

Die inneren Bauprinzipien der Märchen lauten nach Max Lüthi wie folgt:

1. „**Eindimensionalität**“ - das Jenseitige ist vom Diesseits nicht abgehoben. Es gibt kein Verwundern, keinen Zweifel des Helden. Das Wunderbare ist weltimmanent.
2. „**Flächenhaftigkeit**“ - das Märchen ist ohne „Tiefengliederung“, wie sie die Sage kennt. Die Handlungsträger sind Figuren; nichts wird realistisch, plastisch geschildert. Die Figuren sind ohne „Innenwelt“ und ohne „Umwelt“. Auch die Tiefendimension der Zeit fehlt.
3. „**Abstrakter Stil**“ - das Märchen zeichnet sich durch „Wirklichkeitsferne“ aus. Alles wird nur umrißhaft (wie die Figuren) gestaltet; es wird nicht psychologisiert. Die Neigung, Lebewesen zu „metallisieren“ und zu „mineralisieren“, zählt hierzu, ferner gehören hierher die „starren Formeln“, die „Wiederholung“, „formelhafte Anfänge“ und „Schlußsätze“, die „Einsträngigkeit der Handlung“ bei gleichzeitiger „Mehrgliedrigkeit“ und die Vorliebe für alles „Extreme“.
4. „**Isolation und Allverbundenheit**“ - alles befindet sich in Isolierung, nichts scheint sich kausal aus einem anderen zu entwickeln. Gerade deswegen kann sich alles mit allem verbinden, auch das „isolierte Diesseitige und isolierte Jenseitige“. Die Handlung ist offen, das „stumpfe Motiv“ und der Zufall werden Prinzip. „Isoliert und allseitig beziehungsfähig sind alle Figuren des Märchens, Personen wie Dinge.“ (= Wunder).
5. „**Sublimation und Welthaltigkeit**“ - alle Motive, profaner, numinoser, magischer oder mythischer Herkunft, werden ihres Ursprungs enthoben und „märchenhaft“ sublimiert. Alle Bereiche bilden so zusammen die Märchen-Welt, in welche die Welt der „Riten, Sitten, Gebräuche“, des Erotischen und Religiösen, der Historie und Kultur eingeht. Auffallend ist das sogenannte „Achtergewicht“ der Märchen; die Wiederholungen steigern sich auf das Ende hin, das die Entscheidung, die Lösung bringt. Das „Gegensatzgesetz“ weist auf die antithetische Stellung der Figuren (Held - Antiheld) hin. Die „weiblichen Heldinnen“ überwiegen, und zwar einmal, weil „das Weibliche der der Natur nähere Teil der Menschheit“ ist, zum anderen, weil sich im Märchen „eine mutterrechtliche Kultur als Basis“ widerspiegelt, die durch eine vaterrechtliche Kultur abgelöst wurde, was unter anderem daran zu erkennen ist, das alles „Böse im Märchen... von der Frau“ (Stiefmutter, Hexe, Königin) ausgeht. Im Märchen kommen „die wesentlichsten menschlichen Verhaltensweisen und Unternehmungen zur Darstellung: Kampf, Stellen und Lösen von Aufgaben, Intrige und Hilfe, Schädigung und Heilung, Mord, Gefangensetzung, Vergewaltigung und Erlösung, Befreiung, Rettung, schließlich Werbung und Vermählung sowie Berührung mit einer den profanen Alltag überschreitenden Welt, mit zauberischen, jenseitigen Mächten“. Entscheidend ist, daß im Märchen die „objektive“ Kausalität des Mythos seine Gültigkeit bewahrt hat.
6. „**Die Moral**“ – Märchen sind keine Kindergeschichten. Sie sind Geschichten, in denen Kinder und Heranwachsende, aber auch – Erwachsene lernen, wie die Gesellschaft geregelt ist. In den Märchen werden gesellschaftliche Normen anhand eingängiger Beispiele vermittelt.

Die inneren Bauprinzipien der Märchen lauten nach Max Lüthi wie folgt:

1. **„Eindimensionalität“**

Hexerei, Zauberei und Feen gehören anscheinend zur „normalen“ Umwelt.

2. **„Flächenhaftigkeit“**

Die Figuren haben keine komplizierten Charaktere. Sie sind gut oder böse.

3. **„Abstrakter Stil“**

Auch die Räume sind nicht klar definiert. Der dunkle Wald, der verwunschene Garten ist nie genau beschrieben.

4. **„Isolation und Allverbundenheit“**

Die Zeit und der Ort können nicht in die Historie oder die Geographie eingeordnet werden. Das Märchen kann überall und zu jeder Zeit spielen. Trotzdem scheinen die Figuren, Orte und Ereignisse nur an dem spezifischen Ort stattfinden. Märchen beginnen mit „Es war einmal ...“, enden mit „Und wenn sie nicht gestorben sind ...“.

5. **„Sublimation und Welthaltigkeit“**

In der „Märchenwelt“ werden die wesentlichsten menschlichen Verhaltensweisen und Unternehmungen dargestellt: „...Kampf, Stellen und Lösen von Aufgaben, Intrige und Hilfe, Schädigung und Heilung, Mord, Gefangensetzung, Vergewaltigung und Erlösung, Befreiung, Rettung, schließlich Werbung und Vermählung sowie Berührung ... mit zauberischen, jenseitigen Mächten“. Es gibt immer einen Helden und einen Antihelden. Die „weiblichen Heldinnen“ überwiegen. Alles „Böse im Märchen... geht von der Frau“ (Stiefmutter, Hexe, Königin) aus.

6. **„Die Moral“**

Märchen sind keine Kindergeschichten. Sie sind Geschichten, in denen Kinder und Heranwachsende, aber auch – Erwachsene lernen, wie die Gesellschaft geregelt ist. In den Märchen werden gesellschaftliche Normen anhand eingängiger Beispiele vermittelt.

Es war einmal vor langer  
Zeit in einer weit, weit  
entfernten Galaxis ...