

A ARTE DA GUERRA

Autor: Sun Tzu

Editora: Saraiva

Aluno: Felipe Träsel

Sun Tzu foi um general chinês que viveu no século IV a.C. e que no comando do exército real de Wu acumulou inúmeras vitórias, derrotando exércitos inimigos e capturando seus comandantes.

Foi um profundo conhecedor das manobras militares e escreveu a Arte da Guerra, ensinando estratégias e táticas de combate, uma das histórias mais repetidas sobre ele, descreve o modo em que ele demonstrava as suas estratégias e táticas dentro do palácio real.

A guerra é um dos assuntos mais importantes do Estado. É o campo onde a vida e a morte são determinados, é o caminho da sobrevivência ou da desgraça. Assim o Estado deve analisar muito bem antes de iniciar uma guerra.

Para prever-se o resultado de uma guerra, deve-se analisar e comparar as próprias condições juntamente com as do inimigo. Os cinco principais fatores a serem analisados são: caminho, clima, terreno, comando e doutrina. O caminho é o que faz com que as idéias do povo estejam de acordo com a de seus governantes. O clima significa dia e noite, frio e calor e a sucessão das estações. O terreno indica as condições da natureza: se o campo de batalha está perto ou longe, se é estrategicamente fácil ou difícil, e se as condições são favoráveis ou desfavoráveis à chance de sobrevivência. O comando refere-se às virtudes do comandante: inteligência, benevolência, coragem e severidade. A doutrina diz respeito à organização eficiente, à existência de uma cadeia de comando rígida e a uma estrutura de apoio logístico.

Quem conduz os soldados para a batalha deve estar familiarizado com estes cinco fatores. Quem os compreende pode alcançar a vitória. Quem não os compreende será derrotado. Um chefe que é capaz deve fingir ser incapaz; se está pronto, deve fingir-se despreparado; se estiver perto do inimigo deve parecer estar longe.

Quando tropas forem enviadas para uma batalha, deve-se considerar que necessitará de mil carruagens velozes de guerra e mil carruagens pesadas de guerra, além de cem mil soldados.

Serão necessárias muitas provisões para esta força cobrir uma distância de 100 km. Você gastará, também, mil barras de ouro por dia para a despesa do Estado e no campo de batalha, incluindo enviados ao exterior e conselheiros; materiais como cola e laca, carruagens e armaduras.

Um comandante que domina a arte da guerra não convoca suas forças mais de uma vez, nem solicita provisões repetidamente. Ele conduz o material e as provisões necessárias e faz uso das provisões do inimigo. Assim, ele terá o necessário para alimentar o seu exército.

O princípio geral da guerra é manter o estado do inimigo intacto, dominar seu o exército e forçá-lo à rendição é melhor do que esmagá-lo. Dominar um batalhão, de cinco homens é melhor do que destruí-los.

Um chefe que está bem instruído em operações militares faz com que o inimigo se renda sem lutar, captura as cidades do inimigo sem atacá-las violentamente, e destrói o Estado do inimigo sem operações militares demoradas. O prêmio maior de uma vitória é triunfar por meio de estratagemas, sem usar as tropas. O comandante é o equilíbrio da carruagem do Estado. Se este equilíbrio estiver bem colocado, a carruagem, isto é, a nação será poderosa; se o equilíbrio estiver defeituoso, a nação, certamente, será fraca.

Aquele que conhece o inimigo e a si mesmo, lutará cem batalhas sem perigo de derrota; para aquele que não conhece o inimigo, mas conhece a si mesmo, as chances para a vitória ou para a derrota serão iguais; aquele que não conhece nem o inimigo e nem a si próprio, será derrotado em todas as batalhas.

Aquele que ocupa o campo de batalha por primeiro, e espera o inimigo, estará descansado; aquele que chega depois e se lança na batalha precipitadamente estará cansado. Assim, um general competente movimenta o inimigo e não será manipulado por ele. Apresente uma vantagem aparente ao inimigo e ele virá até sua armadilha. O ameaça com algum perigo e você poderá pará-lo. Então, a habilidade do general consiste em cansar o inimigo

quando este estiver descansado; deixá-lo com fome quando estiver com provisões; movê-lo quando estiver parado.

O lugar que as forças pretendem atacar não deve ser do conhecimento do inimigo. Deste modo, se ele não puder prever o lugar do nosso ataque terá que se precaver em muitos lugares e quando ele toma precauções em muitos lugares, suas tropas, qualquer que seja o local, será pouco numerosa.

Se o inimigo toma precauções na frente, sua retaguarda estará fraca; se ele toma precauções na retaguarda, sua frente será frágil; se sua esquerda estiver fortalecida, sua direita estará debilitada; se sua direita estiver bem preparada, a sua esquerda será destruída facilmente; se ele fortalece em todos lugares, ele estará, em todos lugares, fraco.

O mais elevado dom da arte militar de enganar o inimigo é esconder suas intenções. Assim, mesmo os espiões mais penetrantes do inimigo não poderão espionar e, nem sequer o homem mais sábio poderá conspirar contra você. Mesmo que torne público o posicionamento estratégico que o levou às vitórias, elas não serão compreendidas. Embora todo o mundo saiba suas táticas vitoriosas, jamais conseguirão aprender como você foi chegado a definir a posição vantajosa que o levou a vitória.

Em operações militares, o terreno pode ser classificado de acordo com nove posições geográficas e que interferem no modo de executar as operações militares. Desta forma, os tipos de terreno são os seguintes : o dispersivo, o marginal, o contencioso, o aberto, o convergente, o crítico, o difícil, o cercado e o desesperado.

Nunca lute em terreno dispersivo; nunca permaneça em terreno marginal; nunca ataque um inimigo que primeiro alcançou um terreno contencioso; nunca permita que se bloqueiem as comunicação do exército em terreno aberto; forme alianças com príncipes de estados vizinhos em terreno convergente; saqueie os recursos do inimigo para as suas provisões em território crítico; atravesse, rapidamente, os terrenos difíceis; elabore planos e estratégias para atravessar os terrenos cercados; e trave uma batalha com todas as suas forças em território desesperado.

Durante muitos anos os estados discutem uns contra os outros, porém uma batalha decisiva será travada em apenas um dia. Se o general, nesse

tempo, se ilude com a concessão de patentes superiores, honras e cem barras de ouro e desconhece a situação do inimigo, ele está completamente destituído de humanidade. Tal homem não é bom general, não é um bom conselheiro, e não é um senhor da vitória. Se um soberano iluminado e seu comandante obtêm a vitória sempre que entram em ação e alcançam feitos extraordinários, é porque eles detêm o conhecimento prévio e podem antever o desenrolar de uma guerra.

Há cinco tipos de espões que podem ser utilizados: espão nativo, espão interno, espão convertido, espão descartável e espão indispensável. Quando você emprega os cinco tipos de espões simultaneamente, o inimigo não consegue desvendar os métodos de operação. É extremamente complicada e se torna uma arma mágica para o soberano derrotar seu inimigo.

- Espões nativos ou locais são os próprios os aldeãos do inimigo.
- Espões internos são os próprios funcionários do inimigo.
- Espões convertidos são os espões do inimigo que nos prestam informações.
- Espões descartáveis são os nossos próprios agentes secretos que obtêm deliberadamente falsas informações sobre a nossa situação e as passa ao inimigo. Frequentemente eles seriam apanhados e condenados à morte.
- Espões indispensáveis são os que trafegam entre o inimigo e nós, e retornam com informações seguras sobre inimigo.