

**Zeitschrift:** Werk, Bauen + Wohnen  
**Herausgeber:** Bund Schweizer Architekten  
**Band:** 83 (1996)  
**Heft:** 11: Wessen Architektur? = A qui l'architecture? = Whose architecture?

**Artikel:** Walt's Traum : There's no place like home : Celebration - eine neue Stadt in Florida  
**Autor:** Schweizer, Andrin / Domeisen, Oliver J.  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-63078>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 14.01.2026

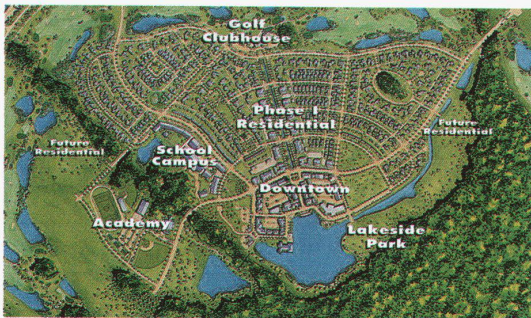
**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# There's no place like home.

Celebration, das auf dem Land der Disney Company in Florida entsteht, hat 1996 die ersten von 20000 Einwohnern in seiner synthetischen Kleinstadtidylle empfangen. Im folgenden Beitrag wird das gebaute Resultat auf doppelbödige Weise interpretiert: Primär sehen die Autoren in Celebration nicht das romantische Wiederaufgreifen eines verlorengegangenen Zusammenhalts, sondern eine zukunftssträchtige Überhöhung der Gegenwart: Dieser Hyperrealismus ist durch die mediale Wahrnehmung bestimmt, in der selbst solch uramerikanische Strukturen wie «community», «neighbourhood» zu Bildkonserven gerinnen. So knüpft Celebration an eine fiktive Öffentlichkeit an, wie sie das Fernsehen und vor allem der benachbarte «theme park» Disney World bereits vorweggenommen haben.

■ Celebration qui voit le jour au pays de la Disneyland Company en Floride, a accueilli en 1996 les premiers des 20000 habitants dans son idylle synthétique de petite ville. Dans l'article qui suit, le résultat bâti est interprété sur un double plan: principalement, les auteurs voient dans Celebration non pas la reprise romantique d'un contexte perdu, mais un dépassement du contemporain porteur d'avenir: cet hyperréalisme est régi par la perception médiatique dans laquelle des situations aussi authentiquement américaines comme «community» et «neighbourhood» sont conservées en images figées. Ainsi, Celebration se rattache à un domaine public fictif tel que la télévision et surtout le «theme park» voisin Disney World l'ont déjà anticipé.

■ Celebration, under construction on property belonging to the Disney Company in Florida, welcomed the first 20,000 inhabitants to its synthetic small-town dream in 1996. The authors of the following article see the built phenomenon in an ambiguous light: rather than regarding Celebration as a romantic return to a lost coherence, they interpret it as a forward-looking escalation of the present: this hyperrealism is determined by its media perception in which even such typically American concepts as "community" and "neighbourhood" congeal into artificial images. Thus, Celebration appears within the fictional public realm anticipated by T.V. and adjacent Disney World.



Für 2,5 Milliarden Dollar und mit Hilfe namhafter Architekten wie Philip Johnson, Michael Graves, Cesar Pelli und Robert A.M. Stern, der den Masterplan entwickelte, baut der Unterhaltungsgigant Disney seit 1994 seine Stadt für Mickey Addicts, die sich nichts sehnlicher wünschen, als dass die Disney-Magie zu einem festen Teil ihres Lebens wird.

■ Depuis 1994, pour 2,5 milliards de dollars et à l'aide d'architectes connus comme Philip Johnson, Michael Graves, Cesar Pelli et Robert A.M. Stern, le géant à la souris, Disney, construit sa ville pour les branchés de Mickey, qui ne souhaitent rien d'avantage que d'englober la Magie Disney dans leur vie.

■ Since 1994, for 2.5 billion dollars and supported by such wellknown architects as Philip Johnson, Michael Graves, Cesar Pelli and Robert A.M. Stern, the Walt Disney Company has been building its town for Mickey Mouse addicts who desire nothing as much as to incorporate Disney magic into their own lives.





**Die Familie Jones, stolze  
Eigenheimbesitzerin in Celebration**

- La famille Jones, fière propriétaire de maison à Celebration
- The Jones family, proud home owner in Celebration

Foto: Videostandbild aus dem BBC-Dokumentarfilm über Celebration von Benjamin Woolley



Abend für Abend stand er am Fenster seiner kleinen Wohnung, schaute auf all die glücklich strahlenden Menschen hinab, die unter ihm durch die bunte Strasse zogen, und vergoss vor lauter Glückseligkeit eine Träne. So zumindest überliefert es die Disney-Geschichtsschreibung. Walt Disney war auf seine Idee eines sauberen, familienfreundlichen Vergnügungsparks, die er in den fünfziger Jahren im kalifornischen Anaheim in die Tat umgesetzt und der er, überaus bescheiden, den Namen Disneyland gegeben hatte, derart stolz, dass er sich im Park ein Appartement einrichten liess, um sich in seiner Rolle als Wohltäter der Menschheit jeden Tag bestätigen zu lassen. Disneyland, Mutter aller Freizeitparks, obwohl anfangs auf finanziell höchst wackeligen Mäusebeinchen, wurde zum Grosse Erfolg. Doch schon bald war ihm sein kleines Reich in den Suburbs von Los Angeles nicht mehr gross, nicht mehr phantastisch genug. Vor allem die Tatsache, dass sich rund um Disneyland immer mehr schmierige Motels und Fastfood-Restaurants eingenistet hatten, bewog Walt Disney, im Zitrusfruchtanbaugebiet von Zentralflorida

Land aufzukaufen, um dort eine neue Freizeit- und Vergnügungsanlage zu bauen – Disney World. Unter der Hand, um die Preise nicht in die Höhe zu schrauben, erwarb die Disney Company in der Nähe der damals noch ländlichen Kleinstadt Orlando insgesamt 11 000 Hektar Land. Walt wollte sicher gehen, auch das Umland von Disney

World unter seiner Kontrolle zu haben. Nichts durfte das Bild einer heilen, intakten Welt stören.

### Walt's Traum einer besseren Welt

Herzstück von Disney World sollte eine Stadt der Zukunft werden, ständig bewohnt von etwa 20 000 Menschen – Experimental Prototype Community of Tomorrow – EPCOT genannt. «It will be a planned, controlled community, a showcase for American industry and research, schools, cultural and educational opportunities.» Doch Walt, der am 15. Dezember 1966 starb, konnte nicht mehr dafür sorgen, dass sein Traum verwirklicht wurde, und seine Nachfolger im Disney-Konzern brachten weder den Mut noch das nötige Geld auf, um eine funktionierende Stadt zu bauen. So wurde aus den kühnen Städtebauideen Walt's lediglich ein weiterer Freizeitpark mit (pseudo-)wissenschaftlichem und erzieherischem Anspruch, in welchem zum Beispiel General Motors «Die Welt der Bewegung» und Exxon «Das Universum der Energie» in animierten «Rides» erklären.

Nachdem Michael Eisner 1984 Vorstandsvorsitzender der Disney Corporation geworden war, begann der finanziell ziemlich angeschlagene Konzern sich nicht nur im Filmgeschäft höchst erfolgreich auf Walt's Werte zu besinnen, auch die Pläne, in Orlando eine Stadt zu bauen, wurden wieder ausgegraben. Bevor Eisner zu Disney kam, hatte er den Fernsehsender ABC zur Nummer eins der drei grossen TV-Anstalten der USA gemacht und sorgte in den Paramount Studios für Kinokassenschlager wie *Flashdance*, *Rocky* oder *Saturday Night Fever*. Er hatte in der Medienunterhaltungsindustrie gelernt, worauf es ankommt, um in der Populärkultur Erfolg zu haben: den Leuten Träume zu verkaufen. Doch der futuristische Traum von EPCOT war von der Realität längst eingeholt worden. Die für die motorisierte Kleinfamilie massgeschneiderten Suburbs sind



Welcome Residents  
We're glad you're a part  
of Celebration.



© Disney

Stadt-Logo aus der Disney-Zeitung

«Celebration Chronicle»

■ Logo de la ville présenté dans le journal Disney «Celebration Chronicle»

■ Town-logo as displayed in Disney's "Celebration Chronicle"



zum millionenfach kopierten Alptraum mutiert. Das zentrifugale Wachstum unserer Städte stösst an seine Grenzen und stellt das Prinzip der Urbanität grundlegend in Frage. Der Versuch einer Antwort heisst "Celebration – the town Disney built". Es soll all jenen, die ihr Leben in gesichts- und identitätslosen Eigenheim-Metastasen satt haben und von denen jährlich 30 Millionen vor den Banalitäten und Ängsten ihres Alltages in die Heile Welt von Disney World flüchten, das Gelobte Land sein.

### Kein Entenhausen, sondern eine richtige Stadt

Laut Tom Lewis, Vizepräsident der Disney Development Company, soll Celebration aber kein Entenhausen werden, sondern der Prototyp einer amerikanischen Stadt der Zukunft. Also doch ein neues EPCOT? Mitnichten. Celebration wird die Simulation einer amerikanischen Kleinstadt zur Zeit der Jahrhundertwende sein. Zehn Jahre wurde nach der Idealvorstellung der Amerikaner von einer friedlichen Provinzstadt gesucht, wurden an der Südküste der USA Dutzende von sozial sowie ästhetisch scheinbar intakten Orten analysiert, wurden Häuser und ganze Strassenzüge dokumentiert, Pläne adaptiert und Bewohner befragt. Man wisse nun genau, wie die Leute gerne wohnen möchten, lässt die Company verlautbaren. In sechs Typen lassen sich offenbar die Traumhäuser der Amerikaner kategorisieren: Victorian, Colonial Revival, Mediterranean, Coastal, French und Classical, so die

Namen der Haustypen, die in Celebration erhältlich sind.

Die Stararchitekten, die für das zentrale Downtown die öffentlichen Gebäude, wie das *Townhouse* (Philip Johnson), das *Postoffice* (Michael Graves) oder Geschäftshäuser (Aldo Rossi) entworfen haben, hat man im Hause Disney wohl vor allem aus Marketinggründen engagiert. Moderne oder sogar experimentelle Architektur hat auch im *Commercial District* nichts zu suchen. Ästhetisch erfüllt sich der Anspruch, eine Stadt der Zukunft zu sein oder zu werden also nicht. Oder vielleicht doch?

### Celebration – Modell für die Zukunft?

Direktes Vorbild von Celebration ist Main Street USA, das Zentrum der Magic Kingdom Parks in Anaheim, Orlando, Tokio und Paris. Main Street USA ist aber nicht die Nachbildung einer realen Hauptstrasse zur Jahrhundertwende, die in dieser Dichte niemals existent war, sondern die Simulation der filmischen Umsetzung einer solchen Strasse. Das mediale Abbild einer Strasse wird in den Köpfen der Amerikaner also als echter und authentischer wahr-



Geschäftsviertel am See  
 ■ Zone d'affaires le long du lac  
 ■ Lakefront business district



genommen als die sogenannte Realität. Ihre Träume leiten sich von aus dem Fernsehen bekannten Bildern ab.

Das Phänomen Celebration ist nur begreifbar als zweckgerichteter Verzicht auf eine Differenzierung von Historischem und Fiktion. Die einzige überlebensfähige Kontinuität in einem von heterogenen Geschmackskulturen diktierten und von Massenmedien dominierten postmodernen Umfeld sind offene symbolische Systeme, welche individualisierte Assoziationen zulassen. Celebration zeichnet sich durch die simultane Zerstörung vergangener Werte und deren Rekonstruktion im Zerrspiegel der Gegenwart aus. Ein Ort der Zuflucht und der Sicherheit, zugleich wiedererkennbar und doch unbekannt und aussergewöhnlich, wo die Virtualität einer künstlich geschaffenen Realität gefeiert wird. Just like the real thing, only better!

Es kommt dadurch zu einem interessanten Rückkoppelungseffekt: die Simulation(Celebration) einer Simulation (Main Street USA) einer Simulation (Filmkulisse) erhält die ursprüngliche Funktion einer Stadt zurück, wird zum Original. Celebration ist somit die erste wirklich zeitgemässe Stadtplanung für eine durch Film- und Fernsehbilder beherrschte und definierte Gesellschaft und könnte damit eine mögliche Zukunft des Städtebaus vorwegnehmen. Doch während EPCOT als zukunftsweisendes Experiment gedacht war, wird in Celebration die amerikanische Geschichte verklärt und die Vergangenheit zum Ideal hochstilisiert. Geschichte wird zur leeren Hülle, zur Nostalgie. Der Trend, sich in kleine, überschaubare Realitäten zurückzuziehen, wurde von Disney erkannt und perfekt umgesetzt.

### **Städteplanung für eine mediale Welt**

Es geht nicht um die Fortführung und Aufrechterhaltung von echten Traditionen, denn wohl keiner der Celebration-Bewohner ist in einem Dorf, in

einem Haus mit Veranda und weissem *Picket Fence* aufgewachsen, sondern es geht vielmehr um das Realisieren eines medial übersteigerten und stilisierten Ideals. Die Lebensweise von Serienfamilien wie den Waltons wird zum angestrebten Vorbild. In sich abgeschlossene, auf einen Blick wahrnehmbare und auch verständliche Welten vermitteln in einer vom Gefühl der Orientierungslosigkeit geprägten Zeit die Illusion von Sicherheit. Nach diesem Prinzip sind auch Fernsehserien aufgebaut. Der Kreis der Akteure und das geographische Umfeld sind meist sehr klein, oft sogar auf eine Familie («Rosanne») oder auf eine Strasse («Melrose Place») beschränkt. Ein solches Umfeld scheint die Sehnsucht nach Geborgenheit und Übersichtlichkeit befriedigen zu können. Ziel bei der Planung von Celebration war es, eine Atmosphäre der Unschuld zu schaffen; ein Kunstgriff, mit dessen Hilfe sowohl Vergangenheit wie auch Gegenwart und Zukunft von lästigen Problemen geläutert werden können.

Das Bild von Amerika, das Celebration projiziert, ist gezeichnet von einer kindlichen Naivität, die es seinen Bewohnern erlaubt, Gesellschaftsprobleme wie Rassismus, Gewalt, Armut, Drogen oder Arbeitslosigkeit völlig zu ignorieren und sich ihnen in einem zurückgewonnenen Arkadien, umgeben von ihresgleichen, zu entziehen. Nostalgie ist eher eine Sehnsucht nach der eigenen, vermeintlich unschuldigen Kindheit als die Sehnsucht nach einem bestimmten Ort. Disney gelingt es ganz offensichtlich, mit seinen Parks und nun mit Celebration Orte zu schaffen, die bei einer Mehrheit der Besucher oder Bewohner das Gefühl der verlorenen Unschuld zurückbringen.

Disney füllt die Lücke zwischen dem realen und dem in den Medien dargestellten Leben. Während in Stadtentwürfen des 19. Jahrhunderts von Fourier oder Owen kollektive produktive Aktivität zu sozialer Einheit führen sollte, ist es in Celebration der kol-





**Informationscenter mit  
Fassadenkulisse**

■ Centre d'information avec façade  
en coulisse

■ Information Center with propped  
up façade

Foto: Videostandbild aus dem BBC-  
Dokumentarfilm über Celebration von  
Benjamin Woolley



lektive Konsum normativer Verhaltensmodelle, wie sie durch die Medien repräsentiert werden. «From the celebration of production to the production of celebration.» Robert A.M. Stern scheint die postindustrielle Maxime, nach welcher Arbeit zum Spektakel wird, noch einen Schritt weiter zu führen, indem er das Leben selbst zum Spektakel werden lässt. Was für Amerika neu und aussergewöhnlich wirken mag, stellen wir in Europa meist schon gar nicht mehr fest. Die Wiederbelebungsversuche von Geschichte in unseren denkmalgeschützten und geraniengeschmückten Altstädten sind oft nicht mehr als Inszenierungen vermeintlicher Authentizität, in welchen die jeweilige Bevölkerung zu Statisten mutiert.

Doch ganz so neu ist die Idee, dass eine private Firma eine ästhetisch thematisierte Stadt baut, auch in Amerika nicht. 1988 vollendete ein Konglomerat aus verschiedenen Unternehmen «Seaside», eine neue Stadt an der Küste Floridas. Dieser erste Versuch einer Retorten-Stadtgemeinschaft scheiterte unter anderem daran, dass die Planer identitätsbildende Einrichtungen wie ein Townhouse oder auch Läden und Restaurants schlicht vergessen hatten. In Disney-Town wird sicher nichts vergessen werden, denn einmal mehr kopiert die Unterhaltungs-Company eine bestehende Idee und führt sie mit hundertprozentiger Konsequenz und absoluter Perfektion zum Erfolg. Auch Disneyland war letztlich nur die Perfektionierung von Ideen, die schon Jahrzehnte zuvor in Coney-Island erdacht worden waren. Und

diese Perfektion ist es, die den Erfolg von Disney-Produkten auf allen Ebenen der Unterhaltungsindustrie ausmacht und sie von ähnlichen Filmen, Freizeitparks, Fernsehsendungen, Merchandising-Produkten, Hotels und nun auch Städten unterscheidet.

### Neighbourhood-Community als Rückgrat der Stadt

Celebration ist nicht nur an seiner romantisch historisierenden Oberfläche perfekt, sondern auch in seinen Funktionen als Stadt des 21. Jahrhunderts. Man hat aus den Fehlern der *All-American-Suburbia* gelernt und Konsequenzen gezogen. So gibt es in Celebration keine Sackgassen, sondern ein echtes Strassennetz, welches *Downtown* mit den Wohngebieten und diese untereinander in Fussgängerdistanz verbindet. Alle Strassen sind mit Bäumen bepflanzt und relativ schmal, was Intimität schafft und sich auf den Massstab des Fussgängers oder Fahrradfahrers bezieht. Die Garagen werden (in den USA völlig untypisch) hinters Haus verbannt, während nach vorne hin die meisten Häuser eine grosse Veranda haben. Es entsteht nachbarschaftliches Gesellschaftsleben statt anonymer Abgrenzung. In Celebration gibt es keine Shopping Centers, sondern Fachgeschäfte in einem kleinteiligen Stadtzentrum, was die Kommunikation zwischen den Kunden und zwischen Kunden und Verkäufer verstärkt. Die Kommunikation unter den Bewohnern der Stadt ist eines der wichtigsten Anliegen der Planer, denn nur durch intensiven Austausch kann es zu einem Celebration-Gemeinschaftsgefühl kommen. Mit stadtplanerischen Massnahmen und modernster Technologie werden dafür möglichst ideale Voraussetzungen geschaffen. So sind sämtliche Haushalte, Geschäfte, Restaurants und alle «öffentlichen» Gebäude online miteinander vernetzt. Hier werden Tips über Babypflege, Heckenschneiden oder Cookie-Rezepte aus-



Philip Johnson:  
Stadthaus als Karikatur von  
H. Tessenows Kurbad-Entwurf  
für Rügen

- Hôtel de ville en guise du projet pour une station balnéaire à Rügen de H. Tessenow
- Town hall as spin off from H. Tessenow's design for a spa in Rügen





**Mehrfamilienhäuser mit Luxuswohnungen im Stadtzentrum**

- Maisons plurifamiliales avec appartements de luxe au centre-ville
- Luxury apartment buildings in downtown district

**Teal Avenue: Einfamilienhäuser der ersten Bauphase**

- Maisons individuelles de la première phase
- Phase one cottage homes

Alle Fotos, sofern nicht anders  
vermerkt: © Walt Disney Company,  
1996



getauscht, aber auch Bekanntmachungen der Stadt verbreitet oder Eltern von Lehrern auf das Fehlverhalten ihrer Kinder aufmerksam gemacht.

Selbstverständlich kann man sich auch rund um die Uhr Disney-Filme auf den heimischen Bildschirm laden. Auch das *Health-Center* und die Schule sind mit den modernsten Geräten ausgestattet und arbeiten nach den neuesten Heil- und Lehrmethoden. Nebst verschwommenen Träumen von einer besseren Welt sind es diese Tatsachen, die für die künftigen Bewohner die Attraktivität von Celebration ausmachen. Offensichtlich haben viele Leute zu einem Konzern wie Disney, der im Bewusstsein Amerikas ungefähr so tief verankert ist wie die Unabhängigkeitserklärung, mehr Vertrauen, ihnen Sicherheit und Ordnung zu gewährleisten als zu einer »normalen« Stadtverwaltung. Doch Celebration ist keineswegs eine hermetisch abgeriegelte, nur für ihre Bewohner zugängliche, exklusive Privatstadt. Als Teil von Osceola County steht die Stadt auch unter der Verwaltung des County; auch die Polizei wird von diesem gestellt. Und sowohl Läden, Restaurants als auch Schulen, das Krankenhaus und sogar der Golfplatz sind für Besucher oder Leute aus dem Umland zugänglich.

Was Celebration vor allem von anderen Städten unterscheidet, ist der Wille, unter allen Umständen ein Gefühl von *Community* zu erzeugen. Dass die städteplanerischen Massnahmen dazu nicht genügen, war den Machern von Anfang an klar. So sorgen eine Reihe von Regeln, wie Rasenmähpläne, für den korrekten Umgang der Bewohner untereinander. »A real sense of community can't develop in a vacuum« ist die *Development Corporation* überzeugt. Und da die Neuzuzieher meist wegen dieses Gemeinschaftsgefühls, das sie in den Vorstädten so sehr vermisst haben, nach Celebration kommen, sind die von Disney angebotenen Workshops zur sozialen Eingliederung stets gut besucht. Im *Wellness-Center*

lernt man durch spezielle Atemtechniken Aggressionen abzubauen und im Townhouse wird vermittelt, wie man sich als Mitglied einer nachbarschaftlichen *Community* zu verhalten hat. So werden Menschen zu einem Teil der Disney Corporate identity erzogen.

### Walt's Traum wird wahr

Der Erfolg dieses Rezepts ist durchschlagend, für die ersten 571 fertiggestellten Häuser haben sich Tausende von potentiellen Käufern gemeldet, so dass die Disney Development Company medienwirksam eine Verlosung inszenierte. Auch Tom Lewis, Vizepräsident der Company, hatte Losglück, noch dieses Jahr wird er mit seiner Frau und seinen zwei Kindern sein neues Heim beziehen. 20 000 Einwohner wird Celebration nach der Fertigstellung aller 8000 Eigenheime in 15 bis 20 Jahren haben. Und einer wird vielleicht Walt Disney heissen, denn das Gerücht, dass Walt sich hat einfrieren lassen und in optimistischer Fortschrittsgläubigkeit auf seine Wiederbelebung wartet, konnte bis heute nicht dementiert werden. So wird er wohl eines Tages auf der Veranda seines Hauses (wahrscheinlich im Colonial-Revival-Stil) sitzen und darüber, dass sein Traum, eine Stadt zu bauen, doch noch in Erfüllung gegangen ist, eine Träne vergiessen.

Good night, John-Boy!

A.S., O.J.D.

### Bibliographie

- Alan Bryman, *Disney and his Worlds*, Routledge, London 1995
- Stan Allen, *Sites & Stations*, Lusitania Press, New York
- Ron Grover, *Die Disney Story*, Ullstein, Frankfurt/M., Berlin 1994
- Michael Sorkin, *Variations on a Theme Park*, Hill & Wang, New York 1992
- Ralph Rugoff, *Circus Americanus*, Verso, London/New York 1995
- Angela Keppler, *Wirklicher als die Wirklichkeit?*, Fischer, Frankfurt/M. 1994