

Sun Tzu fue un general chino que vivió alrededor del siglo V antes de Cristo. La colección de ensayos sobre el arte de la guerra que se le atribuye constituyen el tratado más antiguo que se conoce sobre el tema. No obstante, a pesar de su antigüedad, los consejos de Sun Tzu siguen manteniendo su vigencia.

Introducción



Sun Tzu

El Arte de la Guerra es el mejor libro de estrategia de todos los tiempos.

Inspiró a Napoleón, Maquiavelo, Mao Tse Tung y muchas otras figuras históricas. Este libro de dos mil quinientos años de antigüedad, es uno de los más importantes textos clásicos chinos, en el que, a pesar del tiempo transcurrido, ninguna de sus máximas ha quedado anticuada, ni hay un solo consejo que hoy no sea útil.

Pero la obra del general Sun Tzu no es únicamente un libro de práctica militar, sino un tratado que enseña la estrategia suprema de aplicar con sabiduría el conocimiento de la naturaleza humana en los momentos de confrontación. No es, por tanto, un libro sobre la guerra; es una obra para comprender las raíces de un conflicto y buscar una solución. "La mejor victoria es vencer sin combatir", nos dice Sun Tzu, "y ésa es la distinción entre el hombre prudente y el ignorante".

La obra de Sun Tzu llegó por primera vez a Europa en el periodo anterior a la Revolución Francesa, en forma de una breve traducción realizada por el sacerdote jesuita J. J. M. Amiot. En las diversas traducciones que se han hecho desde entonces, se nombra ocasionalmente al autor como Sun Wu o Sun Tzu.

estos dos principios:

1. Todo el Arte de la Guerra se basa en el engaño.
2. El supremo Arte de la Guerra es someter al enemigo sin luchar.

Las ideas de Sun Tzu se extendieron por el resto de Asia hasta llegar a Japón. Los japoneses adoptaron rápidamente estas enseñanzas y, posiblemente, añadieron algunas de su propia cosecha. Hay constancia de que el principal libro japonés sobre el tema, "El libro de los Cinco Anillos", está influido por la filosofía de Sun Tzu, ya que su autor, Miyamoto Mushashi, estudió el tratado de "El Arte de la Guerra" durante su formación como Samurai.

Habitualmente se hace referencia a las culturas orientales como culturas de estrategia y no es pequeña la influencia de Sun Tzu en este desarrollo cultural. Hoy en día, la filosofía del arte de la guerra ha ido más allá de los límites estrictamente militares, aplicándose a los negocios, los deportes, la diplomacia e incluso el comportamiento personal. Por ejemplo, muchas frases clave de los manuales modernos de gestión de empresas, son prácticamente citas literales de la obra de Sun Tzu (cambiando, por ejemplo, ejército por empresa, o armamento por recursos, sin ir más lejos). Las ideas siguen siendo completamente válidas a pesar de los 25 siglos transcurridos desde que se escribieron.

El Arte de la Guerra

I

CÁLCULO

El Maestro Sun dijo:

La guerra es el asunto más importante para el Estado. Es el terreno de la vida y de la muerte, la vía que conduce a la supervivencia o a la aniquilación. No puede ser ignorada.

La guerra se estructura en cinco factores que deben ser calculados y comparados con el fin de precisar el estado de fuerzas.

El primero de ellos es la virtud; el segundo, el clima; el tercero, la topografía; el cuarto, el mando; y el quinto, la disciplina.

La virtud es lo que permite la cohesión entre los superiores y el pueblo, de modo que éste acude a la vida como a la muerte sin temer el peligro.

El clima abarca la alternancia de la oscuridad y de la claridad, del calor y del frío, y la rotación de las estaciones.

La topografía comprende la cercanía o lejanía del terreno, su accesibilidad o inaccesibilidad, su amplitud o estrechez, su naturaleza propicia o mortal.

El mando es una cuestión de conocimiento, de credibilidad, de humanidad, de resolución y de severidad.

La disciplina requiere la efectividad de la organización, de la jerarquía de mandos y de la logística.

No existe general que no haya oído hablar de estos cinco factores, mas sólo aquellos que los dominen vencerán, mientras que quienes no lo hagan serán vencidos.

Así, el cálculo y la comparación de esos cinco factores hacen posible determinar el estado de fuerzas. Para ello debemos preguntarnos además:

¿Quién cuenta con el soberano que posee la virtud? ¿Quién con el general más capaz? ¿Quién con las condiciones climáticas y topográficas más favorables? ¿Quién con la mayor disciplina y obediencia? ¿Quién con el ejército más poderoso? ¿Quién con los soldados mejor preparados? ¿Quién con el mejor sistema de castigos y recompensas?

Las respuestas a estas preguntas permiten conocer quién resultará victorioso y quién derrotado.

El general que comprenda mis cálculos y los aplique vencerá: es preciso conservarlo; el general que no los comprenda y los aplique será derrotado: es preciso deshacerse de él.

Tras comprender las ventajas de esos cálculos es posible crear un potencial estratégico que incida en el exterior. ¿Qué significa crear el potencial estratégico? Ponderar y decidir en función del beneficio.

La guerra es el arte de engañar. Así, si eres capaz, finge incapacidad; si estás preparado para entrar en combate, finge no estarlo; si te encuentras cerca, finge estar lejos; si te encuentras lejos, finge estar cerca. Si el enemigo es ávido en ganancias, sedúcelo. Si está confuso, atrápalo. Si es consistente, prepárate. Si es poderoso, evítalo. Si es colérico, provócalo. Si es humilde, hazlo arrogante. Si está quieto, oblígalo a actuar. Si está unido, divídelo. Atácalo cuando no esté preparado, lánzate sobre él cuando no se lo espere. Estas fórmulas propician la victoria a los estrategas, pero no pueden decidirse de antemano.

La victoria es segura cuando los cálculos realizados antes del combate en el templo ancestral son favorables en la mayoría de los factores; en el caso de que no lo sean más que en algunos, la victoria no es posible. Así, vencerá aquel que reúna la totalidad de los cómputos favorables, mientras que el que reúna pocos será vencido. ¡Qué decir entonces de aquel que no reúna ninguno! Una vez hechas estas observaciones, el devenir del combate resulta evidente.

II

LAS OPERACIONES MILITARES

El Maestro Sun dijo:

Todo enfrentamiento exige, por lo general, mil cuadrigas veloces', mil furgones revestidos con protecciones de cuero, cien mil soldados provistos de corazas y provisiones suficientes como para mantener todo un ejército a mil millas de distancia; hay que contar además con los costes del frente y de la retaguardia, con los gastos de las misiones diplomáticas y con los de los materiales —como la cola y la laca— necesarios para el mantenimiento y la reparación de las cuadrigas y de las armaduras. Todo ello supone un coste total de mil unidades de oro por día. Sólo una vez recaudada tal cantidad es posible movilizar un ejército de cien mil hombres.

Si las operaciones militares se prolongan y la victoria tarda en llegar, la eficacia de las armas se desgasta y el ardor de las tropas declina; si se consumen las fuerzas de los soldados atacando fortificaciones y la lucha se prolonga en exceso, los recursos del país no serán suficientes.

Las armas desgastadas, el ardor de las tropas en declive, las fuerzas consumidas, los recursos económicos arruinados: los Estados vecinos aprovecharán la ocasión para alzarse contra ti. En ese caso, ni tus estrategias más hábiles podrán hacer nada para preservar tu porvenir.

Se han visto operaciones militares que fracasaron por precipitación, pero jamás ninguna que, dirigida eficazmente, se eternizase. Ningún país ha podido beneficiarse nunca de una guerra prolongada. Aquel que no sea consciente de los riesgos propios a toda acción militar tampoco podrá serlo de sus ventajas.

El experto estratega no requiere de una segunda leva de efectivos ni necesita de tres aprovisionamientos. Parte con sus propios recursos y se abastece de las provisiones enemigas, de modo que el avituallamiento de las tropas queda asegurado.

Lo que empobrece un país es el transporte de víveres a larga distancia. El suministro de un ejército a larga distancia acarrea la ruina del pueblo. Además, allí por donde pasan las tropas suben los precios. Si los precios suben, los recursos del pueblo disminuyen, y si los recursos del pueblo disminuyen, será preciso aumentar los impuestos para la guerra.

Las fuerzas se desgastan, las riquezas se agotan y las familias se arruinan. Las economías particulares pierden una séptima parte y, en lo referente al erario público, los gastos ocasionados por las reparaciones de las cuadrigas, la fatiga de los caballos, la renovación de cascos, flechas, ballestas, lanzas, escudos, estacas, las bestias de tiro y los medios de transporte, se llevan una sexta parte de la recaudación.

Por lo tanto, el estratega competente procura alimentarse del adversario, ya que una medida de alimentos arrebatada al enemigo vale por veinte de las tuyas; un celemín de forraje enemigo, por veinte de los tuyos.

Para incitar al exterminio utiliza la furia; para incitar la captura de bienes enemigos utiliza las recompensas. Cuando, en el transcurso del combate, se capturen diez cuadrigas rivales, se recompensará al primero en lograrlo. A continuación, sustituye las banderas de esas cuadrigas por las tuyas y reparte los atalajes capturados entre los tuyos. Alimenta y trata bien a los soldados enemigos apresados. En esto consiste vencer al adversario haciéndose aún más fuerte.

Por todo esto, el ejército procura una victoria rápida y no una guerra prolongada.

El general que conoce la guerra es árbitro del destino del pueblo, responsable del sosiego como de la inquietud de la nación.

III

PLANES OFENSIVOS

El Maestro Sun dijo:

Por lo general, en la guerra es preferible preservar un país que destruirlo, preservar un ejército que destruirlo, preservar un batallón que destruirlo, preservar una compañía que destruirla, preservar una brigada que destruirla. Por tanto, obtener cien victorias sobre cien combates no es lo mejor. Lo más deseable es someter al enemigo sin librar batalla con él.

En la guerra lo mejor es atacar los planes del enemigo; luego, atacar sus alianzas; a continuación, atacar sus tropas; y en último lugar, atacar sus fortificaciones. Sólo se deben atacar las fortificaciones enemigas cuando no quede otra alternativa. La construcción de vehículos acorazados y de otros artificios de asedio exige, por lo menos, un plazo de tres meses; además, es preciso contar con otros tres meses para apilar tierra y levantar los taludes contra las murallas enemigas. Si el general no es capaz de controlar su impaciencia y ordena a sus hombres que asalten precipitadamente las murallas como hormigas, perderá un tercio de sus efectivos sin haber conquistado la fortificación. Éstas son las calamidades de este tipo de ataques.

El buen estratega somete las fuerzas enemigas sin combatir las, toma las fortificaciones enemigas sin atacarlas, desmembra los Estados rivales sin permitir que las acciones militares se prolonguen. De este modo, puede conquistar el mundo entero conservando todas sus fuerzas; su ejército no desfallece y sus riquezas se mantienen íntegras. Este es el método de los planes ofensivos.

La norma en el arte de la guerra consiste en cercar al adversario si la superioridad de que se dispone es de diez contra uno; en lanzarse al ataque contra él si es de cinco contra uno; y en dividirlo si es de dos contra uno. Si las fuerzas están equilibradas debes ser capaz de combatir; si tus fuerzas son inferiores debes ser capaz de resistir. En el caso de que el desequilibrio sea insalvable, debes ser capaz de retirarte. Resiste, pues, si tu ejército es inferior al del enemigo y captúralo si es superior.

El general es el pilar del Estado. Si el pilar resulta sólido, el país será poderoso necesariamente; si presenta fisuras, por fuerza será débil.

Tres son los casos en los que el soberano genera problemas al ejército:
Se entromete cuando ordena avanzar o retirarse sin saber que el ejército se encuentra en una posición en que no puede hacerlo.

Confunde a los oficiales cuando, ignorándolo todo, interviene en los asuntos militares.

Siembra la duda en las tropas cuando, desconociendo su funcionamiento, se inmiscuye en la adjudicación de responsabilidades.

En el momento en que el ejército ha sido confundido y ha perdido la confianza, se sufrirán los asaltos e incursiones de los Estados vecinos. Esto es lo que se denomina generar el caos en su propio ejército y facilitar la victoria enemiga.

Cinco son los principios del saber vencer: Resultará vencedor quien sepa cuándo combatir y cuándo no.

Resultará vencedor quien sepa dirigir tanto un grupo reducido de hombres como un gran número de ellos.
Resultará vencedor quien sea capaz de unificar la voluntad de superiores e inferiores.
Resultará vencedor quien afronte preparado un enemigo que no lo esté.
Resultará vencedor quien disponga de un estrategia competente y de un soberano que no interfiera en los asuntos militares.
En estos cinco principios reside el método del saber vencer.

Por todo ello se dice:

Quien conoce al enemigo y se conoce a sí mismo disputa cien combates sin peligro. Quien conoce al enemigo pero no se conoce a sí mismo vence una vez y pierde otra. Quien no conoce al enemigo ni se conoce a sí mismo es derrotado en todas las ocasiones.

IV

DISPOSICIONES

El Maestro Sun dijo:

Los expertos estrategas de la antigüedad trataban primero de ser invencibles para, luego, aguardar a que el enemigo fuera vulnerable. La invencibilidad depende de uno mismo; la vulnerabilidad, del enemigo. Por tanto, el buen estratega puede hacerse invencible pero es incapaz de hacer que el enemigo sea vulnerable. Por ello se dice: es posible saber cómo lograr la victoria y sin embargo no poder realizarla.

La invencibilidad reside en la defensa; la vulnerabilidad, en el ataque. Si las fuerzas no son suficientes se opta por la defensa, mientras que se ataca cuando aquéllas sobran. Los expertos en defensa se ocultan bajo las profundidades más remotas de la tierra; los expertos en ataque actúan desde lo alto de las esferas más elevadas del cielo. De este modo, es posible protegerse y alcanzar una victoria total'.

Las victorias evidentes que no sobrepasan el entendimiento del vulgo no denotan la suprema excelencia. Vencer en el combate y recibir el reconocimiento unánime de todo el mundo tampoco es lo mejor. Del mismo modo, levantar una pluma no implica poseer una gran fuerza; tampoco distinguir el sol y la luna una vista penetrante; ni oír el estruendo de la tormenta un oído fino.

Antiguamente, se consideraba hábiles estrategias a quienes eran capaces de vencer al enemigo con facilidad. Los buenos estrategas no merecían la fama ni por clarividencia ni por gallardía, ya que sus victorias estaban libres de toda incertidumbre. La ausencia de incertidumbre se debe a que tomaban las medidas necesarias para que la victoria resultara siempre inevitable al enfrentarse a un enemigo derrotado de antemano.

El buen estratega ocupa el terreno donde no puede ser derrotado sin dejar escapar la ocasión de vencer a su adversario. Un ejército victorioso vence primero y trata de luchar después; un ejército derrotado lucha primero y trata de vencer después.

El estratega capacitado, cultivando la virtud y preservando la disciplina, llega a ser el árbitro que decide la victoria o la derrota.

El análisis militar comprende: primero, la determinación de la superficie; segundo, la estimación del tipo de tropas; tercero, el cómputo de efectivos; cuarto, la evaluación de las fuerzas; quinto, las posibilidades de victoria. El terreno condiciona la determinación de la superficie; la determinación de la superficie, la estimación del tipo de tropas; la estimación del tipo de tropas, el cómputo de efectivos; el cómputo de efectivos, la evaluación de las fuerzas; la evaluación de las fuerzas, las posibilidades de victoria.

Un ejército victorioso es como un quintal frente a una onza; un ejército perdedor, como una onza frente a un quintal.

Gracias a las disposiciones, las tropas de un ejército victorioso son como las aguas que, acumuladas en lo alto, se precipitan impetuosamente hacia el valle.

V

EL POTENCIAL ESTRATÉGICO

El Maestro Sun dijo:

Por lo general, es la organización lo que permite dirigir un gran número de soldados como si se tratara de un grupo reducido; es la efectividad de las comunicaciones lo que hace posible maniobrar un gran número de soldados como si se tratara de un grupo reducido. Es el uso de lo regular y lo extraordinario lo que permite que las tropas del ejército puedan soportar el asalto enemigo sin sucumbir; es el uso de lo hueco y lo consistente lo que hace posible que el impacto del ejército sobre el enemigo sea como el de una rueda de molino lanzada sobre un montón de huevos.

En la contienda se utiliza lo regular en el momento del enfrentamiento y se recurre a lo extraordinario para alcanzar la victoria. Quien es experto en el uso de lo extraordinario es ilimitado como el cielo y la tierra, inagotable como el caudal de los grandes ríos. Como el sol y la luna, declina para volver a surgir; como las cuatro estaciones, muere para renacer.

Las notas musicales no son más que cinco, pero, combinadas, producen más sonidos de los que puedan oírse; los colores básicos no son más que cinco, pero, combinados, producen más tonalidades de las que puedan observarse; los sabores no son más que cinco, pero, combinados, producen más gustos de los que puedan paladearse. Del mismo modo, la consecución del potencial estratégico en la guerra no sobrepasa el uso de lo regular y lo extraordinario, pero éstos, combinados, producen más posibilidades de las que la inteligencia humana pueda aprehender. Al igual que un ciclo sin comienzo ni fin, lo regular y lo extraordinario se engendran recíprocamente. ¿Quién puede abarcarlos completamente?

El súbito impulso de una cascada arrastra las piedras gracias a su potencial estratégico; el súbito impacto del ave de presa destroza su víctima gracias a la precisión de su ejecución. Por tanto, el experto estratega conduce el potencial estratégico y lo ejecuta oportunamente. Su potencial estratégico es como el de una ballesta tensada; su ejecución, como la del mecanismo de disparo.

Si en el clamor y el tumulto logramos dirigir el desorden, no podrán confundirnos; si en medio del estrépito y del caos logramos adoptar una disposición circular, no podrán derrotarnos. El desorden nace del orden, la cobardía del valor, la debilidad de la fortaleza. Orden y desorden dependen de la organización, valor y cobardía de las circunstancias, fortaleza y debilidad de las disposiciones.

Quien es experto en mover al enemigo se deja ver y éste le sigue; ofrece un señuelo y el enemigo lo toma. Concediéndole una ventaja hace que el enemigo acuda y allí lo aguarda con todos sus efectivos.

El hábil guerrero busca la victoria en el potencial estratégico y no en los hombres. Es capaz de seleccionar sus efectivos y de manipular el potencial estratégico. Las tropas de quien sabe manipular el potencial estratégico son

como troncos y piedras rodando. La naturaleza de troncos y piedras hace que resulten inofensivos cuando están en reposo y peligrosos cuando están en movimiento; quietos sobre el llano, se deslizan por la pendiente. Así, el potencial estratégico de un ejército competente es como el de una avalancha de piedras rodando desde lo alto de una montaña. En esto consiste el potencial estratégico.

VI

LO HUECO Y LO CONSISTENTE

El Maestro Sun dijo:

Por lo general, quien llegue antes al terreno de batalla y espere al enemigo estará reposado; quien llegue más tarde y de inmediato entable combate estará extenuado. Por lo que el experto estratega desplaza al enemigo y no se deja desplazar por él.

Hacer que el enemigo se desplace por sí mismo al lugar que uno desea es cuestión de favorecérselo; hacer que el enemigo no pueda desplazarse al lugar que él desea es cuestión de dificultárselo. Si el enemigo está descansado, fatígalo; si está bien alimentado, hazle pasar hambre; si está en reposo, obligalo a actuar. Surge donde no pueda entablar combate y entra en combate donde no lo imagine. Recorrer mil millas sin fatigarse depende de que lo hagas por lugares en los que no hay enemigos; atacar con la seguridad de que el enemigo resultará capturado depende de que lo hagas donde no defiende; defender con la certeza de que tu defensa resultará impenetrable depende de que lo hagas donde el enemigo no atacará.

Por tanto, el estratega diestro en el ataque lo es porque logra que el enemigo no sepa dónde defender; el estratega diestro en la defensa lo es porque logra que el enemigo no sepa dónde atacar.

¡Sutil! Sutil hasta el punto de no tener forma. ¡Inescrutable! Inescrutable hasta el punto de ser inaudible. De este modo logra erigirse en amo del destino del enemigo.

Avanza sin que puedan ofrecerle resistencia porque se lanza contra lo hueco del enemigo; se retira sin que puedan perseguirle porque, gracias a su presteza, no puede ser atrapado. Por tanto, si desea él combatir, al adversario no le queda otro remedio que hacerlo, ya que, por mucho que construya altas murallas y cave profundas fosas, ataca donde éste debe acudir al socorro; si no desea combatir, al contendiente no le queda otro remedio que no hacerlo, ya que, aunque sólo se defendiera trazando una línea en el suelo, oculta sus movimientos.

Si hacemos que el adversario muestre su forma sin que nosotros mostremos ninguna, permaneceremos unidos mientras que él se dispersa. Si nosotros permanecemos concentrados en uno mientras que el rival queda fragmentado en diez, al atacar, por cada diez de nuestros soldados habrá un solo enemigo. De este modo, nuestros efectivos son multitudes y los del enemigo escasos. Si logramos enfrentar multitudes a escasez, aquel que combata con nosotros resultará severamente lastimado.

El enemigo no debe saber dónde atacaremos. Si no llega a saberlo, deberá preparar su defensa en muchas posiciones. Y si prepara su defensa en muchas posiciones, poca será la resistencia allí donde ataquemos. Así, si refuerza el frente, la retaguardia resultará debilitada; si refuerza la retaguardia, el frente resultará debilitado; si refuerza el flanco izquierdo, el flanco derecho resultará debilitado; si refuerza el flanco derecho, el izquierdo resultará debilitado. Y si decide reforzarse en todas partes, no habrá lugar donde no quede debilitado. Resultará

debilitado quien tenga que reforzarse contra otros; saldrá reforzado quien haga que los otros deban reforzarse contra él.

Si se conocen el lugar y el día del combate, es posible acudir a la batalla tras haber recorrido mil millas. Pero si no se conocen ni el lugar ni el día del combate, el flanco izquierdo no podrá socorrer al flanco derecho y viceversa; tampoco el frente podrá socorrer a la retaguardia y viceversa. Con más razón ocurrirá lo mismo si los refuerzos se encuentran separados por una decena o, incluso, por algunas millas.

Tal y como lo veo, incluso si las tropas de Yue son numerosas, ¿de qué les sirve para lograr la victoria? En este sentido afirmo: la victoria puede crearse, ya que, por muy numeroso que sea el enemigo, es posible hacer que no combata.

Analiza al adversario para conocer el alcance de sus planes; provócalo para comprender el principio que rige sus movimientos; haz que muestre sus disposiciones para averiguar la viabilidad del terreno de combate; ponlo a prueba con el fin de advertir la fortaleza o debilidad de su asentamiento.

El grado más alto en las disposiciones militares es llegar a no tener forma. El no tener forma hace que ni el más sutil de los espías pueda sondearte y que ni el más sabio de los estrategas pueda urdir planes contra ti.

Adaptándose a las disposiciones enemigas y tomando las medidas en consecuencia se vence a las masas sin que éstas alcancen a comprenderlo. Todo el mundo conoce la disposición gracias a la cual he logrado la victoria y, no obstante, nadie sabe cómo he llegado a establecerla. Así, la victoria en el combate nunca es la misma, puesto que mis respuestas a las disposiciones enemigas son ilimitadas.

Las disposiciones militares son como el agua: de la misma manera que la disposición del agua evita lo alto y se precipita hacia abajo, la disposición del ejército evita lo consistente y ataca lo hueco. Y del mismo modo que ésta adapta su forma al terreno, el ejército adapta su estrategia de victoria al enemigo. En efecto, así como el agua carece de una forma permanente, en la guerra tampoco hay un potencial estratégico permanente. Aquel capaz de obtener la victoria adaptándose a las variaciones y transformaciones del adversario es designado «inescrutable».

Ni entre las cinco fases hay ninguna que predomine constantemente, ni entre las cuatro estaciones ninguna que ocupe una posición permanente. Los días se alargan y se acortan, la luna crece y mengua.

VII

EL ENFRENTAMIENTO MILITAR

El Maestro Sun dijo:

Habitualmente, la norma en el uso de las tropas requiere que el general reciba las órdenes del soberano, que reúna las tropas y movilice las masas, que logre su cohesión y que prepare el campamento. Sin embargo, nada hay más complicado que el enfrentamiento militar. La dificultad del enfrentamiento militar radica en convertir lo sinuoso en directo y la adversidad en ventaja. Si haces que el enemigo tome el camino sinuoso seduciéndolo con ventajas, aunque despliegues tus tropas más tarde, llegarás antes que él. En esto consiste la comprensión de la táctica de lo sinuoso y lo directo.

Todo enfrentamiento militar puede resultar tanto beneficioso como peligroso¹. Si movilizas la totalidad del ejército para disputar una ventaja, no llegarás a tiempo; si para disputarla reservas parte del ejército, perderás los equipos pesados. Por lo tanto, si para disputar una ventaja pliegas las corazas y te precipitas al combate caminando a marchas forzadas, día y noche sin reposo, durante cien millas, el general del ejército será capturado, los hombres más fuertes llegarán antes y los débiles tarde, con lo que sólo uno de cada diez alcanzará el objetivo; si caminas así durante cincuenta millas para luchar por una ventaja, los mandos caerán y alcanzará el objetivo la mitad de los hombres; si lo haces durante treinta millas, lo alcanzarán dos de cada tres. Por este motivo, el ejército que pierda sus equipos pesados, que no tenga provisiones o que no disponga de soldados de reserva, perecerá.

Así, quien desconozca los planes de los soberanos vecinos no podrá prever sus alianzas; quien ignore la configuración de las montañas y de los bosques, de los desfiladeros y de los obstáculos naturales, de las lagunas y de las marismas, no podrá conducir su ejército; quien no se sirva de un guía local no podrá obtener ningún beneficio del terreno.

Por tanto, en la guerra utiliza el engaño para establecerte en una posición, muévete siguiendo el beneficio y transfórmate por medio de divisiones y reagrupamientos.

Veloz como el viento; majestuoso como el bosque; devastador como el fuego; inmóvil como las montañas; insondable como la oscuridad; ágil como el trueno y el relámpago.

Divide tus tropas para el saqueo, reparte los beneficios entre ellas cuando extiendas tu territorio, y pondera los pros y los contras de entrar en acción'.

Vencerá quien comprenda antes las tácticas de lo sinuoso y lo directo. Ésta es la regla del enfrentamiento militar.

El libro de *La Administración Militar* afirma: «Cuando las palabras no pueden oírse, se utilizan timbales y tambores; cuando no es posible distinguir las tropas, se utilizan banderas y estandartes». Por medio de los timbales, los tambores, las banderas y los estandartes, se logra unificar la percepción de las tropas. Una vez que los hombres han sido unificados de este modo, ni los valientes podrán avanzar por su cuenta ni los cobardes podrán retroceder por su cuenta. En esto consiste el arte de emplear las masas.

Así, para el combate nocturno prodiga el uso de las señales de fuego y los tambores; para el combate diurno prodiga el uso de las banderas y los estandartes, de forma que te adaptes a las vicisitudes de la percepción.

Las tropas pueden perder su aliento moral y los mandos su entendimiento. Por la mañana el aliento moral de las tropas es intenso, durante el día va declinando, y al anochecer está agotado.

Por esta razón, el estratega experto evita al enemigo cuando su aliento moral es intenso y lo ataca cuando declina o está agotado. Este es el modo de controlar el aliento moral.

Espera en orden el desorden del enemigo, aguarda en calma su agitación. Este es el modo de controlar el entendimiento.

Próximo al lugar de combate, espera a un enemigo alejado de él; en reposo, espera a un enemigo fatigado; bien alimentado, aguarda a un enemigo famélico. Este es el modo de controlar la fuerza

No intercepta un enemigo cuyos estandartes están rectamente alineados; no se lanza al ataque sobre un enemigo cuyas formaciones están disciplinadamente ordenadas. Éste es el modo de controlar las condiciones cambiantes.

Por tanto, el arte de la guerra exige no hacer frente a un enemigo que ocupa una posición elevada; no ir al encuentro de un rival que tiene una colina a sus espaldas; no seguirlo en su huida; no atacar a sus soldados de elite; no morder su señuelo; no obstruir su retirada; no asediarlo sin dejarle una vía de fuga; no forzarlo si está apurado. Éstas son las reglas del uso de las tropas.

VIII

LAS NUEVE VARIABLES

El Maestro Sun dijo:

Por lo general, la norma en el uso de las tropas requiere que el general reciba las órdenes del soberano, que reúna las tropas y que movilice las masas. No debe acampar en terreno peligroso; debe firmar alianzas cuando se trate de un terreno de convergencia; no debe permanecer en un terreno de aislamiento; en terreno cercado, debe recurrir a los planes; en terreno mortal, debe luchar.

Hay senderos que no deben ser recorridos, ejércitos que no deben ser atacados, fortificaciones que no deben ser sitiadas, terrenos que no deben ser disputados, y órdenes del soberano que no deben ser obedecidas.

Por tanto, el general que comprende las ventajas de esas nueve variantes sabe cómo emplear las tropas. El general que no las comprenda, no podrá obtener los beneficios del terreno aunque conozca su topografía. Quien dirija las tropas sin conocer la técnica de las nueve variables, no podrá obtener provecho de sus hombres aunque conozca las cinco ventajas.

Por esta razón, las reflexiones del estratega sagaz tienen en cuenta las ventajas y los inconvenientes. El estratega tiene en cuenta las ventajas, de modo que sus acciones merecen credibilidad; tiene en cuenta los inconvenientes, de modo que puede resolver las dificultades.

Por esta razón, para someter a los otros príncipes, aménzalos; para tenerlos a tu servicio, haz que trabajen; para lanzarlos al ataque, muéstrales una ventaja.

Así, la norma en el uso de las tropas es: no dependas de que el enemigo no acuda, mantente preparado esperándolo; no dependas de que el enemigo no ataque, ocupa una posición que no pueda ser atacada.

El general tiene cinco peligros: si desprecia la muerte, puede ser asesinado; si desea vivir a toda costa, puede ser capturado; si tiene un temperamento colérico, puede ser provocado; si es íntegro e incorruptible, puede ser humillado; si ama a su pueblo, puede ser atormentado. Habitualmente, estos cinco son los defectos del general, la catástrofe en el uso de las tropas.

IX

MANIOBRAR EL EJÉRCITO

El Maestro Sun dijo:

Por lo general, a la hora de posicionar el ejército frente al enemigo es preciso que, al atravesar montañas, sigas los valles; que ocupes una posición elevada y de cara a la solana; y que, cuando se trate del combate en los valles, no ataques nunca cuesta arriba. En esto consiste el posicionamiento del ejército en las montañas.

Tras vadear un río debes alejarte del agua; cuando las tropas enemigas cruzan un río y avanzan hacia ti no debes acudir a su encuentro en las aguas sino que, para obtener provecho, debes dejar que la mitad de sus efectivos lo hayan atravesado y sólo entonces lanzarte al ataque; si deseas combatir, no vayas al encuentro con el adversario estando al borde del agua; ocupa una posición elevada y de cara al lado soleado, y no te sitúes jamás río abajo con respecto al enemigo. En esto consiste el posicionamiento del ejército en las aguas.

Lo único que debes hacer al atravesar una zona de marismas es abandonarla rápidamente sin demorarte; si aun así te encuentras con las tropas rivales en medio de una de estas zonas, es conveniente situarse cerca de las hierbas acuáticas, de espaldas al bosque. En esto consiste el posicionamiento del ejército en una zona de marismas.

En las superficies llanas toma una posición cómoda, con el flanco derecho de espaldas a un terreno elevado, teniendo el terreno mortal enfrente y el propicio detrás. En esto consiste el posicionamiento del ejército en superficies llanas.

Fue gracias a las ventajas derivadas de estos cuatro posicionamientos como el Emperador Amarillos se hizo con la victoria sobre los Cuatro Soberanos.

Por lo general, los ejércitos prefieren las posiciones elevadas y evitan las bajas; aprecian las posiciones iluminadas y detestan las que se encuentran en sombra; cuando disponen de qué alimentarse y ocupan una posición consistente, se encuentran libres de toda enfermedad y se dice entonces que la victoria es segura.

En el caso de que topemos con colinas, montículos, diques y terraplenes, es preciso tomar la vertiente soleada con el flanco derecho de espaldas a esos obstáculos.

En esto consiste lo que proporciona ventajas a las tropas y lo que permite obtener provecho del terreno.

En el caso de que quieras atravesar un río, si la lluvia cae sobre lo alto del torrente y el caudal desciende agitado, espera a que se estabilice.

Por lo general, al encontrarse en un terreno cortado por precipicios que forman «pozos celestes», «prisiones celestes», «redes celestes», «trampas celestes» y «hendiduras celestes», es necesario huir de ellos lo más

rápidamente posible sin acercarse de ningún modo. Mantente alejado de dichos lugares al tiempo que atraes al enemigo hacia ellos; haz de modo que tengas enfrente esos lugares y que el enemigo los tenga a sus espaldas.

Si el ejército debe pasar al lado de angostos desfiladeros, escabrosas depresiones con charcas, o montañas recubiertas con bosques de espesa vegetación, resulta imprescindible realizar batidas exhaustivas, puesto que se trata de lugares propicios para tender emboscadas y camuflar espías.

Si el enemigo permanece tranquilo a pesar de encontrarse cerca, es que ocupa una posición estratégica; si se encuentra alejado y no obstante nos provoca, es que pretende que avancemos, puesto que él ocupa un terreno cómodo que le es ventajoso; si los árboles se mueven, señal de que el enemigo se aproxima; si las aves emprenden el vuelo, se trata de una emboscada; si las bestias huyen despavoridas, es que intenta un ataque sorpresa.

Una polvareda alta y vertical anuncia la proximidad de una columna de furgones; una baja y horizontal, la de un ejército de infantería; una dispersa y en hileras anuncia la recogida de leña; y escasas nubes de polvo que van y vienen, los preparativos de una acampada.

Si el adversario se muestra humilde pero incrementa sus preparativos es que se dispone a avanzar en ataque; si se muestra poderoso y hace como si fuera a avanzar en ataque es que se bate en retirada. Si sus furgones ligeros surgen en primer lugar y toman posiciones en los flancos es que se despliega en formación. Si solicita la paz sin negociaciones previas es que trama algo. Si avanza velozmente con las tropas en formación de combate es que prepara un reagrupamiento. Si tan pronto avanza como retrocede es que pretende atraernos hacia él.

Si los soldados enemigos se apoyan sobre sus armas es señal de que les acucia el hambre; si los aguadores beben antes que el resto es que les apremia la sed; si a pesar de que se les presenta una ventaja no avanzan por ella es que les puede la fatiga.

Allá donde se posan los pájaros, no hay enemigos; allá donde se oyen clamores nocturnos, son presa del temor; cuando se producen disturbios entre las tropas, es que no hay autoridad; si se agitan banderas y estandartes, es que reina el desconcierto; cuando los oficiales se irritan fácilmente, es que están exhaustos; cuando alimentan con grano a los caballos y con carnes a los soldados y cuando, además, los hombres abandonan sus marmitas y renuncian a regresar a sus campamentos, es que se encuentran al borde de la desesperación.

Si los soldados hablan entre ellos al oído en voz baja, el general perderá sus hombres". Si las recompensas se multiplican es que el general tiene problemas; si los castigos se multiplican es que está angustiado. Ejercer primero la violencia contra tus hombres para que luego te teman es el culmen de la incompetencia. Si los emisarios del enemigo vienen a nosotros en tono conciliador, pretenden que bajemos la guardia. Si las tropas enemigas, plenas de furor en el momento de hacerte frente, eluden el combate sin abandonar no obstante el campo de batalla, debes prestar la máxima atención.

En la guerra la superioridad numérica no es el factor decisivo, por lo que no debes avanzar confiando únicamente en tu poderío militar. Basta con que concentres tus fuerzas, evalúes a tu adversario y te ganes a tus hombres. Quien no reflexione y desprecie al enemigo será capturado por él. Si castigas a unas tropas cuya devoción no te has ganado aún, no obedecerán, y si no obedecen, difícilmente te podrán ser útiles. Pero si una vez que las tropas te son devotas no refuerzas la disciplina, tampoco podrás servirte de ellas. Por tanto, moldea a tus hombres mediante las instituciones civiles y unifícalos mediante la disciplina militar". Es así como podrás hacerte con ellos.

Si las órdenes del general son ejecutadas sin excepción durante el adiestramiento de las masas, éstas serán obedientes; si sus órdenes no son ejecutadas durante el adiestramiento, no obedecerán. La perfecta ejecución de las órdenes genera una sólida relación entre mandos y subordinados.

X

LA CONFIGURACIÓN DEL TERRENO

El Maestro Sun dijo:

Atendiendo a su configuración, el terreno puede ser accesible, escabroso, neutralizador, estrecho, accidentado o lejano.

Se denomina accesible al terreno que permite el tránsito tanto a nuestras tropas como a las enemigas con la misma facilidad. Sobre este terreno, quien primero tome la posición alta e iluminada y establezca las líneas de aprovisionamiento resultará beneficiado en caso de entablar combate.

Se denomina escabroso el terreno al que se puede acceder con facilidad pero cuya salida es dificultosa. Sobre este terreno es posible lograr la victoria en el caso de que se ataque a un enemigo que no esté preparado; pero en el caso de que lo esté, el ataque no se saldrá con victoria y, puesto que la salida de dicho terreno es dificultosa, no se obtendrá beneficio alguno.

Se denomina neutralizador al terreno en el que a ninguno de los contendientes les beneficia tomar la iniciativa. Sobre este terreno no se debe pasar al ataque

por mucho que el enemigo ofrezca una ventaja sino que, más bien, hemos de retirarnos para atraerlo hacia nosotros de suerte que cuando la mitad de sus efectivos se hayan lanzado al ataque, respondamos al contraataque y obtengamos ventaja.

Si ocupamos primero un terreno estrecho, debemos bloquear todos los pasos y esperar así al enemigo; pero si es él quien lo ha ocupado antes y ha bloqueado los pasos, no debemos seguirlo; podemos hacerlo solamente en el caso de que no los haya bloqueado todos.

Si ocupamos primero un terreno accidentado, hemos de tomar las posiciones altas e iluminadas y esperar así al enemigo; si es el enemigo quien lo ha ocupado antes, es preciso retirarse y renunciar a seguirlo.

En terreno lejano, a igualdad de fuerzas, resulta arriesgado provocar al enemigo, puesto que si éste acepta el envite no obtendremos beneficio alguno.

Estos seis ejemplos conforman los principios básicos referentes al terreno y constituyen la misión fundamental del general, por lo que se les debe prestar la máxima atención.

Las tropas pueden conocer la huida, el relajamiento, el estancamiento, el hundimiento, el desorden y la derrota. Habitualmente, estos seis desastres no se deben al Cielo sino a los errores del general.

Se producirá la huida de las tropas si, a fuerzas iguales, se combate uno contra diez. Habrá relajamiento si las tropas son fuertes mas los oficiales débiles. Si, al contrario, las tropas son débiles y los oficiales fuertes, habrá estancamiento. Se producirá su hundimiento en el caso de que los grandes oficiales, belicosos e insubordinados, al encontrarse con un enemigo que aborrecen, decidan entablar combate por su cuenta sin que el general sepa cómo remediarlo. Si el general es débil y nada severo, si sus órdenes no son claras, si ni soldados ni oficiales disponen de reglas constantes y si sus formaciones se dispersan en todas las direcciones, habrá desorden. Si el general, incapaz de calibrar al adversario, enfrenta un ejército de escasos efectivos a uno numeroso, ataca con un ejército débil uno poderoso y no cuenta con operativos seleccionados, será derrotado.

Estos seis puntos conforman la vía que conduce a la derrota y constituyen la responsabilidad fundamental del general, por lo que se les debe prestar la máxima atención.

La configuración del terreno incide en las operaciones militares. Calibrar el enemigo y crear las condiciones de la victoria, calcular los obstáculos naturales, las dificultades y las distancias del terreno, constituye el método de los estrategas superiores. Quien se sirve de la fuerza militar conociendo la totalidad de esos factores vencerá ineludiblemente; quien se sirva de la fuerza militar sin conocerlos será derrotado irremediamente.

Por lo tanto, si la ciencia militar indica que vencerás, debes entablar combate por mucho que el soberano sostenga lo contrario; si la ciencia militar señala que no vencerás, no debes entablar combate por mucho que el soberano afirme lo contrario. Así, el general que avanza en la guerra sin buscar la fama, que se bate en retirada sin temer los castigos, que sólo piensa en proteger a sus hombres y en conformarse a los intereses del soberano, es el tesoro de la nación.

Considera a sus soldados como recién nacidos y éstos parten con él hacia los más profundos abismos; considera a sus soldados como hijos predilectos y éstos sacrifican su vida por él. Pero si los trata con indulgencia hasta el punto de no poder asignarles objetivos, si los ama hasta el punto de no poder darles órdenes, si permite que reine el desorden hasta el punto de no poder dirigirlos, se convierten entonces en niños consentidos con los que no se puede contar para nada.

Ser consciente de que nuestras tropas están disponibles para el ataque sin saber que el enemigo no puede ser atacado reduce las posibilidades de victoria a la mitad; ser consciente de que el enemigo puede ser atacado sin

saber que nuestras tropas no están disponibles para el ataque reduce las posibilidades de victoria a la mitad. Ser consciente de que el enemigo puede ser atacado y saber que nuestras tropas están disponibles para el ataque ignorando a su vez que la configuración del terreno no permite la ofensiva, reduce las posibilidades de victoria a la mitad. Así, los que conocen la guerra se ponen en movimiento sin cometer errores y son inagotables cuando pasan a la acción.

Por esta razón se dice: quien conoce al enemigo y se conoce a sí mismo vencerá sin ser derrotado; quien conoce las condiciones climáticas y las topográficas obtendrá una victoria total.

XI

LOS NUEVE TERRENOS

El Maestro Sun dijo:

Atendiendo al arte del uso de las tropas hay terrenos de dispersión, terrenos marginales, terrenos de confrontación, terrenos de encuentro, terrenos de convergencia, terrenos de diligencia, terrenos peligrosos, terrenos cercados y terrenos mortales.

Cuando se combate en territorio propio, se trata de un terreno de dispersión. Cuando el ejército penetra superficialmente en territorio enemigo, se trata de un terreno marginal. El territorio que otorga la ventaja a quien lo obtiene es un terreno de confrontación. El terreno que es accesible tanto para uno mismo como para el enemigo es un terreno de encuentro. El terreno que pertenece a varios países y que si se obtiene en primer lugar asegura el apoyo de todo el mundo es un terreno de convergencia. Cuando las tropas penetran profundamente en territorio enemigo dejando a sus espaldas muchas ciudades y poblaciones, se encuentran en un terreno de diligencia. Atravesar montañas y bosques, pasajes estrechos y accidentados, pantanos y ciénagas y, en general, vías difícilmente transitables, en eso consiste un terreno peligroso. El terreno al que se accede a través de un estrecho desfiladero y cuya salida es tortuosa, y que permite a unos pocos hombres atacar el grueso de nuestras tropas, es un terreno cercado. El terreno en el que sobrevivirás si luchas hasta el agotamiento y en el que perecerás si no lo haces, es un terreno mortal.

Por lo tanto, en terreno de dispersión evita combatir; no te detengas en terreno marginal; en terreno de confrontación no ataques al enemigo; en terreno de encuentro no te quedes aislado; en terreno de convergencia sítete de la diplomacia; saquea en terreno de diligencia; en terreno cercado elabora planes; y lucha en terreno mortal.

Los expertos estrategas de la antigüedad eran capaces de hacer que el frente y la retaguardia del rival no pudieran coordinarse, que el grueso de las tropas y los comandos no pudieran apoyarse, que soldados y oficiales no pudieran ayudarse, que superiores e inferiores no pudieran comunicarse, que si las tropas estuvieran divididas no pudieran agruparse y que en el caso de que estuvieran agrupadas no pudieran conjuntarse. Sólo se ponían en acción si la situación respondía a sus intereses y se detenían en el caso de que no fuera así.

Si alguien me preguntara: «¿Qué harías si el enemigo, numeroso y disciplinado, se fuera aproximando?», yo respondería: «Si te apoderas de lo que más desea antes que él, hará lo que tú quieras».

La esencia de la guerra es la celeridad. Hay que aprovecharse de que el enemigo no esté preparado, surgir desde itinerarios imprevistos y atacar donde no haya tomado precauciones.

Por lo general, el método de las operaciones de invasión es:

Cuanto más se penetra en territorio enemigo, mayor es la cohesión de las tropas y menor la posibilidad de ser asaltado por el enemigo; saquea las tierras fértiles del enemigo de modo que el avituallamiento del ejército quede satisfecho; presta atención a las provisiones para no quedar exhausto, estimula la moral de las tropas y acumula sus fuerzas; despliega tus soldados y calcula tus planes de modo que el enemigo no pueda sondearte.

Lanza tus tropas hacia un lugar sin salida y tendrán que morir antes que abjurar. Si no tienen otra alternativa que la muerte, oficiales y soldados se entregarán al combate con todas sus fuerzas. Si éstos caen en una trampa, ya nada temerán; si no hay escapatoria, actuarán con firmeza; si se encuentran en territorio hostil, permanecerán más unidos; sin otra solución, se lanzarán al combate. De esta manera, las tropas son precavidas sin que sea preciso

insistir, logran resultados sin tener que rogarles, se obtiene su adhesión sin tener que forzarlas, obedecen sin necesidad de ordenarlo. Prohíje los augurios, elimina las dudas y no renunciarán hasta que les alcance la muerte.

Nuestros soldados no disponen de abundantes riquezas, y no es que desdeñen los bienes materiales; sus vidas no serán muy largas, y no es que desprecien la longevidad. El día en que se recibe la orden de desplegar el ejército, las lágrimas de los oficiales y de los soldados que permanecen sentados humedecen sus solapas y recorren las mejillas de los que se encuentran tendidos. Pero una vez lanzados hacia una situación sin salida, se batirán con el coraje de un Zhu o de un Gui.

Por tanto, el experto en el uso de las tropas es semejante a la serpiente Shuai ran del Monte Heng. Si se le ataca la cabeza, la cola acude en su ayuda; si se le ataca la cola, la cabeza acude en su ayuda; y si se le ataca el centro, acuden tanto la cabeza como la cola. Si me preguntaran: «¿Es posible hacer que las tropas sean como la serpiente Shuai ran?», mi respuesta sería: «Sí, es posible». Los hombres de Wu y los de Yue se odian mutuamente pero sí, al atravesar un río en la misma embarcación, irrumpe una tormenta, se prestarían auxilio unos a otros como lo hacen la mano derecha y la mano izquierda. Por esta razón, depender de que se trabe a los caballos y se entierren las ruedas de las cuadrigas no es suficiente. La virtud de la gestión política procura la unificación del coraje; el principio de la explotación del terreno hace que tanto los fuertes como los débiles proporcionen resultados. De este modo, el experto en el uso de las tropas hace que éstas vayan unidas de la mano como si fueran una sola persona gracias a que las ubica en una posición sin escapatoria.

En los asuntos militares el general del ejército debe ser imperturbable para ser impenetrable, estricto para imponer orden; debe ser capaz de embolatar la percepción de sus oficiales y de sus soldados para que permanezcan en la ignorancia. Modifica sus objetivos, altera sus planes, de modo que nadie logra reconocerlo; traslada sus campamentos, toma rutas sinuosas, de forma que nadie puede preverlo. Cuando llega el momento de conducir las tropas al combate, actúa como quien ordena trepar hasta un alto y luego retira la escalera; penetra profundamente en territorio enemigo y acciona el gatillo. Incendia las embarcaciones y agujerea las marmitas. Es como el pastor que maneja su rebaño de ovejas de un lado para otro, sin que éstas sepan a dónde se dirigen. La tarea del general consiste en reunir a las tropas del ejército y en lanzarlas al peligro. Las variantes de los nueve terrenos, las ventajas del despliegue o del repliegue y los principios que rigen los sentimientos humanos deben estudiarse con la máxima atención.

Por lo general, el método de las operaciones de invasión es:

Cuanto más se penetra en territorio enemigo, mayor es la cohesión de las tropas; cuanto más superficial es la penetración, mayor es su dispersión. Una vez que el ejército abandona su país y atraviesa sus fronteras, se encuentra en un terreno de aislamiento. Cuando la región dispone de vías de acceso en las cuatro direcciones, se trata de un terreno de convergencia. Cuando se ha penetrado profundamente en país enemigo, se trata de un terreno de diligencia. Cuando sólo se ha penetrado superficialmente, se trata de un terreno marginal. Cuando se tienen sólidas posiciones enemigas detrás y un desfiladero estrecho enfrente, se trata de un terreno cercado. Cuando se está en un lugar sin escapatoria, se trata de un terreno mortal.

Por esta razón en terreno de dispersión, unifica la voluntad de las tropas; en terreno marginal, mantén su cohesión; en terreno de confrontación, refuerza la retaguardia; en terreno de encuentro, presta atención a la defensa; en terreno de convergencia, asegura las alianzas; en terreno de diligencia, vela por la continuidad del aprovisionamiento; en terreno peligroso, sigue la ruta; en terreno cercado, bloquea las salidas; en terreno mortal, muestra que estás dispuesto a morir. La propia psicología de los soldados hace que resistan cuando están rodeados, que luchen cuando no tienen otra alternativa y que obedezcan cuando están en peligro.

Así, quien no conozca los planes de los Estados vecinos no podrá prever sus alianzas; quien ignore la configuración de las montañas y de los bosques, de los desfiladeros y de los obstáculos naturales, de las lagunas y de las marismas, no podrá conducir su ejército; quien no se sirva de un guía local no podrá obtener ningún beneficio del terreno. Quien desconozca uno solo de estos puntos es indigno de pertenecer al ejército de un soberano dominador. Cuando el ejército de un soberano dominador se dispone a atacar a una gran nación, no permite que las masas de éste lleguen a reunirse; cuando se dispone a ejercer su autoridad sobre su adversario, impide que los otros se alíen con él. Por esta razón no hace nada por obtener el apoyo diplomático de otros países, ni mantiene a los poderosos, sino que, confiando en sí mismo, ejerce su autoridad sobre el adversario de modo que conquista sus ciudades y derroca su gobierno.

Otorga recompensas que no están recogidas en la ley, da órdenes que no están contempladas por la administración política y dirige las masas de su ejército como si fueran un solo hombre. Se ocupa de que cumplan los objetivos sin darles explicaciones; se encarga de que obtengan beneficios sin mencionarles las dificultades.

Los envía a un terreno peligroso y es así como llegan a sobrevivir; los introduce en terreno mortal y es así como llegan a subsistir. Coloca a los hombres en dificultades y de este modo convierten la derrota en victoria.

La misión de los que se ocupan de la guerra es fingir adaptarse a la voluntad del enemigo. Agrupar las fuerzas enemigas en una dirección y aniquilar a sus generales a mil millas de distancia es lo que se denomina realizar los objetivos gracias a la astucia y la capacidad.

Por esta razón, el día en que se decide declarar la guerra cierra las fronteras, anula todo salvoconducto, rompe relaciones con los emisarios enemigos y ultima tu estrategia en la sala de mapas del templo ancestral. A la mínima oportunidad que ofrezca el rival atácalo con presteza. Apodérate de lo que desee antes que él ocultándole el momento elegido para atacar. Revisa tu estrategia de acuerdo con los movimientos del adversario para decidir el desencadenamiento del combate. Por lo tanto, preséntate primero tímido como una virgen y, en cuanto el enemigo te abra su puerta, actúa rápido como una liebre sin dejarle opción a que se resista

XII

EL ATAQUE INCENDIARIO

El Maestro Sun dijo:

Por lo general, hay cinco modos de ataque incendiario: el primero consiste en quemar a los hombres; el segundo, en quemar las reservas; el tercero, en quemar los equipos pesados; el cuarto, en quemar los arsenales; y el quinto, en quemar las instalaciones.

El uso del fuego exige ciertos medios: es preciso disponer del material necesario. Hay épocas favorables para su propagación y momentos apropiados para su desencadenamiento. Las épocas favorables son aquellas en las que el tiempo es seco; los momentos apropiados, aquellos en los que la luna se encuentra en las constelaciones del Cesto, del Muro, de las Alas o del Carro. Normalmente, es bajo el influjo de estas cuatro constelaciones cuando se levanta el viento.

Por lo general, el ataque incendiario exige adaptarse y reaccionar ante las diferentes eventualidades de sus cinco modos. Cuando el fuego se propague en el interior del campamento enemigo, mantente preparado para responder desde el exterior. Si a pesar de que el fuego se ha propagado el enemigo permanece sereno, espera sin atacar hasta que las llamas alcancen su máxima intensidad y entonces, si puedes continuar tu acción, hazlo; si no, detente.

Si puedes provocar el fuego en el exterior no aguardes a hacerlo en el interior, pero hazlo en el momento oportuno. El fuego se propaga en la dirección del viento, por lo que no ataques en la dirección contraria. El viento que perdura durante el día amainará por la noche.

Por lo general, el ejército debe conocer las variables de los cinco modos de ataque incendiario con el fin de tomar las medidas necesarias para protegerse de ellos.

Así, servirse del fuego para secundar la ofensiva requiere inteligencia; servirse del agua para secundar la ofensiva requiere fuerza. El agua permite aislar al adversario pero no destruir sus aprovisionamientos.

Alcanzar la victoria en el combate y conquistar al enemigo sin explotar ese esfuerzo resulta nefasto: es lo que se denomina un derroche inútil de fuerzas. Por este motivo se dice: el soberano inteligente delibera la victoria y el buen general la explota. Sin beneficio, no se ponen en acción; si no pueden obtener la victoria, no utilizan el ejército; si no se encuentran en peligro, no combaten. El soberano no debe movilizar las tropas movido por la cólera, ni el general acudir al combate movido por el resentimientos. Sólo se ponen en acción si la situación responde a sus intereses y se detienen en el caso de que no sea así. Si bien a la cólera le puede seguir la alegría y al resentimiento la felicidad, el Estado que ha sido aniquilado no recobra la existencia ni los muertos la vida. Por esta razón el soberano inteligente actúa con prudencia y el buen general lo hace con precaución. Ésta es la vía que permite llevar la tranquilidad al Estado y preservar el ejército.

XIII

EL USO DE ESPÍAS

El Maestro Sun dijo:

En general, cuando se recluta un ejército de cien mil hombres para enviarlo en conquista a mil millas de distancia, los gastos soportados por la población y el presupuesto desembolsado por el erario público alcanzan las mil unidades de oro por día. Reinará entonces una agitación frenética tanto en el interior como en el exterior del país, la población se extenuará sobre las vías de transporte y setecientas mil familias se verán imposibilitadas para ocuparse de sus tareas en el campo.

Quien combate durante años para tratar de obtener la victoria en la batalla decisiva sin conocer el estado real del enemigo por un celo excesivo respecto a su oro, riquezas y emolumentos, está totalmente desprovisto de humanidad. No será nunca general de las tropas, ni consejero del soberano, ni será jamás señor de la victoria.

Si el príncipe inteligente y el general competente logran la victoria cada vez que pasan a la acción y consiguen resultados fuera de lo común es gracias a su capacidad de previsión. La capacidad de previsión no se obtiene ni de los dioses ni de los espíritus, ni por analogía con eventos pasados, ni por conjeturas. Proviene únicamente de las informaciones de quienes conocen el estado real del enemigo.

Cinco son las clases de espías que pueden emplearse: los agentes indígenas, los agentes interiores, los agentes dobles, los agentes sacrificables y los agentes a preservar. Cuando esas cinco clases de espías actúan simultáneamente, sin que nadie sepa de sus métodos, se les denomina «la malla inescrutable» y constituyen el tesoro máspreciado del soberano.

Los agentes indígenas son aquellos que proceden del país enemigo y pasan a nuestro servicio; los agentes interiores son aquellos reclutados entre los oficiales del rival y que pasan a nuestro servicio; los agentes dobles son aquellos reclutados de los servicios de espionaje enemigos y que pasan a nuestro servicio; los agentes sacrificables son aquellos a quienes se proporciona datos falsos para que los transmitan a los servicios secretos enemigos; los agentes a preservar son aquellos que vuelven del terreno enemigo con información.

Así, en las operaciones del ejército nadie debe estar más próximo al mando que los espías, nadie debe ser mejor recompensado que los espías y nadie debe tener más acceso a asuntos secretos que los espías. Quien no sea sabio e inteligente no podrá emplear espías; quien no sea humano y justo no podrá servirse de los espías; quien no sea discreto y sutil no podrá aprehender la realidad sobre los espías. ¡Discreción! ¡Discreción! No hay lugar donde no puedas emplear tus espías.

Si antes de efectuar una misión secreta ya se oyen rumores, debes aniquilar al espía así como a la totalidad de los que han sido informados.

Habitualmente, atacar al ejército que se desea atacar, asediar la ciudad que se desea asediar y eliminar a los hombres que se desea eliminar exige conocer de antemano al general responsable, a su camarilla, a sus ordenanzas, a los guardianes de las puertas y a sus sirvientes, por lo que es preciso encargar a los espías que logren tal información.

Resulta indispensable descubrir si el enemigo cuenta con agentes en nuestras filas. Tiéntalos con beneficios, sobórnalos ofreciéndoles establecerse, de modo que logres hacerte con agentes dobles que podrás usar contra el rival. Gracias a las informaciones proporcionadas por éstos, te será posible reclutar agentes indígenas y agentes interiores; gracias a las informaciones proporcionadas por éstos, sabrás qué datos falsos hay que transmitir a los agentes sacrificables para que intoxiquen al enemigo; gracias a las informaciones proporcionadas por éstos, los agentes a preservar podrán actuar de acuerdo con lo previsto. El soberano debe estar al corriente de las actividades de esas cinco clases de espías, y en la medida en que dicho conocimiento depende principalmente de los agentes dobles, éstos deben ser tratados con la máxima liberalidad.

Antaño, el auge de los Yin se debió a que contaron con la presencia de Yi Yin en la corte de los Xia; el de los Zhou, a que contaron con la presencia de Liu Ya en la de los Yin. Por lo tanto, si el soberano inteligente y el general competente reclutan sus espías entre los hombres de inteligencia superior, culminarán con éxito las misiones más importantes. Esto es lo esencial de la guerra, aquello en lo que se basan los movimientos del ejército.