

Teoría Acústica | DefleX Pro

Introducción a la Acústica

17 marzo, 2014 [Teoría Acústica](#), [Reverberación](#), [Teoría Acústica](#), [Federico Martin](#)

La acústica es la rama de la física que estudia el sonido.

Resumen:

Introducción al sonido: como es, como se propaga, como lo percibimos, sus magnitudes, sus características y como lo medimos. Fenómenos físicos que afectan a la propagación. Introducción a la reverberación en recintos cerrados. Y para terminar explicación de los diferentes campos de estudio de la ciencia acústica.

Índice:

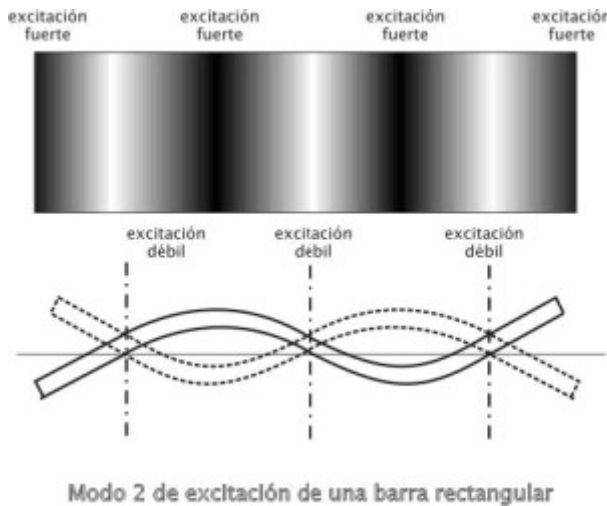
1. El sonido
2. Percepción humana de las ondas sonoras
3. Longitud de onda y frecuencia
4. La amplitud
5. Presión sonora
6. Atenuación del sonido
7. Fenómenos físicos que afectan a la propagación del sonido
8. Reverberación
9. Diferentes campos de la acústica

1. El sonido

El sonido es una onda mecánica que se propaga a través de la materia, en estado gaseoso, líquido o sólido.

El sonido es una sensación, en el órgano del oído, producida por el movimiento ondulatorio en un medio elástico, normalmente el aire. Es debido a rapidísimos cambios de presión, generados por el movimiento vibratorio de un cuerpo sonoro, que le llamaremos fuente sonora.

La propagación de la perturbación sonora se produce por la compresión y expansión del medio por el que se propagan. La elasticidad del medio permite que cada partícula transmita la perturbación a la partícula adyacente, dando origen a un movimiento en cadena.



La función del medio transmisor es fundamental, ya que el sonido no se propaga en el vacío. Por ello, para que exista el sonido, es necesaria una fuente de vibración mecánica y también un medio elástico (sólido, líquido o gaseoso) a través del cual se propague la perturbación. El aire es el medio transmisor más común del sonido. La velocidad de propagación del sonido en el aire es de aproximadamente 343 m/seg. a una temperatura de 20 °C (293 kelvin).

Unos ejemplos de velocidades nos muestran como la velocidad del sonido es mayor en los sólidos que en los líquidos y en los líquidos mayor que en los gases:

- En el aire (a una temperatura de 20°) es de 340 m/s.
- En el agua es de 1.600 m/s.
- En la madera es de 3.900 m/s.
- En el acero es de 6.000 m/s.

2. Percepción humana de las ondas sonoras

Cuando un objeto emisor (fuente sonora) vibra, hace vibrar también al aire que se encuentra alrededor de él. Esa vibración, que la llamamos sonido, se transmite en la distancia llegando a nuestro oído. La oreja capta las ondas sonoras que se transmiten a través del conducto auditivo hasta el tímpano. El tímpano es una membrana flexible que vibra cuando le llegan las ondas sonoras, esta vibración llega a la cadena de huesecillos: martillo, yunque y estribo, que amplifican el sonido y lo transmite al oído interno a través de la ventana oval. Finalmente las vibraciones “mueven” los dos líquidos que existen en la cóclea (perilinfia y endolinfia), deformando las células ciliadas existentes en el interior. Estas células transforman las ondas sonoras en impulsos eléctricos que llegan al nervio auditivo y de este nervio a la corteza

auditiva que es el órgano encargado de interpretar y decodificar la sensación. A esa sensación se le denomina “sonido”.

El hercio (Hz) es la unidad que expresa la cantidad de vibraciones que emite una fuente sonora por unidad de tiempo (frecuencia). El oído humano puede percibir ondas sonoras de frecuencias entre los 16 y los 20.000 Hz. Las ondas que poseen una frecuencia inferior a los 16 Hz se denominan infrasónicas y las superiores a 20.000 Hz, ultrasónicas.

Los animales tienen sus propios umbrales auditivos y escuchan sonidos que nosotros no podemos escuchar. Los elefantes pueden comunicarse batiendo sus enormes orejas y creando infrasonidos, y los perros escuchan silbatos con frecuencias ultrasónicas.

La percepción sonora es el resultado de los procesos psicológicos que tienen lugar en el sistema auditivo central y nos permiten interpretar los sonidos recibidos.

La psicoacústica estudia la percepción del sonido desde la psicología (percepción sonora subjetiva). Y describe la forma en que son percibidas las cualidades del sonido, la percepción del espacio a través del sonido escucha binaural y el fenómeno del enmascaramiento, entre otras cosas.

Marshall McLuhan en su teoría de la percepción afirma que la audición necesita ser fortalecida por otros sentidos. No porque la audición sea débil, sino porque la percepción humana tiene gran dependencia de la percepción visual y el sentido del oído necesita que la vista confirme lo que ha percibido.

3. Longitud de onda y frecuencia

La longitud de onda es un parámetro físico que indica el tamaño de una onda. Se define como la distancia, medida en la dirección de propagación de la onda, entre dos puntos cuyo estado de movimiento es idéntico, como por ejemplo crestas o valles adyacentes.

Por lo general se denota con la letra griega lambda (λ)



Frecuencia, es una medida para indicar el número de repeticiones de cualquier fenómeno o suceso periódico en una unidad de tiempo.

La frecuencia tiene una relación inversa con el concepto de longitud de onda, a mayor frecuencia menor longitud de onda y viceversa.

Para calcular la frecuencia de un evento, se contabilizan un número de ocurrencias de este teniendo en cuenta un intervalo temporal, luego estas repeticiones se dividen por el tiempo transcurrido.

Según el Sistema Internacional, el resultado se mide en hercios (Hz), en honor a Heinrich Rudolf Hertz. Un hercio es aquel suceso o fenómeno repetido una vez por segundo, 2 Hz son dos sucesos (períodos) por segundo y así sucesivamente. Otras unidades para indicar la frecuencia son revoluciones por minuto (rpm) y radianes por segundo (rad/s). Las pulsaciones del corazón o el tempo musical se mide como golpes por minuto (bpm, del inglés beats per minute).

4. La amplitud

En acústica la amplitud es la cantidad de presión sonora que ejerce la vibración en el medio elástico (aire). Al mismo tiempo, la amplitud determina la cantidad de energía (potencia acústica) que contiene una señal sonora.

No hay que confundir amplitud con volumen o potencia acústica, aunque es cierto que cuanto más fuerte suena un sonido, mayor amplitud tiene, porque se ejerce una presión mayor en el medio.

En definitiva, la amplitud de una onda es el valor máximo, tanto positivo como negativo, que puede llegar a adquirir la onda sinusoidal.



El valor máximo positivo que toma la amplitud de una onda sinusoidal recibe el nombre de “pico o cresta”. El valor máximo negativo, “vientre o valle”. El punto donde el valor de la onda se anula al pasar del valor positivo al negativo, o viceversa, se conoce como “nodo”, “cero” o “punto de equilibrio”.

En sonido, normalmente, la amplitud viene definida en decibelios SPL (dB SPL): Los decibelios representan la relación entre dos señales y se basa en un logaritmo de base 10 del cociente entre dos números. Las siglas SPL hacen referencia a la presión sonora (Sound Pressure Level).

5. Presión sonora

La presión sonora o presión acústica es producto de la propia propagación del sonido. La energía provocada por las ondas sonoras generan un movimiento ondulatorio de las partículas del aire, provocando la variación alterna en la presión estática del aire (pequeñas variaciones en la presión atmosférica. La presión atmosférica es la presión del aire sobre la superficie terrestre). La razón de estas variaciones de presión atmosférica es porque se producen áreas donde se concentran estas partículas (zonas de concentración) y otras áreas quedan menos saturadas (zonas de rarefacción). Las zonas con mayor concentración de moléculas tienen mayor densidad y las zonas de menor concentración tienen menor densidad. Cuando estas ondas se encuentran en su camino con el oído la presión que ejercen sobre el mismo no es igual para toda la longitud de onda.

Así pues, la presión acústica queda definida como la diferencia de presión instantánea (cuando la onda sonora alcanza al oído) y la presión atmosférica estática.

La presión atmosférica se mide en pascales (Pa). En el SI (Sistema Internacional) 1 Pascal es igual a una fuerza de 1 newton actuando sobre una superficie de 1 metro cuadrado. La presión atmosférica se sitúa en torno a los 100.000 Pa (estableciéndose como valor normalizado los 101.325 Pa).

La presión sonora también se puede medir en pascales, no obstante, su valor es muy inferior al de la atmosférica. El umbral de dolor se sitúa en los 20 Pa, mientras que el umbral de audición se sitúa en los 20 micropascales.

La principal diferencia entre presión atmosférica y presión sonora es que, mientras que la presión atmosférica cambia muy lentamente, la presión sonora, alterna muy rápidamente entre valores negativos (menores que la presión atmosférica) y positivos (mayores). El número de veces que se repite un fenómeno por unidad de tiempo es lo que en física se denomina frecuencia.

El hombre no tiene sensibilidad ante todas las frecuencias. El margen de frecuencias que pueden producir la sensación de sonido cuando impresiona el oído humano es lo que se conoce como audiofrecuencias y va de los 20 a los 20,000hz. No hay que confundir presión acústica con potencia acústica. La confusión viene por el hecho de que la presión sonora es la responsable directa de la amplitud de la onda y la amplitud determinara la cantidad de energía (potencia acústica) que contiene una señal sonora.

Para diferenciar entre sonidos más intensos (el oído soporta mayor cantidad de presión sonora), de sonidos débiles, se utiliza el llamado nivel de presión sonora.

El nivel de presión sonora determina la intensidad del sonido que genera una presión sonora instantánea (es decir, del sonido que alcanza a una persona en un momento dado) y varía entre 0 dB umbral de audición y 120 dB umbral de dolor. Para medir el nivel de presión sonora no se suele utilizar el Pascal, por el amplio

margen que hay entre la sonoridad más intensa y la más débil (entre 20 Pa y 20 microPa).

Normalmente se adopta una escala logarítmica porque el oído no percibe los sonidos en escala lineal, sino como una escala logarítmica. Y se utiliza como unidad el decibelio porque es adimensional y relativo, para medir valores absolutos se necesita especificar a que unidades está referida. En el caso del nivel de presión sonora (sound el dB SPL toma como unidad de referencia 1 microbar. Precisamente, las siglas las SPL hacen referencia al nivel de presión sonora (Sound Pressure Level). Para medir el nivel de presión sonora se utiliza la fórmula:

$$NP = L_p = SPL = 20 \cdot \log \left(\frac{P_{ef}}{P_0} \right) \quad \text{dB}_{SPL}$$
$$P_0 = 20 \mu Pa = 0'00002 Pa$$

en donde:

P_{ef} es la presión sonora instantánea.

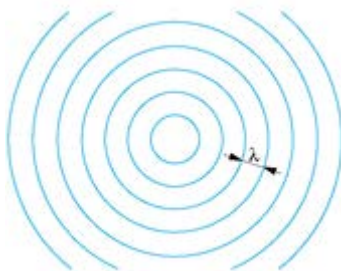
P_0 es la presión de referencia y se toma como referencia la presión sonora en el umbral de audición, que son 20 microPa.

log es un logaritmo decimal (en base 10, de ahí, decibelio)

Es decir, el nivel de presión acústica se expresa como 20 veces el logaritmo decimal de la relación entre una presión acústica y una de presión de referencia determinada.

6. Atenuación del sonido

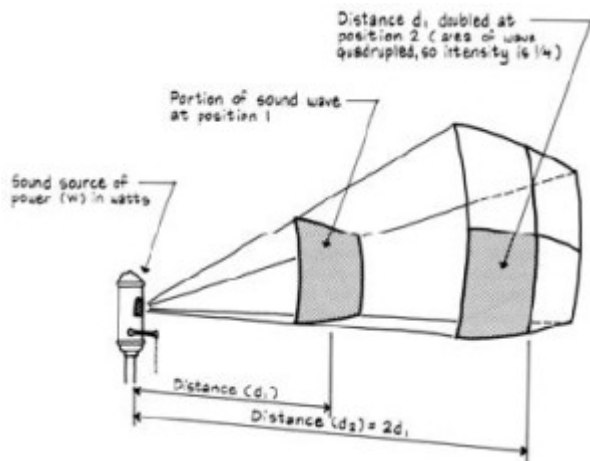
Las ondas sonoras son ondas tridimensionales, es decir, se desplazan en tres direcciones y sus frentes de ondas son esferas radiales que salen de la fuente sonora en todas las direcciones.



Las ondas van debilitándose en su amplitud conforme van alejándose de su punto de origen: es lo que se conoce como atenuación de la onda. Aunque la amplitud de las

ondas decrece, su longitud de onda y su frecuencia permanecen invariables, ya que éstas dependen sólo del foco emisor. La disminución de la amplitud viene cuantificada por la Ley cuadrática inversa.

La ley cuadrática inversa se refiere a algunos fenómenos físicos cuya intensidad disminuye con el cuadrado de la distancia al centro donde se originan. En particular, se refiere a fenómenos ondulatorios (sonido y luz) y campos centrales.



Al doblar la distancia de escucha el nivel de intensidad disminuye en 6 dB por la relación de los logaritmos.

$$\Delta dB = 20 \cdot \log\left(\frac{R_2}{R_1}\right) = 20 \cdot \log\left(\frac{2 \cdot R_1}{R_1}\right) = 6dB / dd$$

Si estuviéramos en escala lineal disminuiría la mitad de la intensidad. Pero en escala logarítmica hace que solo disminuya 6 dB.

7. Fenómenos físicos que afectan a la propagación del sonido

Absorción: Cuando una onda sonora alcanza una superficie, una parte de su energía se refleja, pero un porcentaje de ésta es absorbida por el nuevo medio.

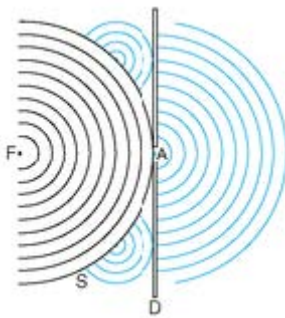
Reflexión: Una onda cuando topa con un obstáculo que no puede traspasar se refleja (vuelve al medio del cual proviene).

Transmisión: En muchos obstáculos planos (los paredes de los edificios) una parte de la energía se transmite al otro lado del obstáculo. La suma de la energía reflejada, absorbida y transmitida es igual a la energía sonora incidente (original).

Difusión: Si la superficie donde se produce la reflexión presenta alguna rugosidad, la onda reflejada no solo sigue una dirección sino que se descompone en múltiples ondas.

Refracción: Es la desviación que sufren las ondas en la dirección de su propagación, cuando el sonido pasa de un medio a otro diferente. La refracción se debe a que al cambiar de medio, cambia la velocidad de propagación del sonido.

Difracción: Se llama difracción al fenómeno que ocurre cuando una onda acústica se encuentran un obstáculo de dimensiones menores a su longitud de onda (λ), esta es capaz de rodearlo atravesándolo. Otra forma de difracción es la capacidad de las ondas de pasar por orificios cambiando su divergencia a esférica con foco en el centro de éstos.



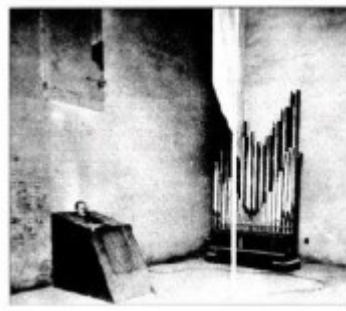
8. Reverberación

La reverberación es un fenómeno derivado de la reflexión del sonido. Consistente en una ligera prolongación del sonido una vez que se ha extinguido el original, debido a las ondas reflejadas. Estas ondas reflejadas sufrirán un retardo no superior a 1/10 de segundo o de 34 metros, que es el valor de la persistencia acústica. Cuando el retardo es mayor ya no hablamos de reverberación, sino de eco.

En un recinto pequeño la reverberación puede resultar inapreciable, pero cuanto mayor es el recinto, mejor percibe el oído este retardo o ligera prolongación del sonido. Para determinar cómo es la reverberación en un determinado recinto se utiliza una serie de parámetros físicos, uno de ellos es conocido como tiempo de reverberación.

El tiempo de reverberación es el tiempo que transcurre en un determinado recinto, desde que se produce un determinado sonido, hasta que la intensidad de ese sonido disminuye a una millonésima de su valor original.

Al tiempo de reverberación también le llamamos TR60, al ser el tiempo transcurrido (medido en segundos) en decrecer 60 dB la energía que recibe el receptor, al parar bruscamente la fuente de excitación.



El físico Wallace Clement Sabine desarrolló una fórmula para calcular el tiempo de reverberación (TR) de un recinto en el que el material absorbente está distribuido de forma uniforme. Consiste en relacionar el volumen de la sala (V) y la absorción total (A) con el tiempo que tarda el sonido en disminuir 60 dB en intensidad, a partir de que se apaga la fuente sonora.

$$T_{60} = \frac{0,161 \cdot V}{S \cdot \bar{\alpha}}$$

V es el volumen de la sala

S es la superficie de los paramentos donde el sonido va a estar confinado

α es el coeficiente de absorción medio de todos los materiales que conforman los paramentos de la sala.

Hay que tener en cuenta que la fórmula de Sabine no es la única, ni es absolutamente fiable. Es una fórmula simple y para salas de tipo “vivas”, es decir, de salas con gran reverberación y coeficientes de absorción parecidos entre todos los materiales. Cuando los consultores acústicos encargados del acondicionamiento acústico la usan, lo hacen sólo a modo de orientación.

Existen las formulaciones de Eyring y Norris, Millington y Sette, Fitzroy y muchas más investigadores que han realizado fórmulas más exactas a la de Sabine.

El tiempo de reverberación es uno de los principales parámetros indicadores de la calidad acústica de una sala. Su valor depende de numerosos factores: el coeficiente de absorción de los materiales de la sala, el volumen, superficie, y el dimensionado de ésta entre otros.

En la actualidad la fórmula más precisa de cálculo del TR60 es la descubierta por el físico catalán Higiní Arau. Hasta la fórmula Arau-Puchades se habían utilizado las premisas de:

- Distribución uniforme y difusa de la energía sonora en todos los puntos del recinto
- Igual probabilidad de propagación del sonido en todas las direcciones
- Absorción continua y constante de la absorción sonora en todos los puntos e instantes del recinto

La fórmula Arau-Puchades es capaz de calcularlo considerando que exista una distribución asimétrica de la absorción en una sala.

$$T60 = \left[\frac{0.162V}{-S \ln(1-\alpha_x)} \right]^{S_x/S} \times \left[\frac{0.162V}{-S \ln(1-\alpha_y)} \right]^{S_y/S} \times \left[\frac{0.162V}{-S \ln(1-\alpha_z)} \right]^{S_z/S}$$

*V volumen
S área total de superficies de la sala
 α es el coeficiente de absorción de cada pared promediado por la fracción de área
 S_x es el área de superficie de S_{x1} suelo + S_{x2} techo
 S_y es área de pared lateral S_{y1} izquierda + S_{y2} derecha
 S_z es área de pared de S_{z1} frontal + S_{z2} fondo*

9. Diferentes campos de la acústica

La acústica estudia la producción, transmisión, percepción o reproducción del sonido. Así las ramas más frecuentes de la acústica son:

Aeroacústica: Generación de sonido debido al movimiento turbulento del aire.

Acústica Física: Análisis de los fenómenos sonoros mediante modelos físicos y matemáticos.

Acústica arquitectónica o Arquitectura acústica: Tiene que ver tanto con diseño de las propiedades acústicas de un local a efectos de fidelidad de la escucha (salas de conciertos, teatros, etc.), para esto el arquitecto emplea 2 tipos de materiales los blandos (absorben el sonido) y los duros (reflejan el sonido) como de las formas efectivas de aislar del ruido los locales habitados. Participa en el diseño de: Salas de Conciertos, auditorios, teatros, estudios de grabación, iglesias, salas de reuniones, salones de clases, etc.

Psicoacústica: Estudia la percepción del sonido en humanos, la capacidad para localizar espacialmente la fuente, la calidad observada de los métodos de compresión de audio, etcétera.

Bioacústica: Estudio de la audición animal (murciélagos, perros, delfines, etc.)

Acústica médica: Estudia la interacción entre las ondas sonoras y los cuerpos humanos y animales. Se ha desarrollado enormemente el uso del ultrasonido como herramienta de diagnóstico y de tratamiento. También es importante el campo de las ayudas auditivas y de implantes para personas con defectos en la audición.

Acústica subacuática: Relacionada sobre todo con la detección de objetos mediante sonido sonar.

Acústica musical: Estudio de la producción de sonido en los instrumentos musicales, y de los sistemas de afinación de la escala. Combina elementos de Arte y

de Ciencia al incluir el diseño de instrumentos, el uso de sistemas de grabaciones, la modificación electrónica de la música con el estudio de su percepción.

Electroacústica: Estudia el tratamiento electrónico del sonido, incluyendo la captación (micrófonos y estudios de grabación), procesamiento (efectos, filtrado, compresión, etc.) amplificación, grabación, producción (altavoces) etc.

Acústica fisiológica: Estudio del funcionamiento del aparato auditivo, desde la oreja a la corteza cerebral.

Acústica fonética: Análisis de las características acústicas del habla y sus aplicaciones.

Macroacústica: Estudio de los sonidos extremadamente intensos, como el de las explosiones, turborreactores, entre otros.

Control de Ruido y Vibraciones: Esta área cobra cada vez mayor importancia dado el aumento en el reconocimiento del ruido como un factor de contaminación que afecta seriamente la salud. Su campo de trabajo está en las fábricas, en los organismos de control gubernamental y en asesorías a los arquitectos. También tiene un campo importante en el mantenimiento preventivo de maquinarias mediante el análisis de sus vibraciones.

Fuente: Wikipedia, la enciclopedia libre

Adaptación, corrección y ampliación: David Casadevall i Planas (Consultor acústico – Arquitecto Técnico)

[Dejar un comentario](#)



Cámara anecoica

[12 marzo, 2014](#)[Teoría Acústica](#)[acústica](#), [anecoica](#), [cámara anecoica](#)[Federico Martin](#)

En 1951, [John Cage](#) visitó la **cámara anecoica** de la Harvard University. Cage entró en la cámara esperando escuchar el silencio, pero escuchó dos sonidos, uno alto y uno bajo. Cuando los describió al ingeniero responsable, le explicó que el alto era del sistema nervioso y el bajo era la circulación de la sangre. El sistema nervioso no hace ruido, en realidad lo que escuchó era el típico zumbido agudo que escuchamos en ausencia de sonido llamado [tinnitus](#).

Independientemente, Cage había ido a un lugar donde esperaba escuchar el silencio total y no lo consiguió. Se dio cuenta que **el silencio no existe**: “Hasta que yo muera habrá sonidos. Y ellos seguirán después de mi muerte. Uno no tiene que temer sobre el futuro de la música”.

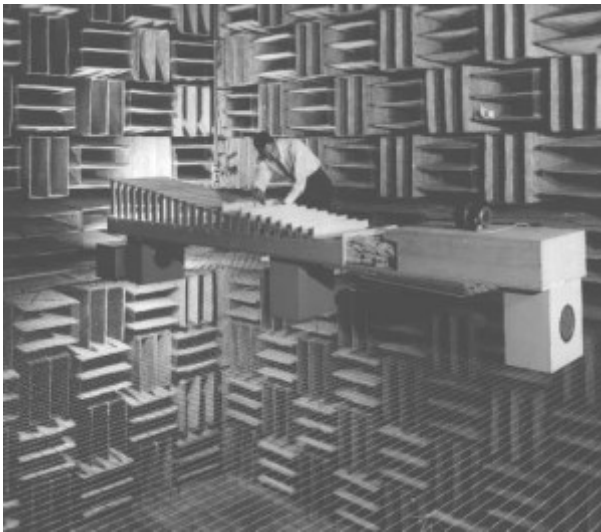
En los recintos cerrados cuando una onda sonora incide sobre una superficie se da un efecto de reflexión, la onda se aleja de la superficie; y un efecto de absorción, que absorbe parte de la energía mecánica de la onda tras el impacto contra la superficie en cuestión. En una cámara anecoica esto no ocurre ya que es una sala especialmente diseñada para absorber el sonido que incide sobre sus paredes, suelo y techo, anulando los efectos de reflexión, eco y reverberación del sonido.

Están aisladas del exterior y constan de unas paredes cubiertas con cuñas construidas de materiales que absorben el sonido y aumentan la difusión del escaso sonido que no se absorbe. Entre estos materiales están la fibra de vidrio o espumas porosas.



La efectividad de una cámara anecoica se mide en dB de rechazo (la relación entre el sonido directo y el sonido reflejado dentro de un recinto). Una cámara debería proporcionar un rechazo mayor a 80 dB entre 80 Hz y 20 kHz, lo cual es excelente para una cámara de tamaño mediano. Para medir las críticas octavas medias y superiores, una cámara anecoica sigue siendo la única herramienta verdaderamente confiable para realizar mediciones precisas.

En ellas podemos estudiar todo tipo de simulaciones acústicas aunque las que más se realizan son de teatros y auditorios, y también nos son útiles para encontrar los diagramas de directividad de los altavoces.



Los laboratorios de Benfield son la mayor cámara anecoica del mundo y, en vez de estar aislada con materiales absorbentes del sonido, esta llena de materiales absorbentes de radiación: 816.000 conos de espuma diseñados para minimizar la reflexión de las señales de radio frecuencia. Está ubicada en el desierto de Mojave, California. A continuación les dejamos unas imágenes.



[Dejar un comentario](#)

Eco Flutter (Eco Flotante)

[26 enero, 2014](#) [Teoría Acústica](#) [Eco](#), [Eco Flauta](#), [Eco Flotante](#), [Eco Flutter](#) [Federico Martin](#)

A veces se ha traducido como eco de flauta o flotante, pero generalmente se denomina eco “flutter” a un efecto sonoro muy característico que se produce entre dos paredes lisas, paralelas y reflectantes. Estas paredes pueden estar muy juntas o separadas por varios metros y entre ellas el sonido se refleja sobre cada una de las paredes para dar una serie de **ecos muy aproximados** en los que la intensidad del sonido disminuye lentamente. Podríamos decir que la onda queda atrapada entre las superficies lisas reflectantes y su energía va reflejándose llegando a crear un sonido diferente al emitido originalmente. Y cambia porque ciertas frecuencias se interfieren anulándose y otras se interfieren sumándose en las diferentes reflexiones que se producen dentro del recinto. Es como un filtro que refuerza ciertas frecuencias y otras las hace desaparecer.

Es un caso particular de eco en el que se forman [ondas estacionarias](#), pero el eco “flutter” no es estacionario. El oyente tiene una sensación de una serie de ecos rápidamente amortiguados y que produce un sonido parecido a un “boingngngngngng”. Es un sonido que va cambiando el tono hacia a los agudos de tipo metálico y que es más rápido que una ametralladora debido a las muchas reflexiones que hay separadas por muy poco tiempo.

Se percibe muy bien cuando damos una palmada o un sonido seco en un lugar como un pasillo o una habitación con superficies lisas. Debe evitarse actuando sobre la geometría y los materiales de forma que las superficies no sean paralelas y reflectantes.

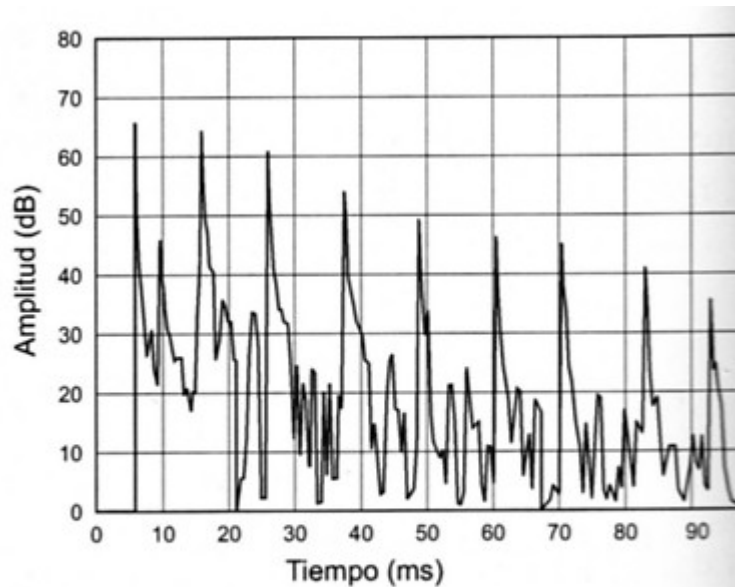


Fig. 1.38 Curva energía-tiempo ETC ilustrativa de la existencia de eco flotante

Acá tenemos la gráfica del libro de Antoni Carrion, *Diseño acústico de espacios arquitectónicos*, donde vemos la relación entre energía y tiempo. Entre 10 a 13 mseg recibimos un frente de onda refleja, con más de 10 dB, que hace que la escuchemos muy superior a todas las ondas reflejas de las otras frecuencias. Estas ondas acostumbran a ser de frecuencias altas reforzadas por la reflexión de las superficies.

Pueden experimentar este tipo de eco en el pasillo de sus casas haciendo un sonido impulsivo y escucharan una reverberación metálica.

Este es otro de los motivos para utilizar Deflex Pro Cabina en tus grabaciones y olvidarte de problemas acústicos

[Dejar un comentario](#)

¿Qué es el Eco?

[20 enero, 2014](#) [Teoría Acústica](#) [Eco, reflexión sonora,](#) [Teoría Acústica](#) [Federico Martin](#)

Todos hemos experimentado el eco en zonas de montañas donde decimos una palabra y pasado un tiempo escuchamos su retorno. A veces es muy rápido y a veces tarda más

tiempo. Y eso es porqué es nuestra propia energía sonora que se encuentra con un obstáculo y vuelve hacia nosotros. Se produce una **reflexión sonora** que depende de la distancia a que se encuentra el objeto que nos la devuelve. Cuanto menor sea la distancia, menos tarda, pero hasta un límite de proximidad, en que nosotros ya no lo llegamos a identificar como dos sonidos, sino como uno solo.

Nuestro sistema auditivo no puede distinguir dos sonidos distintos si la diferencia entre uno y otro no supera los 50 milisegundos. Si escuchamos el sonido original y el reflejado antes de 50 milisegundos lo percibimos como reverberación, en cambio si supera este límite temporal, nuestro cerebro interpreta que hay dos sonidos.

Para ser más estrictos, diríamos que el oído puede distinguir separadamente sensaciones que estén por encima del tiempo de persistencia acústica, que es 0,1 s para sonidos musicales y 0,067 s para sonidos secos (la palabra o un aplauso). Por tanto, si el oído capta un sonido directo y, después de los tiempos de persistencia especificados, capta el sonido reflejado, se apreciará el efecto del eco.

Si queremos, podemos pasarlo a distancia, ya que el sonido tiene que cumplir la siguiente fórmula;

Distancia = velocidad • tiempo

La velocidad del sonido es de 340 m/seg

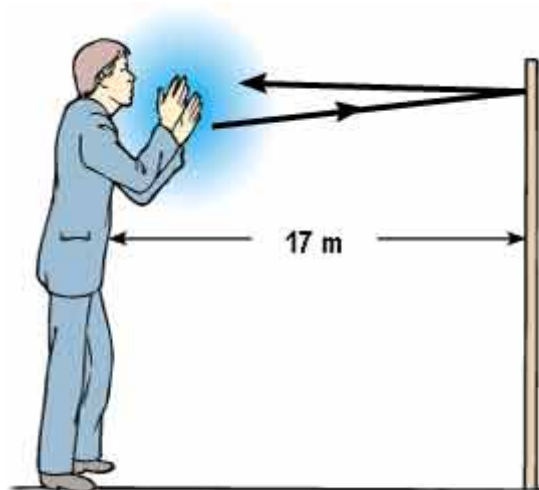
Tiempo = 0,1 seg

$D = v \cdot t = 340 \cdot 0,1 = 34$ metros

El sonido tiene que ir y venir por lo tanto será 17 + 17 metros

En el caso de un sonido seco será $D = v \cdot t = 340 \cdot 0,067 = 22,78$ metros = 11,4 + 11,4 metros.

Ya tenemos claros los límites para que podamos escuchar eco, ahora sólo hace falta encontrar un lugar sin demasiado ruido y así podremos escuchar nuestros sonidos reflejados.



La palabra ‘**eco**’ proviene del griego y es un personaje de su mitología. Eco es una oréade (ninfa de la montaña) del monte Helicón. El mito nos explica que a Zeus le encantaba pasar tiempo con las hermosas ninfas y solía visitarlas en la Tierra.

Eventualmente, Hera, diosa del hogar y esposa de Zeus, sospechó una infidelidad de Zeus y bajó a la Tierra, intentando capturar a Zeus con las ninfas.

Eco quería salvar a sus amigas ninfas, por lo que le habló a Hera incesantemente para distraerla y darle tiempo a Zeus y a las ninfas para que se marcharan y no se descubriera su adulterio. De repente, Hera interrumpió a Eco y fue en el lugar en donde Zeus y las ninfas habían estado. Cuando Hera descubrió el engaño, maldijo a Eco a repetir sólo las últimas palabras de los demás.

El eco es uno de los inconvenientes de los cuales solucionamos con la Deflex Pro Cabina a la hora de grabar, pudiendo enfocarnos específicamente en el material que queremos grabar.

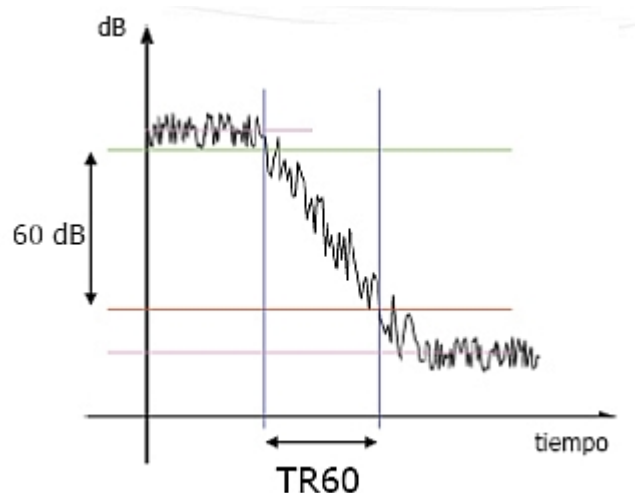
[Dejar un comentario](#)

Tiempo de Reverberación

[13 enero, 2014](#)[Teoría Acústica](#)[Reverb](#), [Reverberación](#), [Teoría Acústica](#), [Tiempo de Reverberación](#)[Federico Martin](#)

El físico W. C. Sabine definió técnicamente la **reverberación** como el tiempo que transcurre desde el instante en que una fuente sonora se interrumpe hasta que su energía decae a 1/1.000.000 de su fuerza original. Esta caída de energía es cuantificada como nivel de presión sonora, que en escala logarítmica corresponde a 60 decibelios, por eso se abrevia como TR-60.

En cuanto a la percepción del oído, correspondería al tiempo que tarda un sonido en desaparecer y fundirse entre los sonidos ambientales dentro de un espacio cerrado.



La formula de Sabine fue realizada en 1900 y hasta la fecha ha sufrido diferentes cambios introducidos por diferentes investigadores. Las hipótesis del TR-60 de Sabine

son válidas si el local tiene una distribución uniforme y difusa de la energía y con una absorción continua y constante de la absorción sonora en todas las superficies. Como estas hipótesis no siempre son válidas, la fórmula ha tenido que ser retocada hasta la que se supone la fórmula definitiva del tiempo de reverberación encontrada por el físico catalán Higiní Arau.

TR60 según Sabine (1900) (para salas "vivas", con pequeño grado de absorción):

$$T_{60} = \frac{0,161 \cdot V}{S \cdot \bar{\alpha}}$$

La absorción total media se calcula como la media aritmética ponderada

$$\bar{\alpha} = \frac{\sum \alpha_i S_i}{S}$$

TR60 según Eyring i Norris (1930-1932):

Su teoría supone también un campo difuso y, por lo tanto, una distribución uniforme de la absorción de la sala. También se basa en el libre recorrido medio.

$$T_{60} = \frac{0,161 \cdot V}{S(-\ln(1 - \bar{\alpha}))} \quad \bar{\alpha} = \frac{\sum \alpha_i S_i}{S}$$

La Arau- Puchades es la más moderna fórmula de cálculo del T60 capaz de calcularlo considerando exista una distribución asimétrica de la absorción en una sala

$$T60 = \left[\frac{0.162V}{-S \ln(1-\alpha_x)} \right]^{Sx/S} \times \left[\frac{0.162V}{-S \ln(1-\alpha_y)} \right]^{Sy/S} \times \left[\frac{0.162V}{-S \ln(1-\alpha_z)} \right]^{Sz/S}$$

V volumen

S área total de superficies de la sala

α es el coeficiente de absorción de cada pared promediado por la fracción de área

Sx es el área de superficie de Sx1 suelo + Sx2 techo

Sy es área de pared lateral Sy1 izquierda + Sy2 derecha

Sz es área de pared de Sz1 frontal + Sz2 fondo

Observamos como en la fórmula nos influye el volumen del recinto, las superficies que lo cierran y los coeficientes de absorción de dichas superficies. El sonido es energía que al encontrarse con un obstáculo una parte se absorbe y otra es devuelta al recinto. La reverberación la controlamos mediante los materiales que colocamos, los cuales tenemos que conocer sus coeficientes de antemano, y con el volumen que damos al local.

La fórmula más utilizada es la de Eyring y Norris, aunque existen muchas más y no hay un criterio definido. La fórmula de Sabine no se debería de utilizar cuando tenemos recintos con materiales absorbentes, es una fórmula que tiene un cierto error para este tipo de recintos.

La reverberación influye en la comprensión de un mensaje sonoro. Tenemos espacios con grandes reverberaciones; iglesias, polideportivos... o espacios con poca reverberación, estudios de grabación... Según el uso que queramos dar a un espacio, deberemos elegir su tiempo óptimo de reverberación.

Tiempos de reverberación óptimos para diferentes usos de los locales (medidos en segundos):

Locutorio de radio de 0.2 a 0.4

Sala para la voz de 0.7 a 1.0

Cine de 1.0 a 1.2

Teatro de 0.9

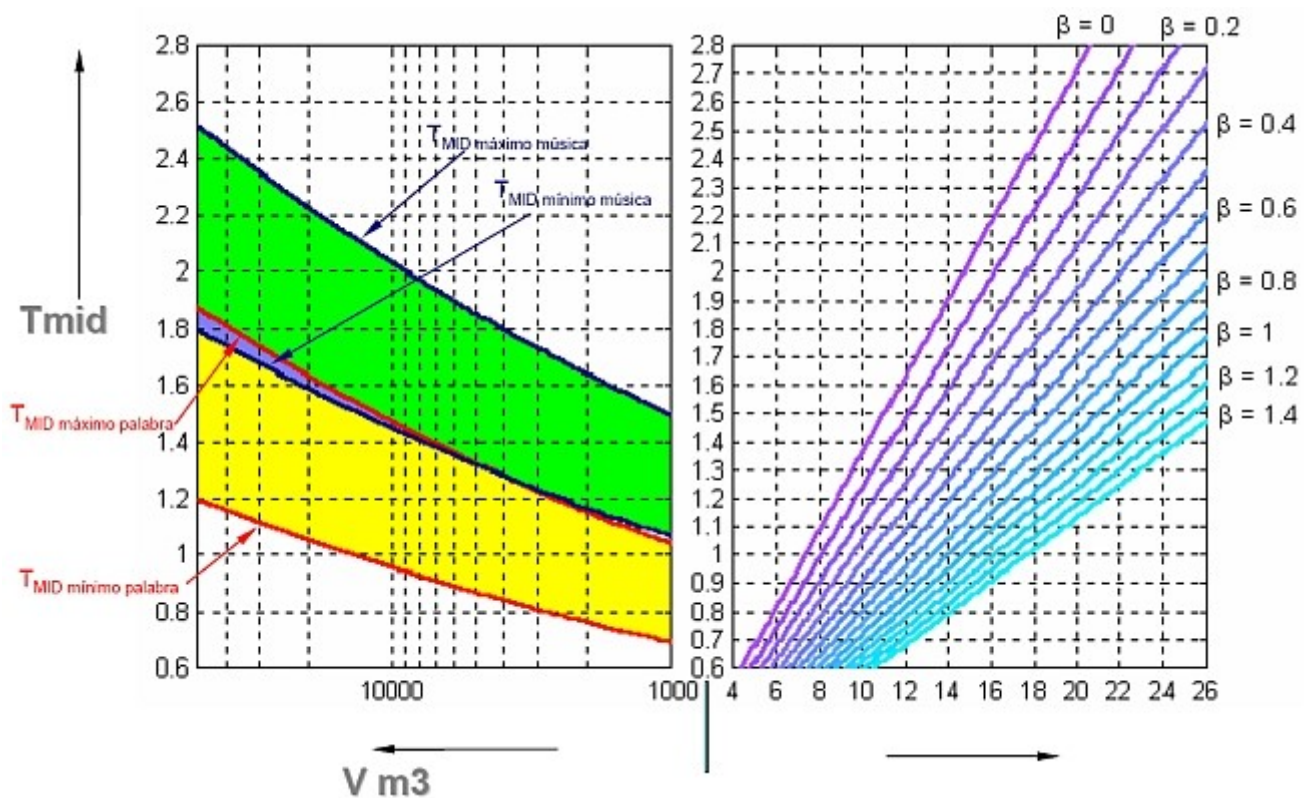
Teatro de Ópera de 1.2 a 1.5

Sala de conciertos de cámara de 1.3 a 1.7

Sala para música barroca y clásica de 1.6 a 1.8

Sala de conciertos de música sinfónica de 1.8 a 2.0

Iglesia o Catedral de 2.0 a 4.0 como óptimo pero llegando hasta 8 segundos en ciertas catedrales.



Gráfica donde se muestra el TR para palabra, zona inferior, el TR para música, zona superior, y la zona intermedia con un TR óptimo para ópera o espacios que requieran música y voz.

El TR-60 es uno de los principales parámetros de la calidad acústica de una sala. Su valor depende de numerosos factores: el coeficiente de absorción de los materiales de la sala, su volumen, su superficie y la forma geométrica de ésta.

Más adelante, iremos ampliando los diferentes conceptos que afectan a la reverberación del sonido y veremos como el uso de Deflex Pro Cabina hace que no tengamos que preocuparnos por estos factores que afectan de manera crucial a una grabación.