

## Siedlungslandschaft und Dorfgeneese im Kirchspiel Lohn (Kreis Aachen)

Der Ort Lohn bildete mit Fronhoven, Pützlohn, Langendorf, Erberich und Gut Hausen im Mittelalter das Kirchspiel Lohn in der fruchtbaren Jülicher Börde und wurde für den Braunkohletagebau abgebagert. Im Rahmen von Braunkohle-Archäologie und Bauforschung sind zahlreiche Untersuchungen vorgenommen worden, deren Forschungsstand in der Arbeit beschrieben wird. Bestehende Forschungslücken werden aufgezeigt, können aber in diesem Fall nicht mehr geschlossen werden.

Ziel der Arbeit war es, die Siedlungsentwicklung darzustellen, die, der Forschungslage entsprechend, mit der römischen Bewirtschaftung in Form der Villa Rustica beginnt. Aus der Merowinger-Zeit gab es keine nennenswerten Siedlungsspuren, es wird jedoch von einer kontinuierlichen Besiedlung seit der Römerzeit ausgegangen.

Die Arbeit konzentriert sich nach der Römerzeit auf die Entwicklung der mittelalterlichen Kulturlandschaft bis in die Gegenwart und zwar aus dem Blickwinkel einer Architektin (nicht Archäologin) und damit auf Gebäude und Bauforschung und schließlich auf die Rekonstruktion einzelner Bautypen und Gebäude. Exemplarisch wird das älteste nachantike Gebäude des Kirchspiels, die Kirche Sankt Silvester Lohn in seinen acht Bauphasen vorgestellt und in vier Phasen dreidimensional nachkonstruiert.

Dreidimensionale Rekonstruktionen mithilfe der CAD-Technik liefern beliebige Ansichten und Perspektiven, die als zweidimensionale Projektionen in verschiedenen Abbildungen wiedergegeben sind.

Ausführlich wird die Baugeschichte der Kirche über mehr als tausend Jahre veranschaulicht. Die Methode der zeichnerischen Rekonstruktion wird ebenso auf die zwischen Langendorf und Fronhoven vorgefundene Villa Rustica und das römische Matronen-Heiligtum bei Fronhoven angewandt, das aus vier Einzel-Gebäuden bestand.

Wesentlich für die spätere Siedlungsentwicklung sind neben den Dörfern die Einzelsiedlungen wie Wasserburg, befestigter Hof oder Großhof, namentlich Gut Hausen, Erbericher Hof und der Zehnthof Fronhoven.

Die Interpretation der archäologischen Funde ist besonders im Falle der Pfostenbauten ein wesentlicher Bestandteil der Forschung. Dies wird durch verschiedene Rekonstruktionsmöglichkeiten bildlich verdeutlicht. Danach wird die Frage der mittelalterlichen Fachwerkbauten diskutiert, die für das Untersuchungsgebiet nur schwer nachzuweisen sind.

Die eigentliche Dorfgeneese wird am deutlichsten für den Ort Langendorf, weil dort die umfangreichsten Grabungen stattgefunden haben. Die Verteilung der archäologischen Funde und Befunde wird anhand von Karten in verschiedenen Zeitschnitten wiedergegeben. Auch für das gesamte Kirchspiel wurden fünf Karten erstellt, in welche Gebäude und vermutete Siedlungen eingetragen sind, dazu Elemente dieser Kleinlandschaft wie Wege, Gemarkungsgrenzen, Waldreste, Wegekreuze, Sandgruben etc. Die diversen Karten sollen zeigen, wie sich die Siedlungslandschaft entwickelt hat, als sich, von den wenigen gefundenen, aber weit verstreuten Pfostenbauten an, die Siedlungen verdichteten. Vom Hochmittelalter an ist eine Siedlungskonzentration erkennbar. In dieser Zeit haben sich, ähnlich wie in anderen Gebieten, wo die Quellenlage günstiger ist, auch im Kirchspiel Lohn die Dorfstrukturen gebildet.

Diese Arbeit wurde vorgelegt als Dissertation an der Philosophischen Fakultät der Ludwig-Maximilians-Universität München, Betreuer Prof. Dr. Bernd Päffgen, Institut für vor- und frühgeschichtliche Archäologie.

*Dipl.-Ing. Friederike Orendi, Institut für vor- und frühgeschichtliche Archäologie , Ludwig-Maximilians-Universität München*

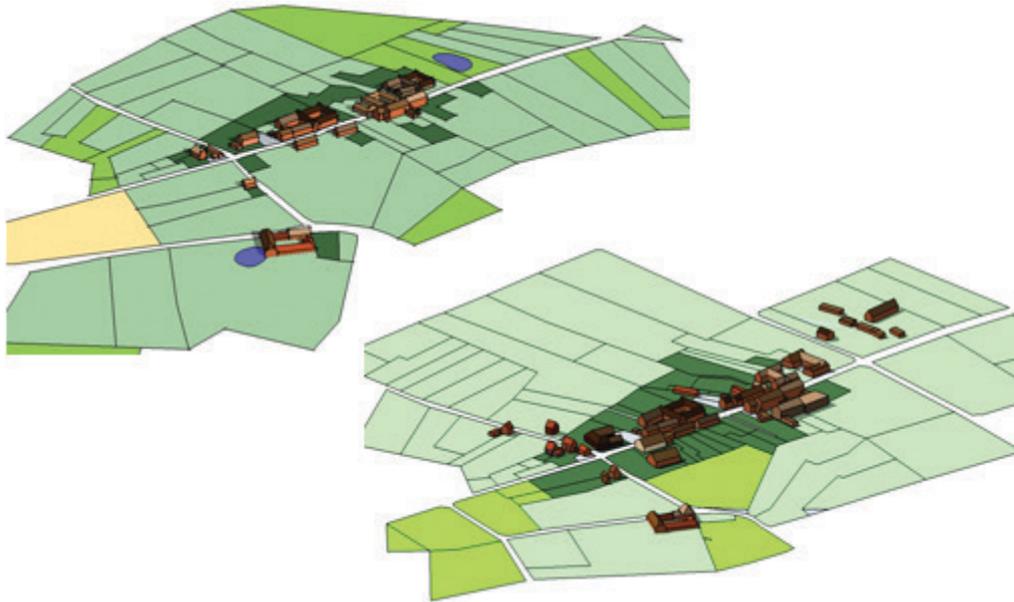


Abbildung 1: Pützlöhn in zwei Phasen, Dreidimensionale Dorfrekonstruktion.  
Oben, um 1800, unten um 1950.

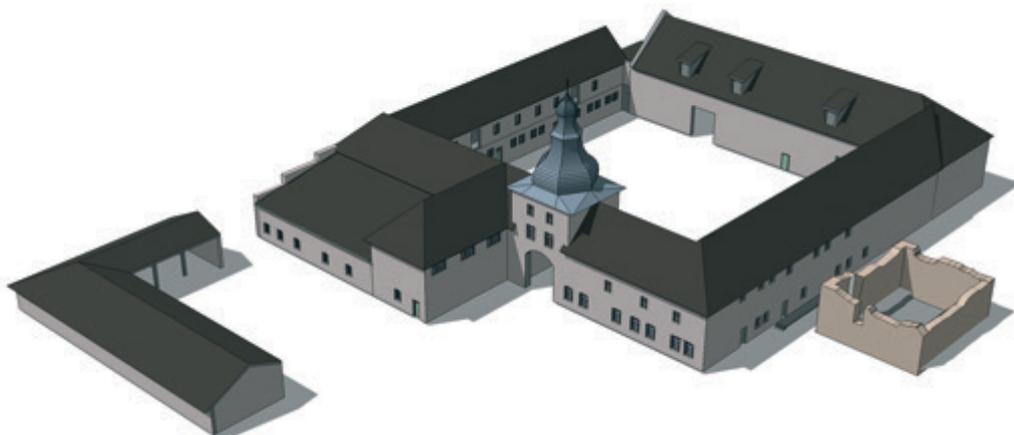


Abbildung 2: Gut Hausen mit barockem Torturm. Rechts die Ruine des Wohnturms aus dem Hochmittelalter

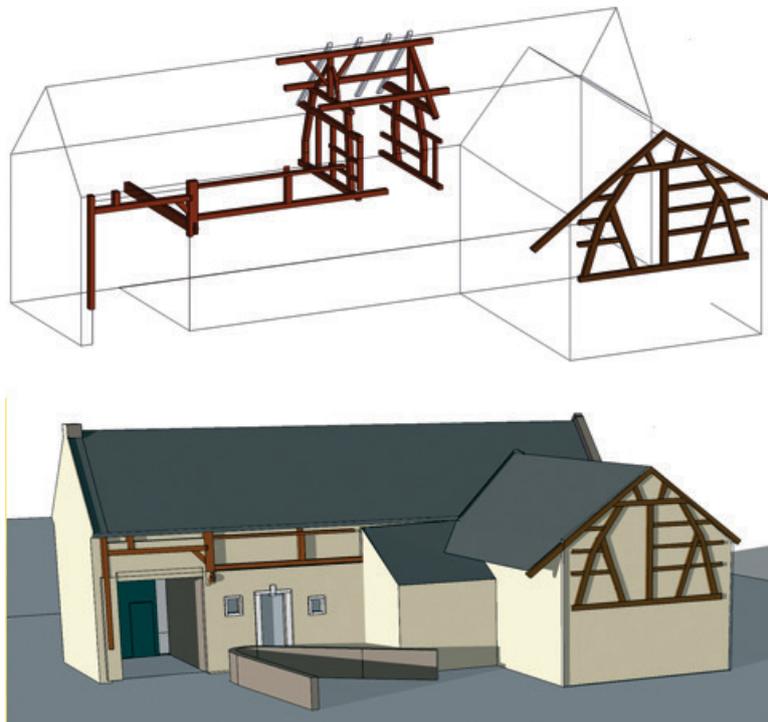


Abbildung 3: Hof Kaldenbach in Lohn, 3-D-Rekonstruktion, Rückansicht mit verdeutlichten Fachwerkelementen. Das obere Bild zeigt die gesamte Fachwerkkonstruktion zur Zeit des Abbruchs.