

Die Hydrauliktheorie des Rechts

Posted on 11. April 2009 by Klaus F. Röhl

Im Gespräch mit meinem (längst verstorbenen) Freund Rudolf Beyer, damals Geschäftsführer der auf Hydraulikmotoren spezialisierten G. Düsterloh GmbH in Sprockhövel, hatte ich halb scherhaft, halb im Ernst eine Hydrauliktheorie des Rechts entworfen. Der Witz der Hydraulik liegt bekanntlich darin, dass man mit sehr kleinen Kräften enorme Lasten steuern und bewegen kann. Rudolf Beyer hatte mir damals einen Sonderdruck über »Schwer entflammbare Druckflüssigkeiten«^[1] aus »Ölhydraulik und Pneumatik, 15, Nr. 4, April 1971. überlassen, den ich gerade beim Aufräumen wieder gefunden habe. Ich zitiere daraus die Anforderungen des Ingenieurs an die in ölhydraulischen Anlagen verwendeten Druckflüssigkeiten:

1. Die Flüssigkeit soll schnell und präzise Energie aufnehmen, sie möglichst verlustfrei über Ecken und Winkel zum Verbraucher transportieren und dort wieder abgeben.
2. Die Flüssigkeit soll dabei möglichst stabil bleiben, nicht altern, während ihrer ganzen Lebenszeit einen weitgehend störungsfreien und wartungsarmen Betrieb der Anlage ermöglichen.
3. Die Druckflüssigkeit soll die Reibung im System vermindern, soll entstandene Wärme abführen, ihre Viskosität möglichst über den ganzen infragekommenden Temperaturbereich beibehalten und darüber hinaus noch Verträglichkeit gegenüber allen anderen Medien, wie Gase, Metalle, Dichtungsmaterialien und auch anderen Flüssigkeiten zeigen.

Wenn man in diesem Zitat »Flüssigkeit« durch »Recht« ersetzt und die anderen Parameter entsprechend anpasst, hat man alles, was man sich für eine »Steuerung durch Recht« wünschen kann. Deshalb ist es angezeigt, noch die Warnung des Ingenieurs hinzuzufügen:

Diese und noch mehr Forderungen stellt der Hydraulikkonstrukteur – oft wie es scheint leichten Herzens – an sein Betriebsmedium, ohne sich darüber klar zu sein, ob solche Wünsche überhaupt realisierbar sind.

Anmerkungen

Anmerkungen

↑ 1 Aus »Ölhydraulik und Pneumatik, 15, Nr. 4, April 1971.

Ähnliche Themen