1): Roba a A.H. y Emma sin embargo como ella no se deja quitar el anillo este accidentalmente le dispara y la mata. (Melancólico)		

QUIÉN

La historia se desarrolla en Nueva York: una ciudad que cambia y se reinventa a través del tiempo. El punto de referencia en el transcurso de los eventos es la Máquina del tiempo ya que esta no se mueve: se podría decir que casi siempre permaneció en el taller-laboratorio de Alexander que queda dentro de su casa.



DÓNDE



RELOJ: Materialización del tiempo. Al haber múltiples se puede asociar con las diversas líneas de tiempo que pueden componer la relación espacio-tiempo.

ANILLO: Representa el compromiso, el giro narrativo que conlleva a la pregunta "Cómo cambiar el pasado". Materializa la relación entre Alexander y Emma.

MÁQUINA: Es el presente, es el recuerdo, es la búsqueda, atemporal; al ser destruida se puede asociar con la "autopercepción", la resignación y la decisión de volver el "futuro" su presente.

MUJER: En cada una de las etapas de la historia el protagonista tiene interacción con una mujer.

LUNA: Destrucción de la tierra, la vida humana deja de ser igual y se bifurca.

TIEMPO: El ciclo da cuenta como el mundo se renueva, se adapta, se repara: una pregunta que podría surgir con el futuro de la narración a nivel humano es si hay evolución o involución.

MARA: Es la conexión y contraste entre el pasado y futuro; al ser conocedora de ciertas costumbres antiguas de la humanidad.

FLORES: Símbolo de Muerte y Vida. A partir de ellas fallece Emma pero a la vez surge Mara.

- ### SÍMBOLOS
- Situación inicial (a)
 - El héroe se va de su casa (B3)
 - Algo le falta a uno de los miembros de la familia - carencia de la novia (A1)
 - El héroe se va de su casa ()
 - El héroe vuelve a partir (C)
 - Auxiliar - El donante saluda y pregunta al héroe (D2)
 - El héroe responde al donante (E2)
 - Mormentán a alguien todas las noches (A18)
 - El agresor daña-secuestra- a alguien - Pechoría (A1)
 - El héroe decide actuar (C)
 - El objeto mágico pasa a disposición del héroe- el objeto se encuentra en un lugar indicado (F2)
 - El objeto mágico pasa a disposición del héroe -El objeto se transmite directamente (F1)
 - Lo llevan donde esta lo que busca (G3)
 - El agresor intenta dañar a su víctima (η)
 - El héroe se deja engañar (θ)
 - El héroe y el malo se enfrentan (H1)
 - El agresor es vencido (J1)
 - La fechoría es reparada (K10)
 - El héroe es perseguido (Pr)
 - El héroe es auxiliado-el héroe huye poniendo obstáculos (R5)

FUNCIONES