

PANCETTA



撮影 市川唯人

生きることを、 面白がる

一宮周平によるパフォーマンスユニット。作品ごとにメンバーを集め上演。ひとつのテーマから派生する様々なシーンをオムニバス形式で展開する新感覚な喜劇を特徴とする。各話はテーマを通じて独特な世界観を作り出し、ひとつの物語へと結びつく。日本特有の文化、言葉を多彩に活用すると共に、ミュージカルや音楽、ダンス、落語、絵画などの芸術分野も作品の構成要素として取り入れ、演劇という枠にとらわれない類を見ない表現を追求している。

一宮周平 Shuhei Ichinomiya



人間の身体を駆使し、表現の可能性を示唆するとともに、装飾のない空間に存在する音・光・身体がつくり出す時間により、観る者の想像を喚起し独特の世界へと導く、生でこそ価値のあるものづくりを念頭に面白さを追求し続けている。

受賞歴

第9回せんがわ劇場演劇コンクール グランプリ、オーディエンス賞、俳優賞 (2018)
若手演出家コンクール2018 最優秀賞、観客賞
第6回世田谷区芸術アワード「飛翔」舞台芸術部門、シアタートラム・ネクストジェネレーションvol.13 (2020)
ロームシアター京都×京都芸術センターU35創造支援プログラム“KIPPU” 選出 (2023)
いしかわ百万石文化祭2023 (第38回国民文化祭) 参加プログラム 金沢ナイトミュージアム・エクスペリメント「百万石演劇大合戦」観客最多得票 (2023)
TGR2024札幌劇場祭 大賞 (2024)
第2回「日本みどりのゆび舞台芸術賞」選考委員賞 (2025)

PANCETTA × MUSIC

作品の中で、音楽は独特の世界観を表現する重要な役割を担っている。ピアニストである加藤重祐美が作品ごとに作曲し、舞台上にて生演奏することが多い。また、ピアノのみならずチェロやヴァイオリン、パーカッション、ベースなどの様々な演奏家が参加する。作品に対するBGMの側面を持った音楽ではなく、音楽とともに作品が立ち上がるため、生演奏であることも重要である。



PANCETTA

PANCETTA × ART WORK



PANCETTA では、活動当初から画家の松本亮平とグラフィックデザイナーの齋藤俊輔が宣伝美術を担当し、フライヤーの作成を行ってきた。広報的機能としてのフライヤーの役割だけでなく、作品のイメージにも大きく関わっており、絵に結びつくシーンも作品内に存在する。個性的でインパクトのあるフライヤーは、PANCETTA の舞台の空間性と言葉の世界の持ち味を表現し、イメージの確立に一役かっている。

PANCETTA LAB



2021 年に立ち上げた、出会い、研究、実験を目的とした企画である。演劇を使っていかに日常生活を面白がることができるのか、日々新しい取り組みにチャレンジしている。

近年では、創作過程を公開し、ゼロから作品をつくる企画や、子どもたちと劇場で一週間作品づくりをする KIDS LAB など、様々な取り組みがある。



PANCETTA × ジャンル

作品は起承転結を持った物語であることを一番に大切にはしていない。テーマに対する多視点からの考察であるといえる。つまり、伝えたいメッセージもあまりないのである。ひとつのものをいろんな角度から見てみたら、新たな発見があるかもしれないし、作品に触れて日常に戻った時、日常で新たな気づきがあるのかもしれない。むしろそうであってほしい。それぞれが好きに感じ、好きに解釈したらいいい、それがPANCETTAである。既に多くやられている演劇であることは大切ではない。

つまりはこうだ。ジャンルはPANCETTA。演劇でもコントでもなく、PANCETTA。生演奏で、オムニバス形式の短編集をやっている演劇なのではなく、ただただ、PANCETTA。そう呼ばれる日があるよう、これからも新たな作品を面白がっていきたいと考えている。