

Werbetrenner

Englisch: commercial break bumper

PRODUKTION

Kurze Übergangssequenz zwischen Programm und Werbung — oft Sender-Logo, Jingle oder grafische Sequenz. Markiert die Werbeblockgrenzen.

Der Werbetrenner funktioniert als akustische und visuelle Grenzmarkierung — jene 3 bis 5 Sekunden, die zwischen Programm und Werbeblock schalten. Typische Elemente sind das Sender-Logo, ein charakteristischer Soundscape oder eine kurze Bewegungsgrafik, bevor die erste Anzeige beginnt. Diese Übergänge sind nicht zufällig, sondern präzise kalkuliert. Sie brechen den Programmfluss auf, signalisieren dem Zuschauer den Wechsel ins Kommerzielle und geben dem Sender eine klare Identitätsmarke innerhalb der Werbezone. In der praktischen Produktion — ob Fernsehen, Streaming oder Online-Format — liegt die technische Umsetzung des Werbetrenners bei narrativen oder dokumentarischen Projekten in der Regel nicht beim Filmteam, sondern bei den Broadcast-Operations oder dem Werbe-Traffic des Senders. Bei Formaten mit integrierten Werbeblöcken (Infotainment, Magazine, Reality) ist die Lage der Schnittmarken jedoch relevant. Der Rhythmus des Schnitts und die Länge der Segmente passen sich den Werbetrennern an. Ein klassisches 90-Minuten-Spielfilm-Fenster wird durch mehrere Werbetrenner in Blöcke aufgeteilt; der Schnitt muss diese Grenzen respektieren oder dramaturgisch nutzen. Die Gestaltung selbst — Logo-Animation, Musik, Farbe — verantwortet das Design- oder Branding-Team. Für den Schnitt gilt: Die Übergänge vor und nach dem Werbetrenner müssen stimmen. Eine Szene sollte nicht mitten in der Aktion durch einen Werbetrenner unterbrochen werden, es sei denn, das ist bewusst dramaturgisch gewollt (Cliffhanger-Effekt). Bei langen Formaten wie Serien oder Dokumentationen ist daher ein klarer Überblick über die Werbeblock-Struktur notwendig. Im Streaming-Zeitalter — wo Inhalte oft werbefrei laufen — verliert der klassische Werbetrenner an Bedeutung. In linearem Fernsehen und auf hybriden Plattformen bleibt er Standard. Der Ton beim Werbetrenner ist häufig deutlich lauter als das Programm; an den Übergängen ist das in der Mischung zu berücksichtigen.