

EL ARTE DE LA GUERRA



SUN TZU

Capítulo 1. Sobre la evaluación

Sun Tzu dice: la guerra es de vital importancia para el Estado; es el dominio de la vida o de la muerte, el camino hacia la supervivencia o la pérdida del Imperio: es forzoso manejarla bien.

No reflexionar seriamente sobre todo lo que le concierne es dar prueba de una culpable indiferencia en lo que respecta a la conservación o pérdida de lo que nos es más querido; y ello no debe ocurrir entre nosotros.

Hay que valorarla en términos de cinco factores fundamentales, y hacer comparaciones entre diversas condiciones de los bandos rivales con vistas a determinar el resultado de la guerra.

El primero de estos factores es **la doctrina**; el segundo, **el tiempo**; el tercero, **el terreno**; el cuarto, **el mando**; y el quinto, **la disciplina**.

La doctrina significa aquello que hace que el pueblo esté en armonía con su gobernante, de modo que le siga donde sea, sin temer por sus vidas ni por correr cualquier peligro.

El tiempo significa el Ying y el Yang, la noche y el día, el frío y el calor, días despejados o lluviosos, y el cambio de las estaciones.

El terreno implica las distancias, y hace referencia a dónde es fácil o difícil desplazarse, y si es campo abierto o lugares estrechos, y esto influye en las posibilidades de supervivencia.

El mando ha de tener como cualidades: sabiduría, sinceridad, benevolencia, coraje y disciplina.

Por último, **la disciplina** ha de ser comprendida como la organización del ejército, las graduaciones y rangos entre los oficiales, la regulación de las rutas de suministros, y la provisión de material militar al ejército. Estos cinco factores fundamentales han de ser conocidos por **cada general. Aquel que los domina, vence; aquel que no, sale derrotado.**

Por lo tanto, al trazar los planes, han de compararse los siguientes siete factores, valorando cada uno con el mayor cuidado:

- ¿Qué dirigente es más sabio y capaz?
- ¿Qué comandante posee el mayor talento?
- ¿Qué ejército obtiene ventajas de la naturaleza y el terreno?
- ¿En qué ejército se observan mejor las regulaciones y las instrucciones?
- ¿Qué tropas son más fuertes?
- ¿Qué ejército tiene oficiales y tropas mejor entrenadas?
- ¿Qué ejército administra recompensas y castigos en forma más justa?

Mediante el estudio de estos siete factores, seré capaz de adivinar cuál de los dos bandos saldrá victorioso y cual, derrotado.

El general que siga mi consejo, de seguro vencerá. Ese general ha de ser mantenido al mando. Aquel que ignore mi consejo, ciertamente será derrotado. Ese debe ser destituido.

Tras prestar atención a mi consejo y planes, el general debe crear una situación que contribuya a su cumplimiento. Por situación quiero decir que debe tomar en consideración la situación del campo, y actuar de acuerdo con lo que le es ventajoso.

El arte de la guerra se basa en el engaño. Por lo tanto, cuando es capaz de atacar, ha de aparentar incapacidad; cuando las tropas se mueven, aparentar inactividad. Si está cerca del enemigo, ha de hacerle creer que está lejos; si está lejos, aparentar que está cerca. Poner cebos para atraer al enemigo. Golpear al enemigo cuando está desordenado. Prepararse contra él cuando está seguro en todas partes. Evitarlo durante un tiempo cuando es más fuerte.

Si tu oponente tiene un temperamento colérico, intenta irritarlo. Si es arrogante, trata de fomentar su egoísmo. Si las tropas enemigas se hallan bien preparadas tras una reorganización, intenta desordenarlas. Si están unidas, siembra divergencias entre sus filas. Ataca al enemigo cuando no está preparado, y emerge cuando no te espera.

Estas son las claves de la victoria para el estratega. Ahora, si las estimaciones realizadas antes de la batalla indican victoria es porque los cálculos cuidadosamente realizados muestran que tus condiciones son más favorables que las condiciones del enemigo; si indican derrota, es porque muestran que las condiciones favorables para la batalla son menores. **Con una evaluación cuidadosa, uno puede vencer; sin ella, es imposible.**

Quien no realiza cálculos en absoluto tendrá muchas menos oportunidades de victoria. Gracias a este método, se puede examinar la situación, y el resultado aparece claramente.



Capítulo 2. Sobre la iniciación de las acciones

Aunque estés triunfando, de continuar por mucho tiempo, la batalla desanimará a tus tropas y embotará tu espada.

Si estás sitiando una ciudad, agotarás tus fuerzas. Si mantienes a tu ejército durante mucho tiempo en campaña, tus suministros se agotarán. Las armas son instrumentos de mala suerte; emplearlas por mucho tiempo producirá calamidades. Como se ha dicho: “Los que a hierro matan, a hierro mueren”.

Cuando tus tropas están desanimadas, tu espada embotada, agotadas tus fuerzas y tus suministros son escasos, hasta los tuyos se aprovecharán de tu debilidad para sublevarse. Entonces, aunque tengas consejeros sabios, finalmente no podrás hacer que las cosas salgan bien. Por esta causa, he oído hablar de operaciones militares que han sido torpes y repentinas, pero **nunca he visto a ningún experto en el arte de la guerra que mantuviera la campaña por mucho tiempo.**

Nunca es bueno para un país permitir que una operación militar se prolongue demasiado tiempo. Como se dice comúnmente, sé rápido como el trueno que retumba antes de que hayas podido taparte los oídos, veloz como el relámpago que relumbra antes de haber podido pestañear.

Por lo tanto, **los que no son totalmente conscientes de la desventaja de servirse de las armas no pueden ser totalmente conscientes de las ventajas de utilizarlas.** Los que utilizan los medios militares con pericia no activan a sus tro-