

柏原白山神社

社伝によると、昔加賀白山大神の御分霊を勧請奉祀し産土神として久しく崇敬してきた。

付近には高原郷では唯一の古墳があり、神社は老樹鬱蒼として森厳の感が漂い、古祠たるの趣躍如たるものがある。

例祭は昔は秋だった。明治四十一年二月二十六日岐阜県告示第五十三号認可で、白山神社と天満宮が合祀となった。天満宮は現在の柏原公民館の所にあつた。現在の白山神社の社頭は、天満宮より移設されたものである。

境内中央に舞台があつて例祭の翌日の晩、若蓮中による地芝居の上演があり、他の集落から見物に来た。また、柏原からも他地区の地芝居を見物に行った。

巡幸

祭礼の幟旗が集落内三箇所建てられた。巡幸には、五十人位の人が奉仕した。従つて、一戸あたり二人以上の割合で奉仕しないと神輿の渡御が出来なかつた。区内の大きい家、八・九戸を交替で御旅所とし、神輿を迎え入れた。御旅所の家では、料理人を頼んで奉仕社中全員を接待した。当時使用された宗和膳類及び料理盛り付け皿が現存している。

酒宴の席では、「謡」「みなと」に始まり、「輪島」「めでた」の祝い歌大合唱、「にわか」即興、当時の流

行歌までと大いに盛り上がった宴席となつた。

昭和初期に、かつての天満宮の屋敷を整地して、養蚕の最盛期で増飼いのため、稚蚕共同飼育所（現在の柏原公民館）が完成を機に、以後お旅所として利用された。

各戸で作つた祭り料理を重箱につめ、折り詰めを持参し、持ち寄つて食べた。神官の分は、鍵取り家で準備した。また、「禰宜さの宿」と称して、神主はこの家で泊まられた。宿は、各戸順番に一年交替で廻つてきた。

神官の出入りは「でい」の杓脱石からと決まつていて、一般の人のように玄関から出入りすることはなかつた。

還御

相当長時間の宴席で、祝い酒に酔つた人等は、還御の行列で、狭くて暗い農道のため、田圃に落ち、また、溝にはまる者も少なくなかつた。状況を見計らい、神様は神輿で、神楽は小太鼓のみ、旗は竿だけにして還御の事もあつた。また、リヤカーに載せての巡幸もあつた。

昭和二十年後半頃までは、神輿の巡幸だったが、だんだんと人手間が無くなり神輿となつた。後年は御旅所にも寄らず直ぐに還御の行事となつた。

獅子舞

大昔は、金蔵獅子、曲獅子だったようだが、河合村稲越部落から「小雀獅子」が伝わつてきた。神楽獅子で緑地ユタンに赤めの頭。囃子も稲越地区と同じ。三人で舞

い、真ん中の人は「ももひき」をはかず、頭が大きい（一、二尺）ので舞いやすいように補佐。盤（角の一斗升）に上がることも似ている。大太鼓と締太鼓を使わず、普通の獅子太鼓に締太鼓の代わりは太鼓の縁で行っている。

昭和十年代には、大笠区の曲獅子も習った。最近、中学生が舞ったこともある。大笠には金蔵獅子もあった。

昔は、鶏頭楽は二組あったが、戦争中に国の方針で金属回収があり、その時に鉦を供出したので衣装だけが残った。古い衣裳はすべて焼却した。

○小雀獅子(参考)

河合村の小雀獅子は約四百年の歴史をもち、岐阜県指定重要無形文化財に指定されている。



「ほうばこ」と呼ばれる笛と太鼓の楽の音が、前奏として演奏されると、やがて、前獅子と後獅子が雀が舞うようにだんだんと激しくなり、まるでアクロバットのような妙技を見せてくれる。獅子舞としては、かなり高度な業である。

天正十五年（一五八七）小鷹利城が落城した際、その家臣が逃げ延び、この地に身を隠し百姓として居住した。そして氏神様である富士権現に獅子舞を奉納したのが始まりと伝えられている。『岐阜県の祭り』

各家総出の宮祭り

現在は五月三日が祭礼日で、幟旗も建てず、昭和三十年代まで行っていた神輿渡御も人手不足で中止となり、奉納行事も行われず、一通りの祭り衣装もあるが、略礼服での参列となっている。過疎の悲哀か。宮祭りでの神事が終われば、酒宴となり祭礼は終わりとなる。

厳しかった獅子舞練習

六十年以上過ぎた祭礼、今では記憶に少しあっても年老いた今日、記憶の所々を探るしかない。地区の大人の方達が子供のいる家を廻って祭りの役を受けてくれと頼んで歩かれた。全員が集合しそれぞれ配役が決まる。獅子、太鼓、笛その他の役が言い渡される。役を受けてからは、駄菓子に吊られて毎日夜になると「天神様」と呼んでいた集会所での猛練習が始まった。

獅子舞は、経験者でも、年ごとに動きが悪くなり、体が痛くなるほど叱られながら練習をした。例祭当日には猛練習のお陰で、それぞれの役割を上手に果たした。

集落は隣の家が遠く、各家を廻っての獅子舞奉納は大変苦労した。太鼓を車に積んで運んだが、道路が悪く苦労した。獅子舞が終わると、各家ではいろいろなご馳走を出された。美味しくいただくのが楽しみだった。

午後三時頃には各家を舞い終わり神輿の渡御となり、神社での神事も終わると、公民館で各家から持参した重