

Sun Tzu
L'art de la guerre
(morceaux choisis et retouchés)

1) Les prévisions :

Sun TZU dit : l'art de la guerre est vital pour l'Etat. C'est une question de vie ou de mort, la route vers la sécurité ou la ruine. C'est donc un sujet qui doit être étudié profondément. L'art de la guerre est dirigé par cinq facteurs fondamentaux à prendre en compte dans la réflexion pour gagner la bataille du terrain. Ces facteurs sont l'ascendant moral, le climat, le terrain, le commandement, l'ordonnancement.

Le commandement est basé sur la sagesse, l'équité, l'humanité, le courage, et la sévérité.

L'ordonnancement est fait de l'organisation, l'autorité, la promotion des officiers, l'approvisionnement et la réponse aux besoins essentiels de l'armée.

L'art de la guerre est basé sur la tromperie

Quand vous serez capable d'attaquer, vous devrez feindre la crainte ; lorsque vous passerez à l'action, vous devrez sembler immobile. Quand vous serez proche du combat vous devrez apparaître loin pour l'adversaire. Lorsque vous vous éloignerez du terrain de bataille, vous ferez en sorte d'apparaître prêt à donner l'assaut. Irritez son général et égarez-le. Feignez la faiblesse, cela va grandir son arrogance. Tenez-le sur la brèche et harassez-le. Si ses forces sont unies, divisez les. Attaquez le quand il ne s'y attend pas, arrivez pas où il ne vous attend pas.

Mei Yao Ch'en : « Lorsque vous vous trouvez face à face avec l'ennemi, adaptez-vous aux changements de circonstances et inventez des expédients. Comment serait-il possible de débattre de ceux-ci à l'avance ? »

2) La conduite de la guerre :

Tandis que nous avons entendu parler de la hâte stupide dans la guerre, nous n'avons pas encore vu d'opération intelligente qui a été prolongée. En aucun cas une guerre prolongée ne profite à un pays. L'entretien d'une armée éloignée appauvrit le Trésor public par les nombreux déplacements et transports. Entretenir une armée à distance cause donc l'appauvrissement de la population. Traitez bien les prisonniers.

Chang Yu : « Tous les soldats faits prisonniers doivent être traités avec une sincère magnanimité, afin de pouvoir être utilisés par nous. »

3) La stratégie offensive :

La meilleure stratégie guerrière consiste à prendre le pays de l'ennemi entier et intact ; l'éclater et le détruire n'est pas bon. De même il est préférable de capturer l'armée entière plutôt que de la décimer. Gagner toutes vos batailles n'est pas la meilleure chose ; l'excellence suprême consiste à gagner sans combattre. La plus haute forme de commandement consiste à attaquer la stratégie de l'ennemi ; la suivante est d'empêcher la liaison entre les forces de l'ennemi ; la dernière est de livrer bataille contre l'armée ennemi sur le terrain et la plus mauvaise chose à faire est d'assiéger des villes fortifiées.

Voici les règles d'or de la guerre : si vous êtes dix fois plus fort que lui, encerclez-le ; si vous êtes cinq fois plus fort que lui attaquez-le ; si vous êtes deux fois plus nombreux, divisez-le ; si vous êtes à égalité de force vous pouvez tenter la bataille ; si vous êtes en infériorité essayez d'éviter l'ennemi ; si vous êtes sensiblement inférieur : fuyez !

Celui qui a des généraux compétents et à l'abri de l'ingérence du souverain sera victorieux.

Chia Lin : « L'avance et le retrait de l'armée peuvent être soumis aux décisions prises par le général selon les circonstances. Il n'est pas de pire calamité que les ordres émanant du souverain qui siège à la cour. »

Ho Yen Hsi : « Dire qu'un général doit attendre les ordres d'un souverain dans ces circonstances, c'est comme informer un supérieur que vous voulez éteindre un feu : avant que n'arrive l'ordre s'y rapportant, les cendres sont froides. »

Je dis que si tu connais ton ennemi et si tu te connais, tu n'auras pas à craindre le résultat de cent batailles. Si tu te connais toi-même sans connaître ton ennemi tes chances de victoires et de défaites seront égales. Si tu ne connais ni ton ennemi ni toi-même tu perdras toutes les batailles.

4) La tactique :

Se rendre invincible dépend de soi, mais l'opportunité de battre l'ennemi est donnée par l'ennemi lui-même.

Mei Yao Ch'en : « Ce qui dépend de moi, je peux le faire ; ce qui dépend de l'ennemi n'est jamais assuré. »

L'invincibilité réside dans la défense, les chances de victoire sont dans l'attaque. On se défend lorsqu'on dispose de moyens suffisants ; on attaque lorsqu'on dispose de moyens plus que suffisants.

C'est grâce à l'art de disposer ses troupes qu'un général victorieux est en mesure de les faire combattre avec l'effet des eaux contenues qui, soudain libérées, se précipitent dans un gouffre sans fond.

Chang Yu : « Prenez avantage du défaut de préparation de l'ennemi, attaquez-le au moment où il s'y attend le moins, évitez sa force et frappez son inconsistance et, pas plus qu'à l'eau, nul ne pourra vous résister. »

5) La posture :

Se battre avec une grande armée sous son commandement est identique à se battre avec une petite, ce n'est qu'une question de disposition et de signaux.

T'sao T'sao : « Contre ce qui est le plus inconsistant, lancez ce que vous avez de plus solide. »

En règle générale, dans la bataille, utilisez la force normale (Yin) pour engager le combat ; et utilisez la force extraordinaire (Yang) pour remporter la victoire. Au combat, seules existent la force conventionnelle et la force spéciale, mais leurs combinaisons sont illimitées et nul esprit humain ne peut les saisir toutes.

Le bon combattant sera foudroyant dès le début de la bataille et rapide à prendre ses décisions. Son énergie sera comme la corde bandée d'un arc et sa décision rapide comme le départ de la flèche. Un commandant habile recherche la victoire dans la situation et la combinaison des forces mais ne l'exige pas de ses subordonnés. Puis il choisit les bonnes personnes, capables de tirer parti de la situation.

Chang Yu : « Ne confiez pas aux gens des tâches qu'ils sont incapables d'accomplir. Opérez une sélection et donnez à chacun des responsabilités proportionnées à ses compétences. »

6) Points faibles et points forts :

Qui que cela soit arrivant premier sur le terrain, attendant tranquillement son ennemi sera frais et dispos pour le combat. Celui qui arrive en second sera fatigué s'il doit combattre rapidement. Donc l'expert en art de la guerre impose sa volonté à l'ennemi, mais ne permet pas le contraire. En

apportant quelques avantages à l'ennemi, vous pouvez l'amener à faire ce que vous souhaitez et à aller ou vous voulez. En lui infligeant des dommages vous empêcherez l'ennemi d'approcher. Le fin du fin, lorsqu'on dispose ses troupes, c'est de ne pas présenter une forme susceptible d'être définie clairement. Cela vous protégera des espions et des machinations des esprits subtils. Ne répétez pas la tactique qui vous a apporté la victoire, mais gardez les méthodes pour les adapter à une infinie variété de circonstances. Une armée peut être comparée exactement à l'eau car, de même que le flot qui coule évite les hauteurs et se presse vers les terres basses, de même une armée évite la force et frappe la faiblesse. L'eau construit sa course en fonction des accidents du terrain ; une armée va vers la victoire en s'adaptant à la situation de l'ennemi. Tout comme l'eau n'a pas de forme constante l'art de la guerre n'est pas fixe. Les cinq éléments (l'eau, le feu, le bois, le métal, la terre) ne sont pas répartis en cinq parts égales. Aucune des quatre saisons ne dure toujours. Certains jours sont longs d'autres courts. La lune croît et décroît.

7) Affrontements :

Après cela, vient le choix des manœuvres tactiques et rien n'est plus difficile que cela. La difficulté des manœuvres tactiques réside dans l'art de changer la perte en gain, le tortueux en direct.

Une armée qui manque d'équipement lourd, de nourriture, de matériel sera perdue.

Soyez rapide comme le vent, compact comme la forêt. Dans des raids et le pillage soyez fulgurants comme le feu, dans l'immobilisme soyez ferme comme les montagnes. Que vos plans restent impénétrables comme la nuit et que vos mouvements éblouissants comme l'éclair.

Lorsque vous pillez une région, répartissez vos forces. Lorsque vous conquérez un territoire, répartissez les profits.

L'esprit du soldat est clair et droit le matin, il fléchit à midi et le soir ne pense qu'à rentrer au camp.

Un général intelligent évitera un ennemi qui a l'esprit clair, et l'attaquera sitôt son esprit défaillant. C'est l'art de la psychologie.

Mei Yao Ch'en : « 'Matin', 'midi', et 'soir' représentent les différentes phases d'une longue campagne. »

L'art de commander consiste donc, lorsque l'ennemi occupe des positions élevées, à ne pas l'affronter et, lorsqu'il est adossé aux collines, à ne pas s'opposer à lui. Lorsqu'il fait semblant de fuir, ne le poursuivez pas. N'attaquez pas ses troupes d'élite. Ne vous jetez pas goulûment sur les appâts qui vous sont offerts. Ne barrez pas la route à un ennemi qui regagne ses foyers. A un ennemi cerné, il faut laisser une issue. Ne poussez pas à bout un ennemi aux abois.

8) Principes à respecter :

Il ne faut pas dresser le camp sur un terrain en contrebas. Dans les zones où de grandes routes se croisent, créez des accès rapides avec vos alliés. Ne vous attardez pas dans des positions dangereusement isolées. Dans des situations difficiles, vous devez recourir au stratagème, quand la position est désespérée, vous devez vous battre. Il y a des routes qui ne doivent pas être suivies, des armées qu'il ne faut pas attaquer, des villes qu'il ne faut pas assiéger, des positions qui ne doivent pas être contestées, des ordres du souverain qu'il ne faut pas suivre.

Chia Lin : « Le général doit être sûr de pouvoir dominer la situation à son avantage, selon que les circonstances l'exigent. Il n'est pas lié par des procédures fixes. »

Tu Mu : « Si je souhaite prendre l'avantage sur l'ennemi, je ne dois pas envisager uniquement l'avantage que j'y trouverai, mais je dois d'abord considérer les façons dont il peut me nuire si j'agis ainsi. »

Ho Yen Hsi : « Lorsque le monde est en paix, un homme de bien garde son épée à son côté. »

Il y a cinq fautes dangereuses qui peuvent renverser un général : la témérité, qui mène à la destruction ; la peur, qui paralyse ; l'emportement, qui peut être provoqué par des insultes ; un sens

de l'honneur trop chatouilleux, sensible à la calomnie ; la compassion, qui peut le tourmenter.

9) Attitude :

Quand les émissaires ennemis parlent humblement alors que les armées ennemies préparent la guerre, c'est qu'une attaque va être lancée. Quand leurs mots sont durs et que les troupes ennemies sont aperçues prêtes au départ, cela peut être un signe que l'ennemi va battre en retraite. L'ennemi prépare peut-être une conspiration quand il semble demander une trêve sans condition.

Un général qui accorde fréquemment des récompenses est à court de ressources. Celui qui impose souvent des punitions est en grande difficulté.

A la guerre, les nombres seuls n'indiquent pas l'avantage. Une armée peut vaincre si son général est capable de concentrer ses forces militaires sur la situation ennemie et n'avance pas sans réfléchir. Les soldats doivent être traités en premier lieu avec humanité, mais tenus sous contrôle d'une discipline de fer. C'est la route vers la victoire. Si les ordres sont bien donnés et que les troupes sont bien contrôlées, elles obéiront.

10) Le terrain :

Le terrain peut se classer, selon sa nature, en :

- accessible : traversable par chacune des deux armées ; c'est celui qui occupe une position permettant son approvisionnement qui aura l'avantage ;
- insidieux : facile d'y pénétrer, mais difficile d'en ressortir ; on ne doit attaquer que si l'ennemi n'est pas prêt et qu'on le battra à coup sûr, mais mieux vaut quand même ne pas essayer ;
- sans influence : également désavantageux pour chacune des deux armées ; il faut essayer de pousser l'autre à s'y engager en feignant le repli, et contre-attaquer lorsque la moitié des effectifs ennemis est engagé sur ce terrain hostile ;
- resserré : je dois occuper le premier les défilés, ou renoncer à y poursuivre l'ennemi, à moins qu'il ne les ait pas totalement bloqués ;
- accidenté : je dois être le premier sur les hauteurs, ou alors forcer l'ennemi à quitter ses hauteurs en l'invitant à me poursuivre ;
- vaste : si la distance qui me sépare de l'ennemi est trop grande, je ne gagne rien à venir à sa rencontre, et à le combattre sur le terrain qu'il s'est choisi et qu'il aura préparé.

Maintenant une armée est exposée à six calamités causées par des erreurs de généraux plutôt que par des désastres naturels. Toutes choses étant égales par ailleurs, quand une armée en attaque une autre dix fois plus nombreuse, on aboutit à la déroute. Quand les simples soldats sont forts et que les officiers sont faibles, le résultat est l'insubordination. Quand les officiers sont forts et que les soldats sont faibles, il en résulte l'écroulement. Quand les officiers sont coléreux et insubordonnés, qu'ils livrent bataille de leur propre initiative dès qu'ils aperçoivent l'ennemi avant que le commandement ne le leur ordonne, il en résulte la ruine. Quand un général est faible et sans autorité ; quand ses ordres ne sont pas clairs et distincts, quand il n'y a pas de tâches précises assignées aux officiers et aux hommes, et que les rangs sont formés au petit bonheur la chance, le résultat est la désorganisation totale. Quand un général, incapable d'estimer la force de l'ennemi, utilise une petite troupe pour combattre une troupe importante, ou attaque un petit détachement avec une troupe immense, et néglige de bien choisir les soldats qui donneront l'assaut, il en résulte la déroute. Ces six situations sont des causes de défaite, le général qui a un poste à responsabilités devrait les étudier attentivement.

La configuration des lieux est un atout majeur mais la capacité à estimer l'adversaire, à contrôler les forces de la victoire, à calculer les difficultés, les dangers les distances, constitue l'art du grand

général. Celui qui connaît ces choses et les met en pratique pendant la bataille, gagnera. Celui qui n'a pas ces connaissances ou qui ne les pratique pas sera sûrement vaincu.

Si l'issue du combat est la victoire, vous devez vous battre même si les ordres du souverain vous l'interdisent. Si l'issue du combat n'est la victoire vous ne devez pas livrer bataille même si les ordres du souverain vous y poussent.

Un général est un trésor pour l'état s'il avance sans briguer la gloire personnelle et sait battre en retraite sans craindre la disgrâce, et si son seul but est de protéger son pays et de défendre au mieux les intérêts de son souverain.

Considérez vos soldats comme vos enfants et ils vous suivront dans les vallées les plus profondes; considérez-les comme propres vos fils aimés et ils seront à vos côtés jusqu'à la mort.

Chang Yu : « C'est pourquoi le Code Militaire déclare : 'Le général doit être le premier à prendre sa part des tâches pénibles et des corvées de l'armée.' (...) Les chefs de l'armée sont à la fois aimés et craints. »

J'affirme : si tu connais l'ennemi et si tu te connais toi-même, la victoire viendra souvent ; si tu connais la météo et le terrain ta victoire sera complète et certaine.

11) Les neuf sortes de situations :

Sur vos propres terres, ne combattez pas. Ne vous arrêtez pas en bordure de frontière. N'attaquez pas sur un terrain qui profite aux deux armées. Sur un terrain qui offre la même liberté de mouvement aux deux parties n'essayez pas d'arrêter la progression de l'ennemi. Sur un terrain qui a des frontières avec d'autres états, formez des alliances. En terrain profondément avancé en territoire ennemi, pilliez le maximum de vivres. En terrain difficile, avec des montagnes, forêts, ravins, défilés, marais qui ralentissent la traversée, continuez votre marche à bon train. En terrain encerclé par des gorges étroites, utilisez un stratagème. Sur un terrain sur lequel on ne peut survivre qu'en combattant battez-vous !

La rapidité est l'essence même de la guerre. Profitez du manque de préparation de l'ennemi. Empruntez des itinéraires imprévus et frappez les places sans défense. Pillez les terres fertiles pour fournir à votre armée toute sa nourriture. Faites attention à l'alimentation des soldats et évitez les corvées inutiles. Focalisez son énergie et maintenez le plein de force. Pour ses déplacements, inventez des plans secrets.

La clef des opérations militaires réside dans l'étude prudente des intentions stratégiques de l'ennemi. Il faut faire croire que l'on rentre dans les plans de l'ennemi. Cela s'appelle la capacité à accomplir une chose par la ruse pure. Lorsque l'ennemi vous fournit une occasion, saisissez-la sans délai et lancez une attaque surprise. Emparez d'une chose à laquelle il tient et devancez-le dans ses manœuvres sur le terrain. En tout premier lieu, soyez timide comme une vierge jusqu'à ce que l'ennemi présente une faille, ensuite soyez prompt comme le lièvre, et il sera incapable de vous résister.

12) L'attaque par le feu :

Il y a cinq manières d'utiliser le feu pour attaquer. La première consiste à brûler les soldats, la seconde est de brûler les magasins de provisions, la troisième est de brûler le matériel, la quatrième est de brûler les armureries, la cinquième est de lancer au hasard des brûlots au milieu de l'ennemi.

Il y a une bonne saison pour attaquer par le feu et des jours appropriés pour bien commencer l'incendie. La bonne saison commence avec les climats très secs ; les bons jours, en accord avec les phases de la lune, voient le vent se lever. Ceux qui utilisent le feu pour favoriser leurs attaques montrent leur intelligence ; ceux qui utilisent l'eau gagnent en puissance. L'eau arrêtera l'ennemi mais n'entraînera pas de prise de guerre. Malheureux est celui qui combat victorieusement sans

penser aux butins de guerre ; son résultat sera la perte de temps et la stagnation générale. Aucun dirigeant ne devrait engager des troupes simplement pour satisfaire ses raisons propres ; aucun général ne devrait combattre pour son simple ressentiment. S'il y a un avantage à conquérir allez-y, sinon ne bougez pas.

13) L'utilisation d'agents secrets :

Ce qui permet au sage souverain et au bon général de combattre et conquérir, d'atteindre ce qui est hors de portée de l'homme ordinaire, c'est l'intelligence de la prévision. Cette intelligence de la prévision ne vient pas de l'esprit, ni de l'expérience, ni des calculs déductifs. La connaissance des intentions de l'ennemi ne peut être obtenue qu'à travers d'autres hommes. Donc l'usage d'espion recouvre cinq catégories : les espions locaux (renseignement de terrain), les espions infiltrés (dans la fonction publique ou l'état-major), les agents doubles (espions ennemis retournés ou exploités à leur insu), les espions condamnés (porteurs de fausses informations et dénoncés volontairement, et qui seront mis à mort par l'ennemi), les espions volants (qui font des allers-retours). Quand ces cinq types d'espion sont au travail, personne ne peut découvrir le système secret d'information. Cela s'appelle la divine manipulation des esprits. C'est la plus précieuse faculté des souverains.

Tu Mu : « Comme espions volants nous devons recruter des hommes intelligents mais qui ont l'air stupide, et des hommes intrépides en dépit de leur air inoffensif, des hommes lestes, vigoureux, hardis et braves, rompus aux tâches humbles et capables d'endurer la faim, le froid, la malpropreté, et l'humiliation. »

Personne n'entretient de rapport plus intime avec le souverain que les espions. Personne ne doit avoir de rémunération plus généreuse. Aucune affaire ne nécessite plus de secret que l'espionnage. Le souverain doit avoir l'entière connaissance des activités des cinq sortes d'agents. Cette connaissance doit provenir des agents doubles, et c'est pourquoi il est indispensable de traiter ceux-ci avec une extrême libéralité.

Seuls le souverain éclairé et le général de valeur, qui sont en mesure d'utiliser comme agents les personnes les plus intelligentes, sont assurés d'accomplir de grandes choses. Les opérations secrètes sont essentielles dans la guerre ; c'est sur elles que l'armée se repose pour effectuer chacun de ses mouvements.

Chai Lin : « Une armée sans agents secrets est exactement comme un homme sans yeux ni oreilles. »