

SŪNZĪ BĪNGFĀ IL PIU' ANTICO TRATTATO MILITARE DEL MONDO

孫子兵法

Tradotto dal Cinese da LIONEL GILES*, adattato e commentato da Vito Marino**.

*Assistente al Dipartimento di Libri Orientali presso il British Museum.

** Istruttore di Tàijíquán, medico Esperto in Agopuntura e Medicina Tradizionale Cinese.

Sūnzī fu un generale vissuto in Cina probabilmente fra il VI e il V secolo a.C., o tra il 400 e il 320 a.C. A lui si attribuisce uno dei più importanti trattati di strategia militare dell'antichità, "L'arte della guerra".

Etimologia

Sūnzī è un appellativo che significa "Maestro Sūn", dato a **Sūnwǔ**, il nome del generale. Il termine *Wǔ* significa "marziale" o "militare".

Sūnzī è la trascrizione fonetica pīnyīn dei caratteri cinesi, ufficialmente adottata dalla Repubblica Popolare Cinese. In Italia è popolare anche il sistema di trascrizione fonetica inglese secondo il sistema Wade-Giles, che lo translittera in Sun Tzu.

Note biografiche

Le fonti delle notizie relative al presunto autore sono scarse e inattendibili e ruotano essenzialmente attorno ad un aneddoto chiamato *l'esperimento di Wǔ*, riassunto più avanti.

Sūnzī nacque nella Cina settentrionale (Stato di Qi) e fu attivo nei territori sud-orientali dell'imperatore Helu, tradizionalmente verso la fine del VI secolo a.C. L'unica certezza storica dell'effettiva esistenza di questo generale è la sua sepoltura che si trova nello Stato di Yue e che riporta la notizia della sua nascita e della sua attività.

L'opera di Sūnzī viene citata in molti testi della Cina antica e a lui attribuita, ma queste citazioni non sono valide ai fini di attribuire con certezza il testo *l'Arte della Guerra* a lui o a qualche altro autore.

A causa del fatto che tutti i capitoli del libro si aprono con la formula "*Sūnzī disse*", potrebbe significare che Sūnzī non lo scrisse in prima persona, però anche questo è opinabile in quanto Sūnzī avrebbe potuto parlare in terza persona per non sembrare arrogante.

Alcuni storici moderni, sulla base dell'unico storico che ne dà notizia, Sīmǎ Qián, vissuto poco dopo il generale, hanno contestato la posizione cronologica dell'autore in quanto secondo loro, ci sarebbero molti contrasti tra l'opera e la cultura militare del tempo in cui Sūnzī sarebbe vissuto; dall'analisi testuale si deduce che l'ampiezza delle armate menzionate nel testo e la loro organizzazione, gli accenni all'impiego della balestra, entrata in uso verso la fine del V secolo, i riferimenti alla teoria dei *Cinque Elementi* e certi usi terminologici, come l'attribuzione del titolo *Signore* al sovrano invece che agli alti funzionari, l'assenza di riferimenti alla cavalleria, che fu introdotta dopo, permettono con certezza di dire che la compilazione del libro avvenne tra il 400-320 a.C. epoca che si

colloca nel periodo degli Stati Combattenti.

Bīngfǎ

Il testo *l'arte della guerra*, in cinese “Bīngfǎ”, è un manuale militare in 13 capitoli, contenente regole su come condurre una guerra vittoriosa, nell'Antica Cina, 2500 anni fa.

“Bīng” significa “strategia”, “guerra”, “truppa”, indica quindi sia l'uso dell'esercito, la guerra, che l'esercito stesso. “Fǎ” significa “modello”, “arte”, “tecnica”.

In caso di guerra l'importante è vincere e vince solo chi sa *programmare* in modo che quando si scende in campo si ottenga il massimo profitto nel minor tempo possibile, meglio se senza combattere o col minimo di perdite, utilizzando possibilmente anche le risorse materiali del nemico.

La programmazione serve a valutare come evitare le situazioni svantaggiose, per variare in modo flessibile i piani e la disposizione tattica, applicando manovre non ortodosse e imprevedibili e avvalendosi di stratagemmi per dare al nemico informazioni sbagliate, che lo inducano a valutazioni ingannevoli e lo confondano. Il tutto applicato alla massima velocità, per non essere più sul luogo nel caso in cui arrivassero i rinforzi del nemico. Così veloce per esempio era il corpo scelto di 500 uomini a cavallo di Giulio Cesare, con i quali avanzava rapidamente e in modo imprevedibile, si attestava comandandoli personalmente, e resisteva finché non arrivava il grosso dell'esercito. Si hanno notizie di una traduzione in francese del testo, a cura del gesuita Amiot, di cui sarebbe venuto a conoscenza Napoleone.

Esempi recenti di applicazione dei principi del Bingfa sono riportati nei resoconti delle azioni belliche di Maozedong, che li applicò nella Lunga Marcia che lo portò al potere. Altri autorevoli manuali di guerra moderni di questo tipo, probabilmente ispirati anche dal Bingfa, sono stati scritti da Karl von Clausewitz, Hans von Duch e dalle U.S. Special Force. Le teorie esposte nel Bingfa sono considerate ancora attuali da molti moderni strateghi militari. Inoltre, dato che il Bingfa ha moltissimi spunti di natura psicologica, sul comportamento dei militari in guerra, viene considerato come un modello di comportamento più generale, uno stile di vita e quindi studiato oltre che dai moderni psicologi militari, anche dai teorici nel campo delle strategie economico-manageriali, dando spunto anche a produzioni cinematografiche come nel film *Wall Street* di Oliver Stone, in cui il giovane in ascesa di carriera, consigliato dal navigato e cattivissimo uomo d'affari, legge il Bingfa, e da allora in poi tutto il suo modo di procedere si trasforma e diventa efficace.

L'esperienza di Wu

L'aneddoto riguarda la dimostrazione della capacità di saper condurre le truppe, richiesta dall'Imperatore Helu al generale Wu, prima di essere assunto. A questa richiesta Sūnzǐ rispose positivamente e l'Imperatore gli chiese se la dimostrazione la poteva fare usando le donne del suo harem e Sūnzǐ accettò.

Sūnzǐ suddivise le donne, che si dice fossero 300, in due gruppi e pose a capo di ciascun gruppo le due favorite. Poi descrisse le regole che dovevano seguire, come guardare verso il cuore quando Sūnzǐ diceva la parola avanti, guardare la mano sinistra, quando diceva a sinistra, guardare la mano destra quando diceva a destra e guardare alle spalle quando diceva indietro. Gli ordini furono dati tre volte e spiegati cinque volte, poi si passò alla pratica. Al rullo dei tamburi si ordinò alla donne di volgersi a destra e le donne scoppiarono in una sonora e cristallina risata. Sūnzǐ disse: “Se le regole non sono chiare e le spiegazioni sono prive di entusiasmo, la responsabilità è del generale.” Ripeté gli ordini tre volte e li spiegò di nuovo altre cinque volte e poi al rullo dei tamburi venne ordinato alle

donne di volgersi a sinistra e di nuovo le donne scoppiarono in una fragorosa risata. Sūnzǐ disse: “Se le regole non sono chiare e le spiegazioni sono prive di entusiasmo, la colpa è del generale; se, dopo i chiarimenti, non ci si conforma alle regole, la responsabilità è degli ufficiali”. Detto così fece arrestare le due favorite dicendo di farle decapitare. L’Imperatore, che seguiva le manovre dall’alto di un terrazzo, vedendo che si voleva uccidere le sue amate concubine mandò un messaggio: “Mi sono convinto che il generale sa impiegare le truppe. Se sarò privato di queste due concubine morirò di desiderio quindi voglio che non vengano decapitate”. Sūnzǐ rispose: “Il vostro servitore è già stato nominato generale e quando un generale comanda l’esercito, può anche non accogliere alcuni degli ordini del suo signore”. Le due donne vennero decapitate. Poi Sūnzǐ mise a capo dei gruppi di donne le concubine immediatamente inferiori per rango, fece rullare i tamburi e questa volta le donne andarono a destra, a sinistra, avanti e indietro, e persino in ginocchio e in piedi, in perfetto ordine e senza fiatare. A questo punto Sūnzǐ mandò un messaggio che le truppe erano pronte ad essere passate in rassegna, che potevano essere impiegate come lui voleva, spingendole a passare anche attraverso l’acqua o il fuoco. Il re lo congedò senza passare in rivista le truppe e Sūnzǐ commentò: “Il re ama le belle parole ma non sa metterle in pratica”. Helu a questo punto capì che Sūnzǐ era un generale valido e lo assunse. Sūnzǐ dimostrò le sue capacità sconfiggendo lo stato di Chu, fino a penetrare nella città di Ying e tenendo a bada gli stati di Qi e di Jin.

CAPITOLO I. VALUTAZIONI INIZIALI

1. Sūnzǐ disse: L'arte della guerra è di vitale importanza per lo Stato.
2. E' materia di vita o morte, una strada per la salvezza o la rovina. Per questa ragione non dovrebbe essere sottovalutata.
3. L'arte della guerra, quindi, è governata da cinque fattori costanti, da prendere in considerazione nelle proprie decisioni, quando si cercano di determinare le condizioni in campo.
4. Questi sono: (1) la Legge Morale, il Dao, la Via; (2) Il Cielo; (3) la Terra; (4) il Comando; (5) il Metodo e la Disciplina.
5. Il Dao fa sì che il popolo sia in completo accordo con i propri governanti
6. così che seguano il sovrano nelle faccende che riguardano le loro vite, non temendo alcun pericolo.
7. Cielo significa notte e giorno, freddo e caldo, tempi e stagioni.
8. Terra significa distanze, grande e piccolo; pericolo e sicurezza; terreno aperto e stretti passi; i cambiamenti di vita e morte.
9. Il Comando vuol dire le virtù della saggezza, sincerità, benevolenza, coraggio e rigore morale.
10. Attraverso il metodo e la disciplina si comprendono le regole e le norme dell'esercito nelle appropriate suddivisioni, la correttezza nella distribuzione dei gradi degli ufficiali, il corretto mantenimento delle strade attraverso le quali i rifornimenti possono raggiungere l'esercito, il controllo della spesa militare.

11. Questi cinque principi dovrebbero essere familiari a ogni generale: chi li conosce sarà vittorioso; chi li conosce non perderà.
12. Quindi, nelle vostre deliberazioni, nel determinare le condizioni militari, lasciate che siano la base dei vostri metodi di calcolo comparato, chiedendovi:
13. (1) Quale dei due sovrani segue veramente il Dao?
(2) Quali dei due generali possiede maggiore abilità?
(3) Chi si è assicurato i vantaggi derivanti dal Cielo e dalla Terra?
(4) In quale dei due fronti la disciplina è maggiormente rispettata?
(5) Quale esercito è più forte?
(6) In quale dei due fronti vi sono gli ufficiali e gli uomini più abilmente addestrati?
(7) In quale esercito vi è una maggiore coerenza riguardo a premi e punizioni?
14. Da queste sette considerazioni posso prevedere la vittoria o la sconfitta.
15. Il generale che seguirà i miei consigli e agirà basandosi su di essi, avrà la vittoria: lasciatelo comandare! Il generale che non seguirà i miei consigli e non agirà basandosi su di essi, subirà la sconfitta: sbarazzatevi!
16. Seguendo i miei consigli, vi servirete di ogni circostanza favorevole, al di sopra e attraverso le regole ordinarie.
17. A seconda delle circostanze, si dovrebbe essere in grado di modificare i propri piani.
18. Tutte le questioni legate alla guerra sono basate sull'inganno.
19. Quindi, se siamo capaci di attaccare, dobbiamo sembrarne incapaci; quando stiamo per attaccare, dobbiamo sembrare inattivi; quando siamo vicini, dobbiamo fare in modo che il nemico creda che siamo lontani: quando siamo lontani, dobbiamo fare in modo che esso creda che siamo vicini.
20. Mostrate al nemico delle brecce per invitarli ad entrare in azione. Create disordine, e sconfiggetelo.
21. Se il nemico è ben preparato in ogni aspetto, siate preparati ad affrontarlo. Se le sue forze sono superiori, evitatelo.
22. Se il vostro avversario è di temperamento collerico, cercate di irritarlo. Mostrate di essere deboli, in modo che la sua arroganza accresca.
23. Se sta cercando di riposarsi, non dategli tregua. Se le sue forze sono unite, separatele.
24. Attaccatelo quando è impreparato, fate la vostra apparizione là dove non si aspetta.
25. Queste strategie militari conducono alla vittoria, non si possono divulgare senza averle conosciute.
26. Il generale che vince una battaglia fa molti calcoli nel suo tempio, e sarà certo della vittoria in battaglia. Il generale che perde una battaglia fa pochi calcoli prima di ingaggiarla. Quindi fare molti calcoli porta alla vittoria, farne pochi porta alla sconfitta: quanto peggio andrà a chi non fa alcun calcolo! Valutando con attenzione questi fattori posso prevedere chi sta per vincere o chi sta per essere sconfitto.

Cap. II Condurre una Guerra

“Chi vuole combattere deve prima calcolare i costi” (Ts'aoKung)

Il capitolo parla soprattutto di “modi e significati” relativi alla conduzione di una guerra.

1. Sunzi disse: Nelle operazioni belliche, quando in campo ci sono mille carri veloci, e molti carri pesanti, e cento mila soldati con armatura metallica, con provviste sufficienti per trasportarli a mille Li (2,78 Li corrispondono a un miglio, 1 Li a circa 579 m), le spese domestiche e relative al fronte, comprese quelle per gli ospiti, piccole quantità come quelle per la colla e la vernice, e somme spese per i carri e le armature, che arrivano a un totale di mille onces di argento al giorno (circa 28 kg). Questo è il costo che si raggiunge per un esercito di 100.000 uomini.

2. Quando vi impegnate in una guerra, se la prospettiva della vittoria è lontana, allora i vostri uomini si infiacchiranno e il loro ardore si esaurirà. Se stringete d'assedio una città, esaurirete la vostra forza.

3. Ancora, se la campagna militare si protrae, le risorse dello Stato non saranno adeguate allo sforzo.

4. Ora, quando i vostri uomini sono infiacchiti, il loro ardore esaurito, la vostra forza esaurita e le vostre ricchezze consumate, altri vassalli si solleveranno per approfittare della vostra debolezza. Allora, nessun uomo, per quanto saggio, sarà capace di evitare le conseguenze che ne seguiranno.

5. Così, sebbene noi abbiamo sentito di stupida fretteolosità in guerra, tuttavia non abbiamo mai visto abili campagne condotte per lungo tempo.

6. Non si conoscono esempi di una nazione che abbia avuto benefici da una guerra prolungata.

7. Solo chi conosce minuziosamente i mali della guerra può altrettanto minuziosamente comprendere la via vantaggiosa nel condurla.

8. L'abile condottiero non costringe il popolo ad una seconda leva, né a procurare le provviste più di due volte.

9. Portare dal proprio paese il materiale bellico, ma prendere le provviste al nemico. Così l'esercito avrà cibo sufficiente per le sue necessità.

10. Le finanze di uno Stato si impoveriscono se un esercito deve essere mantenuto in una regione lontana. Mantenere un esercito lontano porta all'impoverimento del popolo.

11. D'altra parte, la prossimità di un esercito porta i mercanti ad alzare i prezzi; alti prezzi portano all'esaurimento della ricchezza del popolo.

12. Quando le loro sostanze sono state consumate, i contadini saranno afflitti da pesanti esazioni.

13. Con questa perdita di sostanze ed esaurimento di forza, le case della gente saranno spogliate, e i 3/10 dei loro proventi saranno dissipati. Le spese che il sovrano dovrà affrontare saranno quelle per la riparazione dei carri da guerra, rimpiazzo di cavalli perduti

in battaglia, corazze ed elmetti, balestre e frecce, lance e alabarde, scudi protettivi trasportabili, buoi da tiro e carri da trasporto di grandi dimensioni.

14. Perciò un saggio generale si sforzerà di sottrarre i rifornimenti al nemico. Un carico di provviste sottratte al nemico è equivalente a venti dei propri, e un fienile di foraggio è equivalente a venti del proprio deposito.

15. Perciò per uccidere il nemico i nostri uomini devono essere in una condizione di rabbia; ci deve essere un vantaggio nello sconfiggere il nemico, gli uomini devono averne un profitto.

16. Per questa ragione nelle battaglie tra carri, quando dieci o più carri sono stati presi, deve essere ricompensato chi ha preso il primo. Le nostre bandiere dovrebbero essere sostituite da quelle del nemico, e i carri mischiati e usati insieme ai nostri. I soldati catturati dovrebbero essere trattati bene e utilizzati.

17. Questo è chiamato "usare il nemico conquistato per aumentare la propria forza".

18. In guerra, quindi, lasciate che il vostro grande obiettivo sia la vittoria, non una lunga campagna.

19. Così si dovrebbe sapere che il generale è l'arbitro del destino di un popolo, l'uomo da cui dipende la pace o il pericolo di una nazione.

Capitolo III. PIANIFICARE LE OFFENSIVE

1. Sunzi disse: Nella conduzione pratica delle strategie militari, la cosa migliore tra tutte è prendere il paese nemico intero e intatto; rovinarlo e distruggerlo non è altrettanto buono. Così, inoltre, è meglio catturare un esercito intero che distruggerlo, catturare un reggimento, un distaccamento o una compagnia piuttosto che distruggerli.

2. Per questa ragione combattere e conquistare in tutte le vostre battaglie non costituisce la suprema eccellenza; la suprema eccellenza consiste nel vincere la resistenza del nemico senza combattere.

3. Perciò la più alta forma di conduzione di un esercito è vanificare i piani del nemico; la successiva è prevenire il ricongiungimento delle forze nemiche; la successiva in ordine è attaccare l'esercito nemico sul campo di battaglia; e la peggiore politica tra tutte è assediare le città fortificate.

4. La regola è non assediare città fortificate finché è possibile evitarlo. La preparazione di grandi scudi mobili, carri corazzati, e varie attrezzature ed equipaggiamenti, impegnerà tre interi mesi; ed erigere fortificazioni impegnerà per altri tre mesi.

5. Il generale che non è in grado di controllare la sua irritazione lancerà i suoi uomini all'assalto come formiche sciamanti, con il risultato che 1/3 dei suoi uomini sarà ucciso, mentre la città non sarà presa. Così disastrosi sono gli effetti di un assedio.

6. Allora l'abile leader sottomette le truppe nemiche senza combattere; catture le loro città senza cingerle d'assedio; rovescia i loro regnanti senza prolungate operazioni sul campo

di battaglia.

7. Con i suoi eserciti intatti egli combatterà per “tutto sotto il Cielo” (Tianxia), e quindi, senza perdere un uomo, il suo trionfo sarà completo. Questo è il metodo per pianificare le offensive.

8. Questa è la regola in guerra, se le nostre forze sono di dieci a uno rispetto a quelle del nemico, bisogna circondarlo; se sono cinque a uno, bisogna attaccarlo; se sono il doppio, bisogna dividere il nostro esercito in due.

9. Se le forze in campo si equivalgono, dobbiamo ingaggiare battaglia; se siamo leggermente in inferiorità numerica, dobbiamo evitare il nemico; se siamo inferiori numericamente, ci si deve ritirare.

10. Dunque, sebbene un combattimento ostinato può essere ingaggiato da un esercito esiguo, alla fine potrebbe essere catturato da un esercito più numeroso.

11. Ora, il generale è il pilastro portante dello Stato: se il pilastro portante è solido lo stato sarà forte; se il pilastro è difettoso lo Stato sarà debole.

12. Ci sono tre modi per mezzo dei quali un capo potrebbe portare alla disfatta il suo esercito:

1. comandando all'esercito di avanzare o ritirarsi ignorando il fatto che all'ordine non si possa obbedire. Questo è chiamato ingarbugliare l'esercito.

2. Governare un esercito allo stesso modo che amministrare un regno, ignorando le condizioni che si determinano in un esercito. Questo causa agitazione nella mente dei soldati.

3. Impiegando gli ufficiali del proprio esercito senza discernimento, per l'ignoranza del principio militare di adattamento alle circostanze. Questo scuote la fiducia dei soldati.

13. Ma quando l'esercito è agitato e pieno di dubbi, sicuramente vi saranno rivolte da parte degli altri feudatari. Questo porta semplicemente all'anarchia nell'esercito, e allontana la vittoria.

14. Così possiamo conoscere che ci sono cinque elementi essenziali per la vittoria:

1. Vincerà chi sa quando ingaggiare battaglia e quando evitare di farlo.

2. Vincerà chi sa come impiegare grandi e piccole quantità di forze.

3. Vincerà il generale il cui esercito è attraversato dallo stesso spirito in tutti i suoi ranghi.

4. Vincerà chi, essendosi preparato, aspetta di prendere il nemico quando ancora non è preparato.

5. Vincerà chi ha capacità militare e non ha interferenze da parte del sovrano.

15. Da qui il detto: Se conosci il nemico e conosci te stesso, non avrai timore del risultato in cento battaglie. Se tu conosci te stesso ma non il tuo nemico, per ogni vittoria conoscerai una sconfitta. Se tu non conosci né il nemico né te stesso, soccomberai in ogni battaglia.

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- Sun Tzu, L'arte della guerra, a cura del Gruppo di traduzione Denma, Ed. Oscar Mondadori, Milano, 2003.
- Sun-tzu, L'arte della guerra, a cura di Arena L.V., Ed. BUR, Milano, 1997.
- Sun Tzu – Sun Pin, L'arte della guerra . I metodi militari, a cura di Sawyer R.D., Ed. Neri Pozza, Vicenza, 1999.
- [http://72.14.221.104/search?q=cache:fUL4OPJTgA4J:www.med.unipg.it/ccl/Patologia%2520Clinica%2520\(Prof.%2520Rufini\)/PATOLOGIE%2520IATROGENE%2520def.ppt+malattie+iatrogene&hl=it&ct=clnk&cd=15](http://72.14.221.104/search?q=cache:fUL4OPJTgA4J:www.med.unipg.it/ccl/Patologia%2520Clinica%2520(Prof.%2520Rufini)/PATOLOGIE%2520IATROGENE%2520def.ppt+malattie+iatrogene&hl=it&ct=clnk&cd=15)
- <http://cronologia.leonardo.it/battaglie/batta82.htm>
- http://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_di_Sedan
- http://it.wikipedia.org/wiki/Patto_Molotov-Ribbentrop
- <http://www.chinapage.com/Sünzi-e.html>
- http://www.girodivite.it/article.php3?id_article=3153
- http://www.ipr-helpdesk.org/controlador/resources/faqs?seccion=cuerpoFAQ&len=it&id=0000002053&tipoListado='ip'&idSeccion=t_01.03.01
- http://www.macroedizioni.it/libro.php?id_libro=122
- <http://www.paginecattoliche.it/modules.php?name=News&file=article&sid=926>
- <http://zhongwen.com/bingfa.ht>
- Corrias P., “Divento come il nemico, e batto la mafia”, La Repubblica, venerdì 5 gennaio 2007.