



ご存知の通り、カスピ -世界の水の最大の内 陸体の非排水で、歴史を通 して、さまざまなレベルに 変動していた。カスピ海の そむきと回帰の変化は、交 互にその海底に、土地に判 明した何千年もの様々な文 化がその海岸に痕跡を残さ れた事実である。そして今 日は、痕跡の一部はカスピ 海水下の層にある。これは V. A. Kvachidzeを向かった 歴史的・考古学的な水中探 検隊が1968年にアゼルバイ ジャンの歴史博物館の作成 を求めた。そのタスクは、 カスピ海のアゼルバイジャ

ン部門の歴史的・考古学的 遺跡を研究することだっ た。遠征は1968年から20世 紀の最後の十年間で、海底 から多数で非常に貴重な資 料を持ち上げる仕事を行っ ていた。

最初の調査では、結果が得られた:アブシェロン半島の北東にあるShoulan岬で19世紀の沈没船の遠征の遺跡「キューバ」を



irs 考古学



発見した。その船で有名な 探検N. A. Ivashintsovはカ ビゲーションの基本的なガ スピ海のマッピング遠征を イドを務めた。「キュー 過ごして、そして、1877 バ」ボード上の遠征は1845 年に「カスピ海のアトラ ス」を発表された。そのア

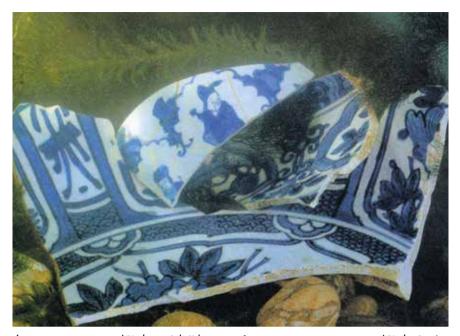
トラスは最近までカスピナ 年の銃と試料と船の鐘 ベルを調達した。



最初の水中考古学の検索 中に今後の作業の有望され ている沿岸水域の主な分野 を同定された。これらの領 域の一つ - 中・下流域にあ るクラ川の河口には、古代 にし、中世に航行可能だっ た、また、それを通過した 水、そして陸路貿易ルート に沿った。クラ川の河口に 人間の居住の痕跡を期待し てからである。

中世のアラビア語の著 者は、河口と反対側の島に 「人々はアカネ成長し、牛 を上げる。」と言及した。 遠征はクラの河口に 広大 なGushtasfi (Gushtaspi) 面積に局在することが許 可された。古代にクルの 河川敷と海岸にカスピ海 を吸収したBandovan Iと Bandovan IIの市が録され た。Bandovan Iは11-13世

24



紀のGustasfi都市の遺跡で Bandovan IIは9-12世紀の Mugan都市の遺跡であるこ とが判明した。ここでは、 土地で、水の下では、セラ ミックの生産などの工芸品 の証拠を発見されている。 陶芸窯とそのフラグメント を含めて、9-13世紀の単純 でガラス張り陶器も多数を 集めた。平野セラミックス は異なる世話を形成し、家 庭や台所用品のすべてのタ イプを表す。装飾品で飾ら れ、多くの項目。普通のセ ラミックスは家庭や台所用 品のすべての種類を提示 し、別の介護を形成する工 程で、多くの項目の装飾品 で飾られた。

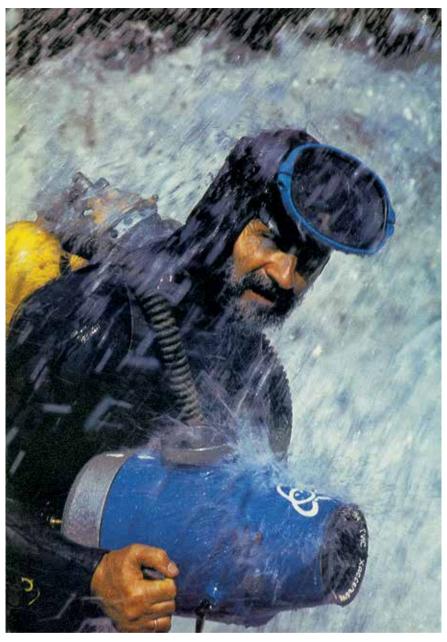
調査結果Bandovan I と IIの古代遺跡で多くの灌 漑や施釉陶器が発生され た。BandovanIIの都市からより簡便で飾られた11-12世紀の施釉陶器であった。基本的には装飾が円弧、楕円と円との組み合わせで構成され、ドットパターンを適用した。11-13世紀Bandovan I都市の陶器は別のローカル機能と様々なフォームや装飾であった。

多くのカップとソーサーの底は動物の像で飾られた。ソーサーとボウルの真ん中に ハト、または孔雀の絵イメージが(不死の象徴)、「命の木」で非常にはやっていた。

ライオンやチータのヒ ヌラ尾のイメージが「ブタ ー」を様式化された。ある 断片の上にきれいに分岐し た黄金の角を持つ鹿が送 信されている。他の断片の 上にジャンプしている鹿が あった。だから、本物の動 きのある動物だけ経験し て、観察力があるアーティ ストが描くことが可能であ る。いくつかのわずかな ほそいラインとストローク で野生動物の鮮やかなイメ ージが作成された。施釉 陶器の一番下にある様々



irs 考古学



なエンボス加工のシール「 切手」を配置した。昇る太 陽にライオン、犬、鳩、鷹 とガゼル、鷹の上にライダ アゼルバイジャンの都市、

のシーンとの類似性を持っ ている。

施釉陶器のいくつかの断 片の表面上にある碑文は、 一の背景に、異なるノード 私たちに東洋の詩と知恵の を編む絵が地元の汚名であ サンプルに生き残った。そ る。切手の一部は、中世の して、バイヤーや顧客に 対しての要望の種類は、 べいラカン、ガバラ、バク「コップを作っているユス 排水溝の痕跡 があった。 一、シャマフ、シャブランフ」;「...、あなたは作業 これらの建物に加えて、石

をやって、学ぶ限り・・・」 、「彼はどこにいても... 、神様は、この所有者を保 持します・・・」などや、ま た、偉大なペルシャ詩人の 通過詩が書かれていた。

発見された陶器は、中世 のアゼルバイジャンの文化 の高さを示している。これ は、BandovanI とBandovan II都市で他の発見によっ て確認された。このよう に、BandovanI都市の波打 ち際から水下の200メー トル距離で、1.8メートル の深さに家の基礎の遺跡を 記録した。陶器の重要な蓄 積、石臼、文化的な層の残 党との計画では長方形の形 状の家であった。次に、ま た、水下で、2つの別々の ポイントで、陶器のピンの 混雑、焼き陶器窯の壁の破 片と半磁器生産が発見され た。この物質のすべてがい つか、陶芸家の道があった ことを示している。海岸に 囲炉裏とテンディール(パ ンを焼くためのオーブン) がある、粘土建物の形で住 居の遺跡が発見した。そし て、家庭用ピットと焦げた 棒の柱で支えるピット、溝 やハウジングから溝に向け



と焦げたレンガ(24*24*5 センチ)の建物があった。 直面のスラブと石のブロッ クが検出された。また、普 通や釉陶器の大規模な蓄 **積、作るためのツール(石** 臼、砥石)、ガラス装飾 -大抵ブレスレット、カーネ リアンビーズを見つけた。 それだけでなく、エルダギ ーズ、デルバンディ、フラ ーギ王朝の銅と銀のコイン も見つけた。 1305-1 306年のオルジェイテゥ と1297-1298年の ラザナ・マフムドのディル ギの銀コイン(海岸に見つ ような陶芸窯システムはま

かった物)の見つけが都市 が死んだ時間を表す。宝 物は、14世紀の第一四半 期、まもなく街の破壊の 前、カスピ海が水下にすぐ った前に埋葬された。

Bandovan II海岸で 2 0 k m 広がってい て、Bandovan IはBandovan とZayachya泥火山の間にあ った。すでに19世紀の初め に、それはPirsaat 湾の水下にあった。和解の 痕跡は、古代の袖しのに沿 って、その中で陶器のロー スターが出土、丘の中腹に ハムが含めている、フラー カットに発見された。この

た、ウラル川流域、クリミ アなどでも発見された。特 に興味深いのは、このサイ トの窯で残留物を伴う欠陥 のある球コーンの蓄積であ る。近くの楕円形や円形の



irs 考古学



窯のいくつかのタイプを発 言う場所で行った。Sangi 色、形やプロファイルのガ な面積と2マイル海に入る スが大量に発見された。

1985-1986年にアゼルバ イジャンの歴史博物館の水 中考古学の探検隊中に べ ラルーシの歴史博物館とモ スクワから「Katran」 社会グループのワーキング グループが参加した。研 究は Sangi-Mugan の島の近くで、そして探 索的検索 - Yakor、 Persianin やLosと言う諸島、 Bezimannivと

見した。街で、さまざまな Mugan島の海に沿って広大 ラスブレスレットや、ブーところを調べた。その場所

の右と左側に水中に 多く の異なるデザインと型のア ンカーが発見された。海底 から20個以上のアンカーが 上げた。興味深い発見は、 爪とのグラップリングフ ックだった。それを3.4メ ートルの深さで、島の東側 に桟橋で発見した。見つか ったフックは よくペルシ ャ艦隊とS. Razinaの勢力間 の海戦の遺物であったと 言える。この戦争は1669 年にSangi Mugan島で発生 して、ロシアの勝利に終 わった。この戦争につい てA. Dornoの「Ka spiy」と言う本、また、 Y. Streysa ΓΞ つの旅行」と言う本で言 及している。調査結果 は、Sangi Muga島の海域





でアンカーを設定は、過去に島は船員に嵐からの避難を務めていることを提案した。また、海低でアンカーのほかに、島の沖で固定し、17世紀の簡単な施釉陶器を見つけた。

水中考古学のための もう一つの興味深いサオ トがアブシェロンの北東 ケープAmburan (Kohna Bilgya)に近い海域である。この期間中、ボートが の便利な止まる場所に Bilgah村で存が Bilgah村でイジャ とめの何名はでがしていた。 の会社で働いていた Kristofer Berrouの、1580年に カスピ海を旅行した時、バ クーの近くのBilgah と言う村で止まる場所につ いて書いた手紙について書 いていた。

 「ストリングを張った」ための石、杭や桟とロープの名、杭や桟とロープのようなわりに張らだで張った。すり、一次を壁なアンカーの石は2と3の穴だった。動力するは2と3の穴を通して木の棒を進して木の本の石の大変で発力である。類似りの海域で発見された。

結論として、私は有名なサブマリーナDoliの言葉を思い出したいと思う:「考古学者は、ダイビングを学び、あなたの職業の将来は水下である。」