



Escanear y Evaluar, manteniendo la Conciencia de la Situación. Por Pat Rogers.

(Traducido por Jorge Tierno Rey)

En muchas ocasiones creo que nos vemos excesivamente influenciados por lo que vemos o nos cuentan, llegando a adoptar rutinas en lo que a [tácticas, técnicas y procedimientos \(TTPs\)](#) se refiere sin saber exactamente el *cómo*, *cuándo* y *por qué* de las mismas. Tal es el caso del procedimiento *escanear y evaluar* con el que se pretende recuperar la *conciencia de la situación* y contrarrestar los efectos de la *visión de túnel* que se origina en los momentos de tensión/estrés propios de un [combate con armas de fuego](#).

En el siguiente artículo, uno de los actualmente más prestigiosos maestros del *combate con armas de fuego*, [Pat Rogers](#), nos explica detalladamente todo lo relativo a este procedimiento.

(Este artículo es una traducción de su original en inglés, escrito por el maestro [Pat Rogers](#) y publicado en la [revista SWAT](#) en su número de Febrero del año 2012. La traducción y publicación de este artículo cuenta con la autorización de [Rich Lucibella](#), director de la revista SWAT.)



Durante años nos han enseñado a *escanear y evaluar* tras abrir fuego en un enfrentamiento.

Nos han inculcado que no sólo debemos hacerlo sino que además la única razón para ello es buscar a otros malos.

La metodología sobre cómo hacerlo exactamente era en su mayor parte poco específica, pero en general comprendía dos opciones diferentes.

LOS MÉTODOS ANTIGUOS

El primer método consistía en mover la cabeza junto con el arma, lo que se describía como convertirse en la torreta de un carro.

Algunos cuestionaban este método porque si estabas mirando hacia la izquierda y te surgía una amenaza a tu derecha tenías que girar completamente hacia allí para batir la amenaza.

Por este motivo apareció el segundo método, en el que el arma permanecía estacionaria (centrada) mientras la cabeza y los ojos *escaneaban*. No importa dónde surgiera una amenaza, el arma siempre tendría una menor distancia que recorrer.

Esto es verdad hasta cierto punto, pero ¿qué ocurre en *condiciones de poca luz*? Si el arma permanece centrada no dispondrás de iluminación a los lados, donde puede haber dragones.



Escanear y Evaluar, manteniendo la Conciencia de la Situación. Por Pat Rogers.

La *técnica* tiene que ajustarse a la *táctica*.

Mucho se debatió sobre cómo ejecutar realmente todo el proceso de *escanear y evaluar*, pero al fin y al cabo se convirtió en una sucesión de escenas de *teatro japonés (kabuki)*, con algunas variantes que van desde llevar tu pistola hacia el cielo y agitarla sobre las nubes hasta realizar una pirueta de 360 grados.

El resultado final son todos esos movimientos estilizados y perfectamente coreografiados que pueden habernos parecido realmente útiles al observar cómo una persona los realizaba para mirar a su alrededor y detrás suya, pero ¿qué estaba viendo realmente?

La respuesta evidente es que no estaba viendo nada.

DE VUELTA A LA REALIDAD

Prestemos atención a lo que pretendemos hacer al *escanear y evaluar*.

Piensa en lo siguiente. Acabas de tener un enfrentamiento contra alguien en el que se han impuesto tu *mentalidad y adiestramiento*. Tu oponente está en el suelo, pero ¿está fuera de combate? Puede que no haya recibido un sólo disparo en absoluto. O incluso si le has dado puede que no esté incapacitado en modo alguno. ¿Hay otros alrededor? ¿Cuáles son tus prioridades?

A todo esto añádele el hecho por el que cuando estás realmente excitado o nervioso se inyecta en tu cuerpo un cóctel químico tremendo. Entonces agudizarás tu atención sobre aquello que está, o estaba, intentando ocasionarte algún daño.



Esa agudizada atención estrecha tu campo de visión de tal forma que sólo ves aquello que representa un peligro para ti -en este caso, el individuo que pocos latidos (de corazón) antes estaba intentando convertir en huérfanos a tus hijos. Esta atención agudizada se manifiesta a sí misma en forma de **visión de túnel** -la pérdida de visión periférica pero conservando la visión central, lo que se traduce en un estrecho campo de visión circular como si de un túnel se tratara.

Cuando nos encontramos en modo *visión de túnel* nuestra **Conciencia de la Situación (CS)** [*Situational Awareness (SA)*] se ve gravemente mermada, lo que desemboca en una *CSDUPP -Conciencia de la Situación De Una "Pequeña" Piedra* [*SAOAFR -Situational Awareness of a "Friendly" Rock*]_{III}. Cuando nos encontramos en el estado de *CSDUPP*



Escanear y Evaluar, manteniendo la Conciencia de la Situación. Por Pat Rogers.

[SAOAFR] somos tremendamente vulnerables. Si queremos aumentar nuestra longevidad necesitamos escapar de esta *visión de túnel*. *Escanear y evaluar* constituye la forma de conseguirlo.

En lengua inglesa es habitual encontrar abundantes acrónimos que resultan de abreviar hasta el extremo incluso expresiones completas, como puede ser el caso. El autor parece enfatizar que la considerable merma de la conciencia de la situación sufrida por un individuo sometido a cierta tensión supone que éste se convierta en una pequeña piedra que no se percata de nada de lo que sucede a su alrededor. La palabra entrecomillada "*Pequeña*" [*Friendly*] se utiliza con cierta ironía y todo parece indicar que realmente hace referencia a una palabra más ruda, tal como "*Putá*" [*Fucking*]. Hasta aquí todo va bien. Pero el gran problema está por venir.

Con las prisas por poner en práctica este proceso de *escanear y evaluar* perdemos de vista los árboles y el bosque^[2]. Dudo mucho que *Izumo no Okuni* tuviera en mente a los combatientes con armas de fuego cuando fundó la danza *kabuki* hace algo más de cuatro siglos, pero está claro que su influencia es observada diariamente en lugares que ella jamás habría imaginado.

^[2]Se trata de una metáfora que intenta recalcar el hecho por el que en un enfrentamiento no se han de perder de vista ni los detalles (árboles) ni el entorno (bosque), es decir, hay que prestar atención tanto a los individuos como al entorno.

CAMPO DE TIRO CUADRICULADO Y MALOS HÁBITOS.

La mayoría de las personas que componen cualquier línea de tiro, en el mismísimo milisegundo en el que se realiza el último disparo del ejercicio, replegarán o bajarán bruscamente su arma y activarán el seguro (tanto el principal -la mente- como el mecánico, si está disponible). A continuación realizarán un barrido lento y deliberado con la boca de fuego ligeramente por debajo de la línea de los ojos y, cuando hayan finalizado, puede que miren primero por encima de un hombro y luego por encima del otro.

Y entonces se relajarán y permanecerán a la espera de la siguiente orden.

Bien, lo entiendo. Realizaron todos los pasos necesarios. Pero ¿qué consiguieron realmente?

Aquí está el problema. Cuando nuestros fieles *escanean* en el *campo de tiro cuadrulado*, lo hacen en un único plano. Y eso se debe a que nuestros blancos siempre se encuentran perfectamente alineados, hombro con hombro, con una separación de 50 cm. y todos de la misma altura.

Y puesto que el único "adiestramiento" que reciben la mayoría de policías y militares lo constituyen los ejercicios de tiro obligatorios que realizan en un *campo de tiro cuadrulado*, esto no debería suponer una sorpresa.

Sin embargo, ¿es eso suficiente? Probablemente no. Cuando únicamente te adiestras en un



Escanear y Evaluar, manteniendo la Conciencia de la Situación. Por Pat Rogers.

campo de tiro cuadrulado adquieres [tácticas, técnicas y procedimientos \(TTPs\)](#) válidas para el (*redoble de tambor*) *campo de tiro cuadrulado*.

Habitualmente les pregunto a los tiradores por qué, cuando *escanean*, nunca miran abajo. La respuesta siempre es la misma, “¿por qué tengo que mirarle? ¡Acabo de dispararle! ¡está muerto!”.

Bueno, pues puede que no. Las personas se caen durante un combate con arma de fuego, así que puede que no haya recibido ni un sólo impacto. Y si le has dado puede que no le hayas herido lo suficiente. Y si le has herido lo suficiente puede que no le hayas matado. Y aunque puede morir puede que no esté muerto *todavía*. ¿Serías capaz de certificar su muerte? ¿Podrías certificarlo simplemente a partir de un rápido escaneo visual? Negativo.

Por lo tanto, ese individuo al que acabas de disparar todavía constituye una amenaza potencial. Incluso aunque se esté desangrando puede que recupere su presión sanguínea cuando esté horizontal sobre el suelo y que todavía sea capaz de ocasionarte algún daño. Aquellos que resultan heridos de bala no siempre presentan un evidente orificio de entrada del proyectil. En lugar de ignorar al individuo que yace en el suelo tienes que empezar a priorizar tu trabajo.

Si, efectivamente puede haber otros individuos de pie, o asomándose por encima de un montículo de tierra, o en torno a un camión, detrás de un sofá, o incluso huyendo del lugar.

Así que en lugar de un baile *kabuki* quizás tengamos que realizar un cambio de paradigma sobre cómo procedemos al *escanear*.

En lugar de ondear el arma junto con algunos movimientos bohemios ¿qué tal si empleamos el tiempo disponible en recuperar *conciencia de la situación*?



PRIORIZAR.

La primera prioridad es impedir que el malo continúe cualquier acto delictivo que estuviera cometiendo al principio. No puedes emplear sólo un poco de fuerza física letal. Tienes que detenerle y la mejor forma de hacerlo consiste en incapacitarlo completamente.

Síguelo en su caída hasta el suelo y, si es preciso, dispárale hasta que caiga. Una vez esté en el suelo has de comprender que no tiene por qué estar fuera de combate. Tu dedo se encuentra sobre el disparador y el seguro mecánico está desactivado -tú todavía estás en el combate.

Y el malo tiene un voto -el último voto- sobre cuándo termina el combate. Puede darse por



Escanear y Evaluar, manteniendo la Conciencia de la Situación. Por Pat Rogers.

vencido. Puede dejar de ser un consumidor terrenal de oxígeno. Él decide cuándo termina el combate pero tú puedes influir en ello.

Una vez haya caído y estés convencido que ya no supone una amenaza inmediata, has de reducir tu *visión de túnel*, para lo cual observa detenidamente al individuo que acabas de derribar y acto seguido comienza a ampliar tu *conciencia de la situación*. Vuelve a respirar de nuevo -necesitarás ese intercambio de oxígeno.

Estira tu dedo índice, el del disparador, y empieza a mirar, pero ¿buscando el qué?

Aquí tienes una pista: busca todo aquello que haya cambiado. Si hay más malos puede que ya te estén batiendo por el fuego o que estén abandonando la escena a toda prisa. Busca a los buenos: tu compañero, equipo, familia. ¿Están todos bien? Busca desconocidos. ¿Quiénes son? ¿Qué están haciendo?

Cuando *escanees* no te limites a mirar simplemente, *observa!* Observa quién está cerca. Observa qué está pasando. El *campo de tiro cuadrulado* no reproduce correctamente la realidad de las calles.

Tienes que ser capaz de ver más allá del malo abatido.

Tienes que mirar hacia abajo, hacia arriba, cerca y lejos -y no al centro del malo de papel que utilizas para hacerle agujeros de pie a x número de metros delante de ti y cuando todos los buenos están en la línea de tiro contigo.

Si te adiestras constantemente en el *campo de tiro cuadrulado* te quedarás anclado en ese único plano y eso restringirá tu *CS [SA]*. Recuerda que la práctica no hace la perfección -hace que perdure en el tiempo. Si te limitas a disparar en ese *campo de tiro cuadrulado* quiere decir que esas *TTPs* del *campo de tiro cuadrulado* será todo lo que tú sepas hacer.

Durante tus *escaneos* échale una o varias miradas más al individuo abatido. *Jason* vive y tiene la capacidad para regresar y hacerte daño. Si pierdes la *CS [SA]* sobre el individuo que acabas de abatir -si consumes parte del preciado tiempo del que dispones mirando alrededor en lugares donde resulta improbable que aparezca una amenaza- puedes acabar en un estado de *CSDUPP [SAOAFR]* (¿lo recuerdas?).

Hoy estuve viendo la repetición del combate de boxeo *Mayweather vs. Ortiz* [17SEP11]. *Ortiz* tenía a *Mayweather* contra las cuerdas y entonces le pegó un cabezazo.

Una vez que el árbitro los separó *Ortiz* ya no estaba centrado en el combate. Y en ese segundo o dos en el que su *CS [SA]* era efectivamente la *DUPP [OAFR]*, *Mayweather* lo envió a la lona con un martillo de izquierda y derecha que lo dejó fuera de combate.

Pierde la *CS [SA]* y pierdes el combate.



Escanear y Evaluar, manteniendo la Conciencia de la Situación. Por Pat Rogers.



VELOCIDAD DE ESCANEO.

¿Con qué velocidad *escaneo*? ¡Buena pregunta!. Precisamente tan buena como ¿cuánta precisión necesitas? o ¿con qué velocidad tienes que disparar? La situación dictará las *TTPs* que tienes que aplicar para resolver la propia situación. Ten en cuenta que cuanto más rápido *escanees* menos verás. Sin embargo, consumir demasiado tiempo en un *escaneo* lento y metódico te puede suponer que seas abatido por el individuo que nunca llegaste a ver (por haber perdido demasiado tiempo).

Para ilustrar esto mismo plantéate estas dos situaciones:

En la primera te enfrentas en un combate con un único oponente en el pasillo de una vivienda. El malo se encuentra al final del pasillo, puede que a unos 5 metros. A tus espaldas tienes a tres individuos de los buenos. Muy fácilmente puedes ver todo lo que hay que ver y tu *escaneo* completo puede llevarte dos o tres segundos.

En la segunda situación te ves envuelto en una situación con un tirador activo [*active shooter*] en el interior de un instituto de enseñanza secundaria. Acabas de abatir con éxito al malo en un pasillo. Éste se encuentra a poco más de 3 metros a lo largo del pasillo mientras tú estás en un cruce con forma de "T". Escuchas más disparos procedentes de alguna otra parte del edificio. Varias personas corren despavoridas aparentemente sin rumbo fijo.

¿Cuánto tiempo te llevará *escanear* tu entorno en esta situación? ¿Dónde vas a mirar?

OBSERVACIÓN DE LOS ALUMNOS.

Asumo totalmente que el *campo de tiro cuadrículado* es un lugar donde se enseñan los principios básicos. Y si los combates con armas de fuego se lidiaran en el *campo de tiro cuadrículado* -terreno sensiblemente plano, blancos de papel que no pueden ocasionarte ningún daño, todos los blancos a la misma altura, separados a la misma distancia unos de otros, sin tener que tomar ninguna decisión respecto a cuándo disparar o cuántos disparos realizar (el instructor hace todo eso por ti)- los buenos siempre vencerían y los malos perderían.

Y en el *campo de tiro cuadrículado*, los bailarines *kabuki* ejecutarán una serie de movimientos. Los movimientos pueden empezar con un paso lateral, para acto seguido llevarse la pistola de vuelta al pecho o bajar el fusil. Mirarán a la izquierda y a la derecha, después por encima de su hombro izquierdo y de su hombro derecho. Algunos puede que



Escanear y Evaluar, manteniendo la Conciencia de la Situación. Por Pat Rogers.

incluso pivoten 360 grados, moviéndose lentamente alrededor hasta completar un círculo.

En las múltiples clases en *shoot-house* que llevo observado a lo largo de mucho tiempo, casi el 100 % de los tiradores realizan un *escaneo* visual muy rápido inmediatamente después del enfrentamiento. En mi empresa, EAG Tactical, utilizamos blancos reactivos que caen al suelo si reciben un impacto correctamente, poniendo en duda el *escaneo* ritual.

Recalcamos la necesidad de disparar a los blancos malos hasta el suelo y los tiradores tienen que recuperar su *CS [SA]*. Normalmente lo harán enseguida, ya que dentro de la habitación puede haber tanto blancos desconocidos como blancos sobre los que no disparar, así como sus propios compañeros de equipo e instructores. El tirador tiene que averiguar rápidamente quién es quién y dónde está cada uno.

Esto es prácticamente lo mismo que sucede en la calle...

Pocos -tantos como menos del 5 %- mirarán detrás de ellos. Más que cometer un pecado reconocido por todos, esto tiene su lógica. En la *shoot house* (como en cualquier otra casa) te encuentras con paredes por todas partes muy cerca de ti. En este entorno hacer una pirueta resultaría contraindicado.

Los antiguos guerreros japoneses tenían un dicho: “*Cuando termine el combate, apriétate el barbuquejo del casco*”. El significado está claro. El combate no finaliza hasta que ha terminado.

Puedes descargar este documento en formato PDF [AQUÍ](#).

[Pat Rogers](#) es Oficial [*Chief Warrant Officer*] Retirado del Cuerpo de Infantería de Marina de los EE.UU. y Sargento Retirado del Cuerpo de Policía Municipal de Nueva York. Pat es el propietario de [E.A.G. Tactical Inc.](#), entidad que proporciona servicios de formación en combate con armas de fuego tanto a organismos gubernamentales como a ciudadanos privados, con la que lleva más de 20 años dedicado a la formación en el combate con armas de fuego.

¡Compártelo!

- [Tweet](#)
- [Correo electrónico](#)
- [Telegram](#)
- [WhatsApp](#)
- [Imprimir](#)