

ARMADA DE CHILE
COMANDO DE OPERACIONES NAVALES
CUERPO DE INFANTERÍA DE MARINA

C A I 3 – 1.

LA GUERRA DE MANIOBRA.

2003.

C A I 3 – 1.

LA GUERRA DE MANIOBRA.

2003.

PROMULGA CARTILLA DE APOYO A LA
INSTRUCCIÓN QUE SE INDICA:

VALPARAÍSO, 11 de Abril de 2003.

VISTOS: lo dispuesto en Resolución C.G.C.IM. Ordinaria N° 3900/409 vrs de fecha 12 de Febrero del 2003; el Trabajo Profesional efectuado por el Capitán de Fragata IM Sr Christian Wunderlich Zamora; la revisión efectuada por la comisión integrada por el Capitán de Navío IM Sr. Arturo Fuenzalida Prado, Capitán de Navío Sr. Cristian Del Real Pérez y Capitán de Corbeta IM Sr. Jacobo Ventura Collao.

RESUELVO:

- 1.- **PROMÚLGASE** la Cartilla de Apoyo a la Instrucción titulada “LA GUERRA DE MANIOBRA”, de categoría “Ordinario”, la que será destinada a circulación interna del personal del Cuerpo IM. y a estamentos educacionales de la Armada.
- 2.- **ASÍGNASELE** la siguiente característica permanente: **C A I 3 – 1.**
- 3.- **DISPÓNESE** que el Departamento A-3 “Operaciones y Entrenamiento” del Estado Mayor del Cuerpo IM., determine lo pertinente para su edición, distribución e impresión de la cantidad de ejemplares requeridos de la publicación que aprueba la presente resolución.
- 4.- **ANÓTESE** y comuníquese a quienes corresponda para su conocimiento y cumplimiento.

Fdo) Walter WUNDERLICH Zamora, Contraalmirante IM, Comandante General del Cuerpo de Infantería de Marina.

ÍNDICE GENERAL

Resolución Aprobatoria	Pág. 1
Índice General	3
Introducción	5
Capítulo I Teoría de la Guerra	7
El Conflicto	7
La Guerra	8
Fuerzas Psíquicas	11
La incertidumbre	12
La Fricción	14
El Desorden	15
Capítulo II Teoría de la Guerra de Maniobra	17
Introducción	17
Desarrollo de la teoría	18
Teoría de Boyd	19
Consideraciones relativas al Ciclo de Boyd	20
Capítulo III Conceptualización	24
Definición	24
Estructura Conceptual	24
Centro de Gravedad	24
Vulnerabilidad Crítica	25
Centro del Esfuerzo	27
Esfuerzo Principal	27
El Ritmo	28
La intención del Comandante	28
Evitar Fortalezas y Atacar Debilidades	29
Técnica de Reconocimiento de Arrastre	29
Armas combinadas	30
Empleo de la Ofensiva y Defensiva como Formas	
Complementarias	31
Empleo de la Reserva	31
Modelar el Campo de Batalla	32
Habilidades que se Requiere Desarrollar	32
Conclusiones	35
Bibliografía	37

INTRODUCCIÓN

- 1.- El término “Guerra de Maniobra” se empezó a utilizar en la década de los 80, inicialmente dentro de la Infantería de Marina y el Ejército de los Estados Unidos de América, atrayendo el interés de los círculos militares. Posteriormente, ha sido adoptado por otras instituciones, tanto en EE.UU. como en otros países.
- 2.- De este concepto, se han emitido diversas opiniones, calificándolo desde un “mero neologismo”¹ hasta de una “filosofía que permite combatir inteligentemente”. En Chile, esta controversia no ha estado ausente, publicándose varios artículos en la Revista de Marina y su equivalente del Ejército, sin llegar a definirla en términos concluyentes, ni a determinar el grado de aplicabilidad que tendría en nuestra Institución.
- 3.- No obstante el término es relativamente nuevo, los conceptos que él contiene no lo son. La historia de la humanidad está repleta de hechos guerreros en los que, conductores militares, a todo nivel, los han aplicado de manera intuitiva y natural.
- 4.- Aún cuando para el Cuerpo de Infantería de Marina de la Armada de Chile el estudio formal de los conceptos contenidos en esta publicación constituye algo reciente, la aplicación de ellos ha estado siempre presente en la doctrina y en la forma de cómo se ha preparado para enfrentar un conflicto armado.
- 5.- Por ello, es importante recalcar que el estudio sistemático de esta filosofía de cómo hacer la guerra, que se presenta en esta Cartilla de Ayuda la Instrucción, es una herramienta más que se pone a disposición de los Infantes de Marina, de manera que comprendan en mejor forma el porqué nos organizamos, equipamos y entrenamos para el combate del modo que lo hacemos, lo que contribuirá a potenciar el rol que cada hombre juega en este ya casi bicentenario Cuerpo.
- 6.- También es importante hacer presente que los conceptos acá vertidos no constituyen métodos, normas, procedimientos o listas de chequeo que hay que cumplir a la letra, sino más bien son una guía que contribuye a incrementar el acervo cultural profesional y la preparación para el combate.

¹ VA. H. Justiniano A. Revista de Marina octubre 2000.

CAPÍTULO I

TEORÍA DE LA GUERRA

Antes de estudiar y comprender la Guerra de Maniobra, es necesario abarcar algunos aspectos relacionados con el conflicto y la teoría de la guerra como fenómeno social pues dicha teoría nos señala el marco en que ésta se desarrolla y desenvuelve.

A.- EL CONFLICTO.

- 1.- El vocabulario corriente no carece de términos para designar los diversos enfrentamientos entre los hombres, desde la competencia hasta la guerra, pasando por el desacuerdo, la disputa, la rivalidad, la tensión y la crisis. A fin de no confundir el sentido que en esta publicación se le da al término “conflicto”, es conveniente dar una definición precisa del concepto: ***“Consiste en un enfrentamiento por choque intencionado, entre dos seres o grupos de la misma especie que manifiestan, unos respecto a los otros una intención hostil, en general a propósito de un derecho, y que para mantener, afirmar o restablecer el derecho, tratan de romper la resistencia del otro eventualmente por el recurso a la violencia, la que puede, llegado el caso, tender al aniquilamiento físico del otro.”***²
- 2.- Para que llegue ser mejor entendida la definición anterior, es conveniente clarificar su contenido.
 - a.- ***El enfrentamiento debe ser voluntario.*** Esto requiere que al menos una de las partes involucradas manifieste una intención agresiva.
 - b.- ***Los dos antagonistas deben ser de la misma especie.*** Por ello no debe denominársele conflicto a un enfrentamiento entre un hombre y un animal, sino únicamente entre dos hombres o dos grupos humanos.
 - c.- ***La intencionalidad conflictiva implica una voluntad hostil.*** Ello quiere decir que existe una intención de perjudicar al otro porque se le considera un enemigo o porque se quiere que lo sea.

² J. Freund “La Sociología del Conflicto” Servicio de Publicaciones del E.M.E. Madrid, 1995

- d.- ***El conflicto trata de romper la resistencia del otro.*** Consiste en una confrontación de voluntades, cada una tratando de dominar a la otra con el sólo propósito de hacer prevalecer su posición.
- e.- ***El riesgo de enfrentamiento siempre está presente en el conflicto.*** Esto hace que las partes entren al terreno de la escalada, estando siempre presente la posibilidad de poder recurrir a la violencia, cuyo límite final puede ser la aniquilación física del otro.

3.- De acuerdo con lo expresado, la característica esencial es que los protagonistas de un conflicto se enfrentan como ***“enemigos”***, lo que quiere decir que se dan, con o sin razón, legítima o ilegítimamente, el derecho de suprimir físicamente a los miembros del bando opuesto a fin de romper la resistencia de los que se oponen, llegando al recurso extremo de la destrucción total si las circunstancias así lo ameritaren. Es importante no confundir el término ***“enemigo”*** con el de ***“adversario”***, por cuanto este último se enmarca en el ámbito de las competencias, de los concursos, de los juegos, etc., pero en caso alguno en el ámbito del conflicto. Es decir, en aquellas actividades humanas en que de antemano la violencia y la intención hostil están en principio excluidas aunque se trate de vencer o quedar delante del competidor opuesto. Ya no se trata de imponer, cueste lo que cueste, la voluntad propia al otro, sino de tratar de triunfar a su resistencia por medios definidos de antemano, que renuncian a atacar la integridad física o moral del otro. Los medios más usados son los reglamentos, las instituciones, el derecho, etc.

B.- LA GUERRA.

- 1.- En apariencia es totalmente inútil abordar teóricamente el estudio de la guerra. Es indiscutible que la conducción de la guerra es una consecuencia de la personalidad, del carácter, del sentido común y de la capacidad de tomar decisiones rápidas por parte de quienes, en los distintos niveles, la conducen. Influyen en ella factores complejos y siempre variables, tan intangibles, tan dependientes a su vez de condiciones morales y físicas inestables, que es imposible concentrarse en un análisis puramente científico de este fenómeno. Al referirse al estudio teórico de la guerra Clausewitz manifiesta: ***“Educa la mente del hombre que debe dirigir la guerra, o mejor, lo guía en su auto educación, pero no lo debe***

acompañar al campo de batalla³. En otras palabras, esta cartilla no pretende formar automáticamente grandes conductores, como tampoco pretende dar “recetas” que, al cumplirlas, asegurarán el éxito.

- 2.- En general las raíces de la guerra pueden ser el desequilibrio demográfico, la selección de la especie, adquisición de nuevos territorios, competencia por los recursos necesarios para subsistir, ansias de prestigio y dominación, diferencias religiosas e ideológicas y otras. La evolución y materialización de este complejo fenómeno socio-político viene revestido de intrincados impulsos e intereses estrechamente enlazados, difíciles de precisar y clasificar. La guerra es, sin duda, un proceso pluricausal que obedece a asuntos estructurales o de fondo, en las relaciones entre los Estados o entre los individuos o grupos dentro de un mismo Estado. En consecuencia, los conflictos no estallan por una razón aislada, sino por una confusa mezcla de ellas.
- 3.- Desde sus orígenes, el hombre practica la violencia contra sus iguales y a través del tiempo se ha organizado con el propósito de aplicarla con la mayor eficacia posible. En ocasiones luchó para defenderse y en otras para adueñarse de los bienes del vecino. En la antigüedad el problema era de vida o muerte. La existencia del pueblo vencido quedaba a merced del vencedor.
- 4.- Las guerras en la antigüedad eran ilimitadas, vale decir, la razón del porqué los contrincantes iban a la guerra revestía una importancia tal que el o los beligerantes tendían a luchar hasta el extremo de sus fuerzas. Incluso parece que los contrincantes preferían la extinción antes de aceptar la derrota. Por ello pueblos enteros desaparecieron por sus efectos. Ejemplo de ello lo proporciona la Tercera Guerra Púnica en que Roma venció a Cartago. El vencedor cubrió las ruinas con sal y vendió a sus ciudadanos como esclavos. Mayor violencia aún reflejaron las invasiones bárbaras. Hordas nómadas brotaron del vientre asiático en dirección Oeste saqueando todo a su paso. Sus jefes emplearon el terror sistematizado en calidad de arma orientada a facilitar sus conquistas. Otro ejemplo lo constituyen las acciones llevadas a cabo por Gengis Khan, quien de manera fría e implacable exterminó las poblaciones, arrasó las ciudades, taló los árboles, cegó los pozos, desvió el curso de los ríos y mató la tierra, asegurándose de ese modo que nadie pudiera vivir nuevamente en

³ Mariscal Montgomery “Historia del Arte de la Guerra”. Aguilar S.A. Ediciones. Madrid 1968

los lugares que asaltaba. Asimismo, las guerras con fondo religioso han destacado por su brutalidad. Al enemigo, herejes o infieles, se les aniquilaba en nombre de Dios pues no merecían vivir.

- 5.- Las monarquías de los siglos XVII y XVIII, basaron su poder en ejércitos profesionales de alto costo de alistamiento y mantenimiento. Los soberanos y generales se vieron obligados a economizar la vida de los soldados. La vastedad de los espacios, las malas vías de comunicaciones y el reducido tamaño de los ejércitos hicieron que las batallas fueran de consentimiento mutuo. Para evitar los choques frontales y el combate, en extremos costosos, se acostumbró a resolver las campañas mediante complejas y elegantes maniobras. Con ellas se buscaba desgastar al enemigo o cortar sus líneas de retirada y comunicaciones para provocar su rendición. Como último recurso se aceptaba la decisión en el campo de batalla.
- 6.- Desde la Revolución Francesa (fines del siglo XVIII) la guerra ha tomado su aspecto actual de “total”, es decir, involucra a la nación toda, haciendo sentir su efecto en todos los sectores del país y repercutiendo en todas las actividades de la nación.
- 7.- Sin lugar a dudas la guerra, desde sus inicios hasta nuestros días, ha manifestado cambios en aquellos aspectos relacionados con los medios, técnicas, tácticas y procedimientos. Sin embargo, hay componentes que han permanecido inalterables y han estado siempre presentes sin importar en qué momento de la historia de la humanidad se llevaron a cabo, sin importar el lugar donde se ejecutaron y sin importar las fuerzas y medios participantes. A estas componentes, aun cuando no constituyen leyes rígidas y de exactitud matemática, pero cuya validez ha permanecido inmutable a través del tiempo, las circunstancias y el medio se les ha denominado Principios de la Guerra ya que ostentan atributos intrínsecos de validez, permanencia e invariabilidad.
- 8.- Es preciso recalcar que los principios de la guerra no son leyes forzosas y por lo tanto su vulneración no siempre implica la derrota o un error fatal. Su observación no asegura la victoria, pero su omisión aumenta las posibilidades del fracaso. El General de División Manuel Montt recomienda: ***“Debe cuidarse del uso exagerado de los principios que pueden anular la reflexión bajo el peso del dogmatismo”***⁴

⁴ C.A. E. Solis O. “Manual de Estrategia” A.G.N. Tomo II 1993

- 9.- Respecto de esta materia existen diversas opiniones y juicios entre pensadores, tratadistas, países e instituciones de la defensa. La Armada de Chile sostiene ocho principios de la guerra. Ellos son: Mantención del Objeto, Acción Ofensiva, Sorpresa, Economía de la Fuerza, Seguridad, Cooperación, Concentración y Movilidad⁵.
- 10.-Además de los principios, existen otros componentes o factores que han estado presentes en las guerras y que sin importar la naturaleza de ésta, su dimensión, el enemigo o el escenario, todo hombre de armas que se vea envuelto en un conflicto debe aprender a convivir con ellos y a actuar acertadamente aún cuando estos factores estén presentes. En general son una consecuencia de la dimensión humana de la guerra.
- 11.-Clausewitz sostiene que **“la guerra es el campo del peligro, de los sufrimientos y dolores físicos, de la incertidumbre y de las fricciones”**.⁶

De acuerdo con lo anterior, en lo fundamental influyen los siguientes factores:

- a) Fuerzas psíquicas.
- b) La incertidumbre.
- c) La fricción.
- d) El desorden.

a.- Fuerzas Psíquicas.

- 1) Estas constituyen la capacidad de tolerar todas las privaciones, sublimándose en el heroísmo y sacrificio y derrumbándose con el pánico.
- 2) El derrumbe de la moral arrastra a todo el esfuerzo bélico de la nación. Ella determina el triunfo o la derrota, por lo que es necesario analizarla en detalle, conocer cómo se acrecienta o disminuye, factores que la influyen y la forma de mantenerla fuerte, aún en circunstancias adversas.
- 3) Para mantener un alta moral pese a las adversidades es preciso recordar:

⁵ No se profundiza respecto de los principios aludidos por cuanto existen numerosas publicaciones institucionales en las que se trata a fondo cada uno de ellos.

⁶ Torwill. “Apuntes de Estrategia Marítima”. Imprenta E.N.”A.P.” 1959

- a) Que se trata de un elemento delicado. El menor incidente puede provocar bravura y sacrificio, o desesperación y pánico.
- b) Que es el factor capital en el momento decisivo.
- c) Que requiere ser impulsada con inteligencia y habilidad.
- d) Que es necesario tratar de aumentarla. Estas fuerzas psíquicas principalmente son:

- La memoria.
- El entendimiento.
- La voluntad.
- La conciencia.
- La inteligencia.
- El carácter.

- 4) La moral se debilita por las siguientes causas psíquicas:

- a) Temor a lo desconocido.
- b) Temor al aislamiento.
- c) Temor a la sorpresa.
- d) Temor al daño físico.
- e) Temor a la muerte.
- f) Temor a las pérdidas materiales.

- 5) Además, los esfuerzos físicos desmesurados que producen debilitamiento físico, son causas que repercuten negativamente en la moral del combatiente. Esta es una de las razones del porqué la ofensiva no puede ser permanente. Las enfermedades, la fatiga, el hambre y la sed son los inconvenientes que siempre habrá que estar preparado para enfrentar.

- 6) El valor natural, por costumbre o por desprecio a la vida, es común en individuos de poca cultura. Pero, como factores positivos que originan un valor consciente, están la ambición, el heroísmo y el amor a la Patria.

- 7) La Moral del líder se tonifica con:

- a) La conciencia de una buena causa.
- b) Una buena organización.
- c) Colaboradores eficientes.
- d) Medios adecuados.
- e) Confianza en sus subalternos.

- 8) A su vez, la moral del subalterno se tonifica con:
 - a) Amor a la causa.
 - b) Confianza en el líder.
 - c) Igualdad de sacrificios.
 - d) Oportuna atención de sus necesidades.
- 9) El entusiasmo no constituye una moral sólida, obedece sólo a factores exteriores y es momentáneo; la moral sólida nace en el interior del individuo.

b.- La Incertidumbre.

- 1) Ya se dijo que la guerra es el campo de la incertidumbre. En ella laboran el enemigo, el terreno, el clima, los medios de comunicación social, la literatura y los falsos rumores.
- 2) La incertidumbre afecta a la resistencia del combatiente por lo que será necesario crear medios para disiparla.
- 3) Para lo primero se le debe instruir que permanecer en la incertidumbre es lo corriente en la guerra, que es necesario acostumbrarse a trabajar con los elementos de juicio disponibles y que las noticias que se emitan sobre el desarrollo de la guerra podrán faltar a la verdad, ser incompletas o contradictorias. También es necesario acostumbrar al combatiente que en la guerra a menudo las órdenes serán pocos claras o precipitadas, contradictorias o inoportunas. Ese es el ambiente natural de la guerra, por lo tanto es en ese ambiente en el que se debe planificar, combatir y conducir a la tropa.
- 4) La única forma de disipar la incertidumbre será mediante informaciones lo más completas y exactas posibles, pero ellas siempre estarán limitadas por razones de seguridad y porque el enemigo no estará dispuesto a entregar información de manera abierta, voluntaria y gratuita.
- 5) En resumen, la guerra transcurrirá en una incertidumbre permanente, exigiendo, en consecuencia, fortaleza moral, serenidad y paciencia.
- 6) Desde la paz será necesario ejercitar el espíritu sobre la base de:

- a) Que en la guerra siempre habrá desorientación; luego con iniciativa deberá suplirse la falta de noticias y órdenes.
- b) Que la tensión nerviosa impide, en parte, evaluar el verdadero significado de los acontecimientos.
- c) Que siendo necesario no perder el tiempo por falta de órdenes, es preferible obrar mal a permanecer inactivo.

c) La Fricción.

- 1) La constituyen aquellos entorpecimientos que entran el expedito funcionamiento de la organización militar.
- 2) Clausewitz define fricción como: “la fuerza que hace difícil lo aparentemente fácil”.⁷
- 3) La esencia de la guerra, como el enfrentamiento entre voluntades opuestas, crea fricción. Es esencial tener presente que el enemigo no es un objeto inanimado, sino una fuerza independiente y con vida propia. El enemigo pretenderá resistir nuestra voluntad y tratará de imponer la suya; es la interacción dinámica entre voluntades lo que hace la guerra difícil y compleja. En este ambiente abunda la fricción.⁸ En resumen, todo aquel que trate al enemigo como el médico cirujano trata a un paciente en la mesa de operaciones de un quirófano, estará destinado al fracaso.
- 4) Las fricciones pueden ser humanas, intelectuales, técnicas, materiales, naturales y circunstanciales.
- 5) Las fricciones humanas se producen entre:
 - a) El superior y el subalterno.
 - b) Personas de igual categoría.
 - c) Diferentes organismos, instituciones y unidades.
- 6) Las consecuencias que pueden producir las fricciones humanas señaladas son:

⁷ U.S.M.C.C.D.C. “Warfighting”. Quantico. VA. 1990.

⁸ U.S.M.C.C.D.C. “Warfighting”. Quantico. VA. 1990.

- a) Obstaculización en la dirección de las operaciones y acciones de combate.
 - b) Perturbación del ejercicio del mando.
 - c) Disminución del esfuerzo por el éxito común.
- 7) Respecto de los otros tipos de fricción mencionados, es importante señalar que los de carácter intelectual conciernen a la capacidad de los Comandantes; lo que exige una esmerada selección de éstos. Las fricciones de carácter técnico se relacionan con la improvisación, carencia de planes adecuados y de personal preparado en su respectivo puesto de combate, como también de una organización inadecuada. En lo que a material se refiere, guardan relación con la adecuación de los medios acorde a los del enemigo, al medio ambiente donde se combate, al grado y capacidad de mantenimiento de éstos y el rendimiento que pueden obtener tanto los operadores como los mandos, en todos los niveles, de los sistemas de armas disponibles. Por último, es importante señalar la fricción que genera la suerte, por cuanto juega siempre un papel importante. Ella acompaña a los inteligentes y precavidos como también a los audaces.

d.- El Desorden.

- 1) Del análisis de las componentes señaladas se puede inferir que la guerra gravita en forma natural hacia el desorden generalizado y aún cuando nos esmeremos por tratar de eliminarlo ello no será del todo posible. En el tráfago del combate los planes saldrán mal, las instrucciones y la información serán poco claras y mal interpretadas, las comunicaciones fallarán, las equivocaciones y la falta de previsión serán lo normal. Precisamente es este desorden natural lo que crea las condiciones maduras para ser explotadas por una voluntad oportunista.
- 2) Para lo que se ha considerado como históricamente normal, el campo de batalla moderno es particularmente desordenado si se le compara con otros tiempos en que las formaciones eran absolutamente lineales y los frentes estaban claramente definidos. En los tiempos actuales, debido al alcance, letalidad y precisión de las armas, la movilidad de las unidades, las comunicaciones y las capacidades de los medios de observación y vigilancia, el

campo de batalla dejó de ser lineal y la dispersión de las unidades ha aumentado llegando incluso a bordear el límite de lo “incontrolable”. Ello se traduce en zonas no ocupadas, fuerzas enemigas a retaguardia del dispositivo propio, flancos expuestos, pequeñas unidades adelantadas, etc., lo que hace difícil poder definir con claridad tanto el frente como la retaguardia, como también es difícil poder establecer con exactitud qué áreas están bajo el control del enemigo y cuáles lo están bajo el propio.

- 3) Los acontecimientos de la guerra no funcionan como un reloj. Así, no contamos con un control de los sucesos preciso y positivo. Lo máximo que podemos esperar es imponer un esquema general de orden o desorden, para prescribir el ritmo general de la acción, más que intentar controlar cada suceso.
- 4) Si queremos vencer, tenemos que operar en un ambiente de desorden. De hecho, debemos no solo ser capaces de luchar eficazmente en la cara del desorden, sino buscar la generación de desorden para emplearlo como un arma contra nuestros adversarios⁹
- 5) Como corolario al presente capítulo, resulta oportuno señalar lo manifestado por el Mariscal de Campo Sir William Slim (1891-1970):

“Hace muchos años, como cadete, esperando llegar a ser algún día oficial, estaba absorto en los principios de la guerra contenidos en las antiguas normas para el servicio en campaña, cuando vino hacia mí el sargento mayor. Me contempló con simpatía. No te rompas la cabeza con esas cosas muchacho, dijo, sólo hay un principio en la guerra: pega al contrario tan rápido como puedas, tan duro como puedas, donde más le duela y cuando no esté mirando”.

⁹ U.S.M.C.C.D.C. “Warfighting”. Quantico. VA. 1990.

CAPÍTULO II

TEORÍA DE LA GUERRA DE MANIOBRA

A.- Introducción.

- 1.- La Guerra de Maniobra no es algo nuevo. Probablemente data desde que por primera vez un hombre de las cavernas sorprendió a su enemigo atacándolo por la espalda en lugar de enfrentarse a él cara a cara.
- 2.- El primer caso claro que registra la historia, fue la batalla de Leuctra, ocurrida el año 371 antes de Cristo. En ella los tebanos resultaron victoriosos debido a un sorpresivo ataque contra el flanco derecho de la rígida falange espartana.
- 3.- Otro caso digno de mencionar es la derrota que Aníbal les propinó a los romanos en Cannas en el año 216 A.C. Tal vez esta es una de las más decisivas victorias tácticas de todos los tiempos.
- 4.- La historia moderna no está exenta de ejemplos en que claramente se han aplicado los conceptos de lo que hoy se denomina “Guerra de Maniobra”. A saber:
 - Las tácticas de infiltración empleadas por los alemanes en la ofensiva de 1918, durante la Ia. Guerra Mundial.
 - La “Guerra Relámpago” o Blitzkrieg, llevada a cabo también por los alemanes durante la IIa. Guerra Mundial.
 - La ofensiva egipcia a través del canal de Suez, en octubre de 1973, dando con ello inicio a la guerra del Yom Kipur.

Lo anterior nos lleva a plantearnos ¿Qué es la Maniobra?

- 5.- Al respecto el C.A. Sr. Eri Solis O. en un reciente estudio sostiene: ...(la maniobra) “hace uso preferentemente del intelecto para encarar los desafíos. Las ideas y acciones procuran originar un considerable impacto psicológico sobre el adversario orientado a jugar y apropiarse de su mente y voluntad. El propósito perseguido reside en lograr la victoria con un mínimo esfuerzo manteniendo la atención del antagonista enajenado, mediante una estratagema que explote sus emociones, instintos e incluso racionalidad. Hace más de dos mil años el general chino Sun-Tzu

afirma: “Todo el arte de la guerra está basado en el engaño, el ardid.”¹⁰

- 6.- La maniobra formaliza el mejor instrumento disponible para el más débil para así poder lograr un grado de superioridad sobre el enemigo más fuerte. Puede ser empleada con fines ofensivos y defensivos, sin embargo, no garantiza el triunfo con certeza. Por cuanto está basada en apreciaciones subjetivas, en los medios materiales disponibles, el azar o las circunstancias. No obstante una maniobra bien concebida y ejecutada proporciona victorias imposibles de conseguir sin su concurso.
- 7.- El signo distintivo de la maniobra es su carácter psicológico. Los efectos se consiguen por acciones deliberadas a realizar por el ejecutor, en las que se espera que el enemigo ignore las reales intenciones, tome decisiones equivocadas y que le sean absolutamente perjudiciales, que disminuya su capacidad de reacción o que ésta sea tardía y se altere su percepción de la realidad. El resultado previsto de la maniobra radica en apoderarse de la voluntad del contrario y restarle toda posibilidad para oponerse con eficacia a los designios propios, en otros términos alcanzar la iniciativa y libertad de acción necesaria para lograr el objetivo aspirado sin mayores dificultades.
- 8.- La maniobra merece ser asimilada a una extraordinaria obra de arte, única e irrepetible, donde el autor necesita poner en juego todos sus conocimientos, experiencia, inteligencia, imaginación e intuición.¹¹

B.- Desarrollo de la Teoría.

- 1.- John Boyd, Coronel de Fuerza Aérea de los Estados Unidos de América (USAF) y piloto de combate, fue el impulsor de la teoría. Boyd, durante entrenamientos realizados en el año 1974 en una base de la USAF, comenzó a reflexionar, en el marco de los combates aéreos, sobre el por qué de los excelentes rendimientos de los pilotos de combate norteamericanos durante la guerra de Corea. Lo que a este profesional sorprendía era cómo pudieron darse esos resultados, teniendo en cuenta que los medios técnicos en oposición eran ampliamente favorables a los norcoreanos

¹⁰ C.A. E. SOLIS O. Cuaderno de Difusión N°2 A.G.N. Año 2002

¹¹ C.A. E. SOLIS O. Cuaderno de Difusión N°2 A.G.N. Año 2002

(MIG-15 vs SABRE F-86). Los aviones MIG-15 tenían mayor velocidad y un rendimiento aéreo en general más efectivo. Su investigación evidenció que los SABRE F-86 eran superiores sólo en dos aspectos: 1) poseían una mejor visual desde la cabina y 2) un sistema hidráulico de comando y control más moderno, que les permitía rápidas reacciones.

- 2.- Observó, además, que el explotar esas ventajas, permitía a los pilotos norteamericanos ganar un sustancial tiempo, tanto para apreciar lo que sucedía a su alrededor como para maniobrar con rapidez en función de lo observado; los pilotos de los MIG no podían proceder con la misma rapidez y, en la mayoría de los casos, se veían superados por las circunstancias a las que eran llevados por sus oponentes.
- 3.- Boyd concluyó que los pilotos norteamericanos lograron disminuir la duración de lo que él denominó el “ciclo OADA”¹² (Observación-Apreciación-Decisión-Acción) y adelantarse así a sus enemigos, atribuyendo a este hecho que los pilotos norcoreanos estuviesen siempre un paso atrás, originándoles, por consiguiente, desconcierto, impotencia y hasta pánico, lo que los descontrolaba, facilitando considerablemente su derrota.

C.- Teoría de Boyd.

- 1.- En base a lo anterior, el Coronel Boyd, estableció que el enemigo puede ser derrotado interrumpiendo su ciclo OADA. Esto se logra operando y decidiendo a un ritmo más rápido que el adversario, de manera de adelantarse a su reacción. Al lograr que el enemigo perciba que está siendo adelantado en el ciclo de decisión y que ha perdido el control, se convierte en una víctima del desbaratamiento y la confusión, lográndose la ruptura de su cohesión moral y física, lo que en definitiva, permitirá arrebatar la iniciativa y aumentar la libertad de acción necesaria para cumplir la misión. El oponente debe ser inducido a considerar su situación no sólo desfavorable o empeorando, sino que se deteriora cada vez más rápido. Una vez que percibe que ya no puede influenciar la acción eficazmente, es derrotado.

¹² W. Lind. Maneuver Warfare Handbook. Westview Press, Inc. 1985

- 2.- El esquema general consiste en emprender con la propia fuerza una acción que afecte al enemigo o al cumplimiento de su misión, cuando éste está aún decidiendo qué hacer. De esta forma, se enfrentará con la necesidad de tomar una nueva opción, porque la información que estaba evaluando ha quedado obsoleta. La repetición del ciclo lleva a una pérdida del control por parte del combatiente con el ciclo más lento.
- 3.- Una vez establecido lo anterior, Boyd orientó sus esfuerzos a buscar una mayor generalización de su naciente teoría, incursionando en el estudio de importantes batallas del pasado (Cannas, Leuctra, Batallas de Napoleón, Invasión alemana a Francia en 1940, El Alamein (1942), Guerras Árabe-Israelíes, y otras), llegando a la conclusión de que la mayoría de los casos en que fuerzas inferiores resultaron vencedoras ante un enemigo superior, fue consecuencia del mismo fenómeno. Los rápidos movimientos y reacciones, producto de decisiones casi inmediatas, generaban un estado tal de desconcierto en las fuerzas enemigas, que rompían la cohesión de sus unidades tácticas y el proceso mental de su comandante, motivando su derrota aún antes de que realmente se hubiesen producido las pérdidas materiales o humanas, como para justificar ese estado.

D.- Consideraciones Relativas al Ciclo de Boyd.

El objeto de la Guerra de Maniobra es aplicar en forma rápida tantos ciclos como sea necesario y más rápido que el enemigo. Por ello, a continuación se plantean algunas consideraciones importantes de tener en cuenta para el logro del objeto planteado:

- 1.- ***Sólo una organización militar descentralizada puede lograr ejecutar el ciclo en forma rápida y continua.***
 - a.- Si lo que es observado debe ser informado al mando a través de la cadena correspondiente, la orientación y la decisión será tomada al más alto nivel y la orden para actuar será transmitida a los escalones inferiores por el mismo conducto, sin lugar a dudas el ciclo será ejecutado lentamente.
 - b.- La historia enseña que el mando en combate es una interminable búsqueda de certeza. Certeza concerniente a la situación y posibilidades del enemigo, certeza para poder

contar con mejores elementos de juicio que permitan una mejor visión del campo táctico y por último, pero por ello no menos importante, certeza respecto a la situación de las fuerzas propias.

- c.- Históricamente los comandantes han aplicado dos formas de lidiar con la incertidumbre; una fue mediante la construcción de ejércitos de autómatas que seguían las órdenes de un solo hombre, autorizados para hacer sólo aquello que podía ser controlado por el comandante. La otra, mediante el diseño de organizaciones y de operaciones capaces de llevar a cabo éstas sin la necesidad de ejercer el control continuo.
- d.- El segundo de los métodos planteados ha probado con creces ser más exitoso que el primero y es el que probablemente prevalecerá en el futuro.

2.- *La Guerra de Maniobra no sólo significa que se debe aceptar y operar con éxito en un ambiente de desorden y confusión; si no que además se debe estar en condiciones de generar confusión y desorden.*

- a.- La táctica de guiar las acciones ofensivas mediante reconocimientos continuos, aplicada por los alemanes durante la Blitzkrieg, era por esencia desordenada. Los cuarteles generales al más alto nivel no estaban en condiciones de dirigir ni de predecir el avance de las fuerzas propias. Sin embargo, la gran cantidad de frentes abiertos, guiados por el reconocimiento, generaron una confusión masiva en los franceses en 1940. Cada frente fue informado como un nuevo ataque o como el ataque principal. Parecía que los alemanes estaban por todas partes y los franceses, cuyo sistema demandaba certeza absoluta antes de tomar cualquier decisión, fueron paralizados y en definitiva derrotados.
- b.- Un aspecto importante a tener en cuenta es lo relacionado con la generación de contraórdenes, debido al grado de desorden que estas producen, llegando incluso a afectar la moral de los combatientes. Por ello, es necesario recordar que cambios rápidos en la situación requerirán de cambios en la resolución inicial. Por lo tanto, las contraórdenes serán frecuentes y deben ser aceptadas como incidentes normales de combate. Esto debe ser considerado en las actividades de entrenamiento a fin de familiarizar a toda la organización y mediante ello lograr una mejor adaptación psicológica cuando se generen

contraórdenes. Así el tiempo empleado en “criticar al mando” se emplee para adaptarse con mayor rapidez a la nueva situación.

3.- Evitar los patrones y fórmulas.

- a.- El objeto de esto es impedir que el enemigo pueda predecir las acciones y con ello ejecutar más rápido el ciclo.
- b.- No existen reglas definidas que puedan ser aplicadas a todas y cada una de las infinitas variedades de circunstancias y condiciones del combate y porque jamás se va a producir exactamente la misma situación por segunda vez. Misión , terreno, tiempo atmosférico, abastecimientos, moral, enemigo, armamento, potencia relativa de combate, entre otros factores, siempre estarán sujetos a cambios que generarán una situación táctica que será única y que deberá ser resuelta de manera única conforme sus exigencias.
- c.- Por lo anterior todo líder debe ser un táctico por excelencia y debe ser capaz de tomar decisiones precisas y oportunas considerando la esencia del problema al que se vea enfrentado, para así asumir el curso de acción que sea más apropiado.¹³ La habilidad para lograrlo no es de procedencia divina ni se adquiere de la noche a la mañana; corresponde a un proceso de años de entrenamiento, experiencia y maduración. El comandante que insista en recordar lo que otra persona hizo ante una situación similar, para aplicar esa “receta” y así solucionar “su” problema táctico, está dando un paso al fracaso.
- d.- La aplicación de la Guerra de Maniobra requiere de comandantes, a todo nivel, que conozcan y, lo que es más importante, entiendan a cabalidad los factores de fuerza y de debilidad del enemigo.
- e.- Comandantes capaces de crear múltiples amenazas y que sean capaces de mantener al enemigo en un constante estado de incertidumbre.

¹³ Se ha empleado el término “apropiado” como un significado genérico de: Conveniente, factible y aceptable.

- f.- Comandantes que sean capaces de ver y aprovechar las opciones que se presentan en cada situación a que sean sometidos.
- g.- Comandantes que sean capaces de crear nuevos cursos de acción a medida que se vaya desarrollando la situación.
- h.- Comandantes que no se “enamoren” de su plan.
- i.- En consecuencia:

No existen esquemas ni patrones fijos. Todo esquema, todo patrón es malo. No existen dos situaciones que sean idénticas. Es por ello que el estudio de la historia militar puede resultar tremendamente peligroso cuando se efectúa con miras a “copiar recetas” y no para aprender de los aciertos y errores de los comandantes de antaño.

Lo anterior no significa que se debe dejar de lado los procedimientos tácticos vigentes en el Cuerpo I.M., sino que constituye una norma para la concepción y materialización de la maniobra.

No haga lo mismo por segunda vez, aunque haya dado excelente resultado. Si lo hace, el enemigo ya se habrá adaptado a su accionar. Por lo tanto, emplee su intelecto, juicio, experiencia, imaginación y creatividad e invente algo nuevo, que el enemigo no espere y que le genere tal situación de caos de la que no se pueda recuperar.

“No por el solo hecho de imitar en excelente forma a Miguel Ángel uno se transforma en un eximio pintor. Al igual que la pintura, la guerra es un arte, por ello su conducción debe fluir desde el interior”¹⁴

¹⁴ W. Lind. *Maneuver Warfare Handbook*. Westview Press, Inc. 1985.

CAPÍTULO III

CONCEPTUALIZACIÓN DE LA GUERRA DE MANIOBRA

A.- Definición.

“La Guerra de Maniobra es una filosofía de combate, que busca destruir la cohesión del enemigo mediante una serie de acciones violentas, rápidas e inesperadas, que le produzcan tal situación de caos de la cual el enemigo no se pueda recuperar”¹⁵

B.- Estructura Conceptual.

La Guerra de Maniobra se basa en la integración de los siguientes conceptos:

1.- Centro de Gravedad.

- a.- Corresponde a una fuente del poder del enemigo y resulta vital para éste para poder mantener su capacidad de lucha. Puede estar materializado por un objetivo de cualquier tipo e incluso puede ser intangible como por ejemplo la moral del enemigo.
- b.- La identificación y designación del centro de gravedad corresponde una de las decisiones más importantes que debe tomar el comandante pues es allí donde se efectuará el mayor esfuerzo para golpear al enemigo de manera rápida en aquel momento y lugar que le cause el mayor daño posible y quede imposibilitado de continuar combatiendo.
- c.- Para dar un golpe decisivo al centro de gravedad enemigo, se debe golpear objetivos que afecten su centro de gravedad, o sea, que sean críticos para la capacidad enemiga de luchar y, a la vez, vulnerables a las acciones ofensivas propias. Si el objetivo no es crítico o esencial para la capacidad de lucha enemiga, el mejor resultado que se puede obtener es una reducción de la fuerza enemiga, pero ello no impedirá que éste siga combatiendo.

¹⁵ Apuntes Curso de Guerra Anfibia. Amphibious Warfare School, Quantico VA., 1991.

2.- Vulnerabilidad Crítica.

- a.- Es aquella debilidad del enemigo que de ser afectada por la acción propia incidirá decisivamente en su centro de gravedad, disminuyendo en forma significativa la capacidad de combate de éste.
- b.- La existencia de una vulnerabilidad crítica dependerá completamente de la situación y objetivo específico. Algunos, como instalaciones de generación y distribución de poder eléctrico, podrían ser obvios. A nivel estratégico, estos ejemplos pueden incluir la dependencia nacional de cierta materia prima importada por mar en apoyo a la industria bélica, o su dependencia sobre una única fuente de información para inteligencia. En el plano táctico se puede mencionar al sistema logístico, sistema de mando y control, sistema de apoyo de fuego.
- c.- En cualquier caso se define una vulnerabilidad crítica por el rol central que juega en la mantención o apoyo al centro de gravedad enemigo y finalmente a su capacidad de resistir. No siempre es posible definir una cosa u otra como vulnerabilidad crítica. Una vulnerabilidad crítica es frecuentemente transitoria o sensible al paso del tiempo. Qué es crítico, dependerá de la situación; qué es vulnerable, puede cambiar de una hora a otra. Algo puede ser crítico y vulnerable solamente por un corto período de tiempo.
- d.- El desafío para un comandante es identificar rápidamente las fortalezas y debilidades del enemigo y reconocer las **vulnerabilidades críticas** cuando aparezcan. Debe elaborar rápidamente planes para evitar sus fortalezas, explotar sus debilidades y concentrar su esfuerzo atacando directamente la vulnerabilidad crítica, para de esta manera, finalmente colapsar el centro de gravedad enemigo.
- e.- Es necesario tener en cuenta que el comandante debe expresar de manera clara y precisa dónde él visualiza la vulnerabilidad crítica del enemigo, de manera tal que los subordinados puedan actuar en consecuencia, en caso que se enfrenten a situaciones no previstas en la orden respectiva.
- f.- A modo de ejemplo. Una Sección de Fusileros tiene la tarea de destruir a una pequeña fuerza enemiga que se encuentra en el objetivo "X".

- g.- Al recibir la orden el Comandante de Compañía le manifestó:
 “Yo visualizo la vulnerabilidad crítica del enemigo la gran dependencia del sistema de mando y control para poder continuar las operaciones en esta área, debido fundamentalmente a la dispersión que han alcanzado sus unidades y a la configuración del terreno”....
- h.- Finalizado el ataque y consolidado el objetivo “X”, el Comandante de Sección es informado que 1.000 metros al frente se encuentra personal enemigo, en un número no superior a 25, más varios vehículos de comunicaciones y otros elementos afines. El personal enemigo se encuentra trincando el material para, aparentemente, iniciar la marcha.
- i.- ¿Qué debe hacer el Comandante de Sección?

Las alternativas son:

- 1) Informar al Comandante de Compañía y esperar instrucciones.
 - 2) No hacer nada ya que no es parte de la misión asignada a la Sección, el atacar a una unidad de comunicaciones enemiga.
 - 3) Atacar sin esperar la orden superior y luego informar de lo obrado.
 - 4) No hacer nada y dejar que la unidad enemiga se retire por cuanto no constituye una amenaza para la Sección de Fusileros.
- j.- Sin duda alguna que, a la luz del concepto de vulnerabilidad crítica, la alternativa que corresponde ejecutar es la 3) ya que aún cuando el Comandante de Sección de Fusileros no había recibido la tarea de destruir instalaciones de comunicaciones enemigas, éste sí tenía claro lo planteado por el Comandante de Compañía respecto a la vulnerabilidad crítica del enemigo: “Yo visualizo la vulnerabilidad crítica del enemigo **la gran dependencia del sistema de mando y control** para poder continuar las operaciones en esta área, debido fundamentalmente a la dispersión que han alcanzado sus unidades y a la configuración del terreno”. Por ello, no queda otra alternativa que actuar en consecuencia e informar de lo obrado.

3.- Centro del Esfuerzo.

- a.- Lo constituye el objetivo principal que la fuerza propia debe conquistar y, por lo tanto, coincide con la vulnerabilidad crítica que expone el centro de gravedad del enemigo.
- b.- Dado que se concentra todo el esfuerzo en ese objetivo, determinar el centro del esfuerzo constituye una importante decisión que lleva implícita la aceptación de un riesgo.

4.- Esfuerzo Principal.

- a.- Para concentrar todos los recursos y energía sobre la vulnerabilidad crítica del enemigo se debe designar un “Esfuerzo Principal”, que es una unidad o fuerza con la que se espera obtener la decisión. El esfuerzo principal es apoyado directa e indirectamente por todos los integrantes de la fuerza concentrando el esfuerzo y permitiendo que la fuerza de cada elemento pueda ser dirigida sobre el enemigo eficientemente. Sólo debe existir un esfuerzo principal a la vez. El designar el esfuerzo principal no implica que la ofensiva se limite a sólo un ataque o serie de ataques. Un comandante puede cambiar la designación del esfuerzo principal, si es necesario, y este puede recaer sobre el grueso de la fuerza o sobre una pequeña fracción de los medios disponibles. Cualquiera sea el tamaño, la designación como esfuerzo principal significa que este elemento será fundamental para el completo éxito de la operación y las unidades que la apoyan están obligadas a hacer todo lo que esté a su alcance por asegurar su éxito. Esta decisión del comandante, involucra un riesgo inherente, dado que está distribuyendo sus fuerzas en forma asimétrica dentro del campo de batalla.

Para efectos prácticos, la designación del Esfuerzo Principal debe indicarse en el punto b.- Concepto de las Operaciones, del párrafo III.- Ejecución, de la Orden de Operaciones.

- b.- Además de los conceptos fundamentales descritos, la teoría de la Guerra de Maniobra contempla otros aspectos significativos. A saber:

1) El Ritmo.¹⁶

- a) Esto corresponde a la razón de tiempo en la cual se conducen los eventos o acciones. Un enemigo poderoso puede proteger sus vulnerabilidades críticas y un enemigo eficiente podría dispersarlas. El “ritmo” es un arma en sí. Lo que se pretende con él, es iniciar una acción que presione al enemigo a adoptar una serie de resoluciones rápidas, las cuales sea incapaz de evaluar con acuciosidad y, por lo tanto, aumente sus probabilidades de error, llevándolo a exponer una o más de sus vulnerabilidades críticas. Un ritmo rápido requiere que los comandantes sean provistos de oportuna y acuciosa inteligencia para encontrar las debilidades adversarias, y de suficiente descentralización para permitir a los subordinados explotar las oportunidades. La forma más positiva es forzar al enemigo a cometer errores.
- b) Las típicas medidas de seguridad son sacrificadas a favor de rápidos movimientos. Más que preocuparse de la propia seguridad, el objeto es que el enemigo se preocupe de la suya. Con un alto ritmo, la fuerza atacante podrá simultáneamente derrotar al enemigo y proveerse protección. Además facilita lograr la sorpresa, mantiene desbalanceado al enemigo y evita que este adopte contramedidas efectivas.

2) La Intención del Comandante.

- a) Una acción decisiva requiere unidad de esfuerzo haciendo que todos los componentes de una fuerza trabajen juntos. Las acciones rápidas, por otro lado, requieren un amplio grado de descentralización y libertad de acción. Para resolver estos requerimientos, aparentemente contradictorios, se emplea el Esfuerzo Principal y una herramienta llamada “**Intención del Comandante**”, la cual refleja la “visión” a largo plazo de lo que él quiere que suceda al enemigo, como resultado final de una serie de acciones. Esto ayuda al entendimiento por parte de los subordinados, del efecto deseado y el propósito de la tarea

¹⁶ La bibliografía relativa al tema señala como aspecto significativo el “Tempo”. Por pertenecer la citada expresión al idioma inglés, se ha estimado conveniente su interpretación en español a fin de no confundir al lector.

del superior, incentivándolos a aplicar iniciativa y aumentar su libertad de acción. La intención del comandante difiere del concepto de la operación, el cual es más detallado y específico. Un cambio significativo en la situación que requiere una acción, a menudo alterará el concepto de la operación, pero la intención del comandante es mucho más permanente y normalmente no sufrirá cambios.

Para efectos prácticos, la Intención del Comandante debe indicarse como punto a.- en el párrafo III.- Operaciones.

3) Evitar las Fortalezas y Atacar las Debilidades.

- a) Un aspecto fundamental de la Guerra de Maniobra es la búsqueda de las fortalezas y debilidades del enemigo, justamente para evitar las primeras y aprovechar de atacar las segundas. El espectro para definir ambos conceptos es amplio y considera, incluso los de carácter psicológico, lo que implica un acabado conocimiento de todo lo referente al oponente. Tanta importancia da esta teoría a la identificación de estos aspectos, que se llega a sugerir que entre un 25% ó 30% de las fuerzas deberían estar dedicadas a un intenso reconocimiento.
- b) El punto aquí tratado lleva inmediatamente al siguiente concepto que es el “reconocimiento de arrastre”.

4) Técnica de Reconocimiento de Arrastre.

- a) Esta técnica, persigue mejorar la capacidad propia de tomar decisiones más rápido, minimizando la fricción y manteniendo el dinamismo. Sugiere iniciar las acciones incluso sin un conocimiento acabado del dispositivo enemigo, asumiendo los riesgos que esto conlleva, y confiando en la capacidad para detectar las debilidades o vacíos oportunamente y reaccionar adecuadamente para su explotación. Para minimizar los riesgos mencionados, y asegurar que la acción a desarrollar constituye la decisión correcta, sugiere emplear un alto porcentaje de la fuerza en tareas de reconocimiento, aproximándose al adversario por varios frentes simultáneos. Estas fuerzas,

al establecer contacto con un enemigo fuerte, no intentarán continuar avanzando. Si por el contrario, no encuentran adversario o encuentran relativamente poca resistencia, informarán lo anterior a su mando, el que evaluará lo antes posible si realmente se trata de una brecha o vacío, de manera que pasen a constituir ejes de penetración o avance, “arrastrando” a los escalones de más a retaguardia, hacia la Vulnerabilidad Crítica y finalmente sobre el Centro de Gravedad.

- b) La idea opuesta al reconocimiento de arrastre, es el “empuje” -propio de la Guerra de Desgaste- que constituye el concepto característico de las operaciones muy planeadas, ricas en detalles, pero inflexibles en su ejecución, mediante las cuales el mando, sobre la base de la cuantiosa información disponible, decide por dónde penetrará el esfuerzo principal y los objetivos a conquistar.

5) Armas Combinadas.

- a) La maniobra, implica el empleo de la violencia. Por ello es fundamental contar con apoyos de fuego que posean alta movilidad, de modo tal de acompañar permanentemente a la maniobra. El apoyo de fuego será inútil si no es oportuno y efectivo. No importan tanto la masa de los fuegos como los rápidos efectos sobre los blancos. Para lograr esto en la práctica, la unidad designada como esfuerzo principal debe gozar de disponibilidad inmediata de fuegos.
- b) El concepto de Armas Combinadas, tiene relación con el dilema y con el logro de sinergia. La idea central es obligar al enemigo a tener que enfrentar a dos o más sistemas de armas al mismo tiempo, de manera tal que cuando intente neutralizar a uno se vea vulnerable a otro u otros. “La mayor utilidad de la potencia de fuego no es su valor destructivo intrínseco sino que la confusión moral que puede causar”.¹⁷ La percepción de vulnerabilidad del adversario, obviamente dependerá del grado de eficacia y oportunidad de los fuegos que reciba. El fuego efectivo, causa shock, fricción y parálisis en el adversario. Del

¹⁷ WARFIGHTING, Edición en español 1990.

mismo modo, cuando un sistema de armas se torne ineficaz, otro logrará el efecto necesario. Este concepto fue extraído de la doctrina alemana, la que promovía el empleo de aeronaves, tanques, artillería, ingenieros e infantes, actuando en forma simultánea o sucesiva, en pos de un mismo objetivo.

6) Empleo de ofensiva y defensiva como formas complementarias.

- a) Aceptando que no siempre se podrá mantener el ímpetu del ataque, ello sugiere pasar a la defensa antes de que el ataque alcance su **“Punto de Fractura”** el que se define como: el punto en tiempo y ubicación en que la potencia ofensiva del atacante no supera la capacidad defensiva del defensor y se arriesga a un efectivo contraataque. Para que sea exitoso un ataque debe lograr su objetivo antes de llegar a este punto.
- b) Lo anterior varía el concepto tradicional de que la defensa se emplea normalmente para ganar tiempo, reorganizarse y esperar condiciones más ventajosas para continuar la ofensiva, estableciendo que se trata sólo de otra forma de llegar al enemigo y destruirlo. A esta actitud la llama “mentalidad de emboscada”.

7) Empleo de la Reserva.

- a) Esta es aquella parte de una fuerza que, al inicio de las acciones, no está comprometida en combate y que permanece bajo el control directo del Comandante, a fin de influir en acciones futuras. En cuanto a su dimensionamiento y asignación de medios, es conveniente tener en cuenta que a mayor incertidumbre, mayor debe ser la reserva.
- b) La reserva, por lo general, debe ser la mejor unidad, con el mejor comandante, dado que actuará en la explotación de oportunidades, cuyas circunstancias probablemente lo enfrentarán a situaciones difíciles de prever.

- c) En la defensa el modo de empleo estará orientado a la ejecución de contraataques, desligándola de otras actividades.
- d) En general, debe ser empleada para explotar el éxito más que reforzar un fracaso.

8) Modelar el Campo de Batalla.

- a) Esto es crear las condiciones adecuadas que favorezcan a las fuerzas propias y le causen caos y desconcierto al enemigo.
- b) Es necesario predisponer el combate al propio favor en términos de tiempo y espacio, proyectando nuestros pensamiento hacia el futuro. Ello no implica el establecimiento de horarios detallados de los acontecimientos esperados. Ya se ha dejado en claro que el desorden es parte de la guerra por lo tanto, no se debe esperar modelarla con alguna precisión. La idea es tratar de conformar condiciones favorables adecuadas; establecer un cierto orden en el desorden. Ejemplo de esto puede ser canalizar el movimiento del enemigo en una determinada dirección, bloquear o retardar sus esfuerzos de forma de poder enfrentarse a un enemigo fraccionado en lugar de uno concentrado.

9) Habilidades que se Requiere Desarrollar:

- a) **Saber compartir ideas que lleven al bien común**, expresadas mediante órdenes y tareas claras y específicas, de manera que los subordinados no se pierdan o distraigan en asuntos secundarios o irrelevantes que no conduzcan a lograr el objeto por el cual se combate. Los subordinados no podrán memorizar absolutamente todo lo escrito en un orden o un plan.
- b) **Generar el buen juicio militar**, mediante el desarrollo de la habilidad de pensar en forma creativa acerca de la guerra en la guerra.

Contribuye a ésto la realización de ejercicios de doble acción, que incentiven la imaginación de los mandos subordinados.

También es importante llevar a cabo adecuadamente las críticas de todas las actividades de entrenamiento. De las mismas se debe extraer enseñanzas, evitando las críticas "suaves" y promoviendo la racionalidad en las mismas.

- c) **Educación en el arte de la guerra**, mediante el estudio de la historia de la guerra, orientado al aprendizaje de valiosas lecciones respecto a cómo actúan las personas en combate y, lo que es más importante, cómo los líderes tomaron decisiones en diversas situaciones. La educación debe brindar aproximaciones uniformes a los problemas, no soluciones uniformes.
- d) **Pensar dos niveles arriba**. Esto le permite al comandante entender mejor su misión y estar en condiciones de contribuir en mejor forma a la misión del superior.
- e) **Descentralización del mando**. En esto está implícita la erradicación del concepto de “cero defecto”. Vale decir, aún cuando los subordinados cometan errores hay que dejar que ellos desarrollen iniciativa. Ello promueve la originalidad buscada en todos los niveles de la conducción.

Para lograr generar el ritmo de las operaciones que se desea y que mejor haga frente a la incertidumbre y al desorden, el mando debe descentralizarse. Esto quiere decir que los mandos subordinados deben tomar sus propias decisiones y no limitarse a pasar información por la cadena de mando y que “los de arriba decidan”.

Es necesario recordar la naturaleza humana del conflicto. Vale decir, explotar rasgos humanos tales como: la iniciativa, audacia, personalidad, fortaleza de carácter e imaginación.

El comandante debe mandar desde el frente. Esto le permite ver y sentir el flujo y desarrollo del combate para así obtener una apreciación intuitiva de la situación. Ello no significa que “mandar desde el frente” implica supervisar excesivamente a los subordinados.

- f) **Incentivar la iniciativa**, ya que ello constituye el pilar fundamental para ganar y mantener el ímpetu de las operaciones.
- g) **Adquirir la costumbre de ser impredecible**, evitando el empleo de fórmulas para solucionar los problemas tácticos. Es importante el desarrollo de la creatividad, teniendo siempre presente que la guerra es un arte, no una ciencia exacta.

CONCLUSIONES

A primera vista la guerra parece un simple choque de intereses y voluntades irreconciliables. Sin embargo, un examen más profundo a ésta, deja de manifiesto que se trata de uno de los esfuerzos más duros y difíciles a los que el hombre se puede enfrentar. La confusión, la fricción el caos y el desorden constituyen el medio ambiente natural en que se desarrolla este fenómeno social que es inherente a la especie humana. Aunque está fundamentada en las leyes de la ciencia, la guerra demanda, fundamentalmente, la intuición y creatividad del arte.

La Guerra de Maniobra es una forma de pensamiento, una filosofía que, aún cuando de alguna manera siempre ha estado presente en la forma de actuar del Infante de Marina Chileno, requiere el desarrollo de una mentalidad y de una voluntad audaz, que demandará el dominio de variados conocimientos tácticos y técnicos, pero además requiere de la aplicación de iniciativa, implacable oportunismo y una mentalidad dispuesta a destrozarse al enemigo, moral y físicamente, paralizándolo y confundiéndolo mediante el ataque rápido y agresivo a sus debilidades, evitando sus fortalezas y golpeándolo de una forma tal que le ocasione el mayor daño que sea posible. La Guerra de Maniobra es una filosofía para generar el mayor efecto decisivo sobre el enemigo al menor costo. Si se pudiera resumir todo esto en tres palabras, se podría decir que es **“combatir con astucia”**.

Por último, es necesario recalcar que esta Cartilla de Ayuda a la Instrucción no es una lista de chequeo que debe ser aplicada a la letra y, lo que es más importante, los conceptos acá vertidos no implican cambios a los procedimientos tácticos vigentes en el Cuerpo IM. Quien piense así está en un profundo error y no puede estar más apartado del espíritu de esta filosofía, ya que la aplicación de los conceptos de la Guerra de Maniobra, conlleva la disciplina y el cumplimiento de la doctrina institucional, por cuanto constituyen los pilares fundamentales que permiten su pleno desarrollo. De lo contrario, se estaría contribuyendo al caos y desorden natural de la guerra cuyo único beneficiado sería el enemigo.

BIBLIOGRAFÍA

1. Maneuver Warfare Handbook, William S. Lind, 1985.
2. Manual de Estrategia, C.A. E. Solis. O. A.G.N. 1993.
3. Historia del Arte de la Guerra, Mariscal Montgomery, 1968.
4. Warfighting, USMCCDC, 1990.
5. Infantry in Battle, FMFRP 12-2, 1988.
6. Apuntes de Estrategia Marítima, Torwill, 1959.
7. Repensando los Principios de la Guerra, C.F. (R) H.FONTENA F., Cuaderno de Difusión N°1, A.G.N., 2002.
8. La Maniobra, CA. E. Solis O., Cuaderno de Difusión N°2, 2002.
9. La Dirección de la Guerra, General F.J. Fuller, D.E.A. 1986.
10. Sociología del Conflicto, Julien Freund, 1995.
11. Trabajo Consolidado Análisis Crítico del Concepto de Guerra de Maniobra, CC IM. C. Fassler L. A.G.N., 2001.
12. Apuntes Curso de Guerra Anfibia, Escuela de Guerra Anfibia USMC, Quantico, 1992.