

PASSE
PAR
TOUT

SUN TZU

L'ARTE DELLA GUERRA

Introduzione di
Antonio Franchini

EDIZIONE
INTEGRALE



GIUNTI-BARBÈRA



PASSE

PAR

TOUT

Sun Tzu

L'arte della guerra

Introduzione di
Antonio Franchini

Edizione integrale



GIUNTI-BARBÈRA

Titolo originale: *Sunzi bingfa*

Introduzione: Antonio Franchini
Traduzione e note: Miriam Castorina

www.giunti.it

© 2021 Giunti Editore S.p.A.
Via Bolognese 165 – 50139 Firenze – Italia
Via G.B. Pirelli 30 – 20124 Milano – Italia

ISBN: 9788809913493

Prima edizione digitale: maggio 2021



Antonio Franchini
presenta in 10 parole chiave
L'arte della guerra
del Maestro Sun

1

TAO

2

BUON SENSO

3

NON AZIONE

4

YIN E YANG

5

STRATEGIA

6

ARTI MARZIALI

7

POTENZA

8

CONFLITTO

9

COMANDANTE

10

STATO

1 TAO

Tao o *dao* è il percorso, la via. In giapponese è *do*, il suffisso che si ritrova in molte discipline assai eterogenee: dal *judo*, che sarebbe, alla lettera, la “via della cedevolezza”, allo *shodo*, la “via della calligrafia”, allo *shiseido*, che è la “via della femminilità”, arte di geishe e nome di una nota marca di cosmetici. Ma in realtà il *tao* è molto altro e difficile da spiegare.

Nel capitolo I del *Tao Te Ching* è scritto: «Il *tao* che può essere limitato dalle parole non è l'eterno *tao*; il nome che può essere nominato non è il nome permanente. L'innominabile è l'inizio del Cielo e della Terra, il nominabile è il padre di tutte le cose». E nel capitolo XXXII: «Il *tao* è eterno, senza nome, è marmo non-scolpito... Quando il marmo è scolpito, allora nascono i nomi». L'essenza del *tao* è il movimento, il principale ostacolo alla conoscenza del *tao* è la staticità. Le abitudini, i vecchi schemi di pensiero sono impedimenti al libero fluire del *tao*.

Nella *Storia della filosofia cinese*, Fung Yu-lan spiega:

Poiché il *tao* è innominabile non può essere nominato dalle parole ma siccome vogliamo parlare di esso dobbiamo pure

indicarlo in qualche modo; quindi lo chiamiamo *tao*, che non è affatto un nome. Chiamare *tao* il *tao* non è lo stesso che chiamare tavolo il tavolo, perché il tavolo possiede alcuni attributi mediante cui può essere nominato, mentre il *tao* non è che una semplice indicazione o, per usare un'espressione della filosofia cinese, *tao* è un nome che non è un nome.

Adesso considerate che non esistono, del *Tao Te Ching*, in qualsiasi lingua straniera due sole traduzioni che siano appena vagamente simili e avrete un'idea di quali sdruciolevoli terreni e quali labili confini stiamo attraversando.

La cosa importante da capire, però, è che, dietro tutte queste filosofie che a noi occidentali appaiono improntate alla vaghezza e al paradosso (un discorso simile si potrebbe fare a proposito della definizione dello Zen), c'è invece sempre un'inaspettata concretezza e, addirittura, spesso, un piatto buon senso, come emerge dall'*Arte della guerra del Maestro Sun*.

2

BUON SENSO

Come dal paradosso si arrivi a tale *buon senso* è evidente da questo apologo, elaborato nella fase più antica del taoismo:

Chiesero al saggio Yang Chu che cosa avrebbe fatto se, per salvare il mondo, avesse dovuto sacrificare un solo pelo del suo corpo.

Yang Chu rispose che questa eventualità era chiaramente

impossibile, ma il suo interlocutore insisté. Supponendo che fosse possibile, lui che cosa avrebbe fatto? Il saggio se ne andò senza rispondere e un suo allievo volle spiegare a colui che aveva fatto la domanda il pensiero del maestro.

Allora gli domandò a sua volta: «Se tu strappandoti un pezzo di pelle potessi acquistare diecimila monete d'oro, lo faresti?».

«Certo» rispose l'interlocutore.

«E se tagliandoti un arto potessi conquistare un regno, lo faresti?»

A questo punto fu colui che per primo aveva posto la questione a rimanere senza parole.

Ovvero: se ciascuno rifiutasse di strapparsi un solo pelo e se ciascuno non nutrisse l'ambizione di conquistare il mondo, il mondo sarebbe in ordine perfetto. Questo forte principio di conservazione, che è in realtà un aspetto fondante anche se poco appariscente del taoismo, pervade di sé tutta *L'arte della guerra*.

3

NON AZIONE

Per quanto le cose del mondo possano essere mutevoli, le leggi che regolano il mutamento non cambiano e la legge fondamentale è una, ed è questa: «Quando una cosa ha raggiunto l'estremo, allora torna indietro. Il ritorno è il movimento del *tao*». E allora: andare troppo avanti significa andare indietro, acquistare troppo significa cominciare a perdere. Le cose più arrendevoli dominano le meno arrendevoli. Il saggio si tiene indietro ed è sempre avanti, non si mette in mostra e tutti lo vedono, non compete ep-

pure prevale. Essere mite è il modo migliore per preservare la forza.

Se il tornare indietro è il movimento più tipico del *tao*, accontentarsi di poco trattiene l'individuo dall'andare troppo oltre e di conseguenza gli evita di raggiungere quel limite dopo il quale si genera la pericolosa inversione.

Questo atteggiamento è *wu wei*, alla lettera "non avere attività", "*non azione*", che non significa non fare niente, restare immobili, ma fare il meno possibile, perché i pericoli maggiori, in tutti i campi, nascono assai più dal fare troppo che dal fare poco.

Anche qui, il *wu wei* non è un paradosso. Chiunque abbia vissuto abbastanza da appurare quanto l'accanirsi spesso sia inutile e come i risultati più concreti spesso sortiscano quando si sta pensando ad altro, avrà verificato anche quanto questo insegnamento sia efficace.

Tutti i precetti contenuti nell'*Arte della guerra* sono chiaramente fondati sul *wu wei*: «se sei capace, mostrati incapace ... Se sei vicino, dai mostra d'essere lontano; se sei lontano, fai sembrare d'essere vicino» (I, 19).

4

YIN E YANG

Il primo significato del termine *Yang* è lo splendore del sole, la luce. Lo *Yin* è l'assenza di sole, l'ombra. *Yang* è il principio maschile, l'attività, il calore, la durezza. *Yin* è il principio femminile, la passività, il freddo, la morbidezza.

Yin e Yang sono i due principi cosmici. Tutti i fenome-

ni dell'universo risultano dall'azione reciproca e dell'alternanza di *Yin* e di *Yang*.

L'arte della guerra non fa eccezione.

5

STRATEGIA

In una situazione di competizione tra due soggetti, la *strategia* studia la correlazione tra i fini e i mezzi nell'intento di imporre la volontà di una parte sull'altra. È evidente che non c'è campo nel quale si possa fare a meno della strategia: dalle partite di calcio agli scacchi, dagli sport individuali per gestire la condotta di gara in una corsa alle azioni da seguire per il lancio di qualsiasi prodotto industriale o per battere la concorrenza, dalla politica, finalmente, alla guerra.

Tutti i grandi testi di strategia, dall'*Arte della guerra* ai *Trentasei stratagemmi* al *Libro dei cinque anelli* di Miyamoto Musashi, sono da tempo usati più come strumenti per la formazione dei manager che come punti di riferimento dell'educazione degli ufficiali. Questo ovviamente, e purtroppo, non avviene per una benefica estensione dell'idea di pace ma per una trasformazione profonda dell'idea di guerra.

6 ARTI MARZIALI

Anche se il fondatore mitico delle *arti marziali*, il monaco buddhista Bodhidharma, era indiano, le varie scuole di combattimento a mani nude o con le armi, a partire da quelle nate intorno al Tempio di Shàolín, sono cinesi.

In realtà si tratta di insegnamenti volti a una pratica individuale e al confronto tra un singolo e uno o più avversari, tecniche che quindi avevano un ruolo molto marginale negli scontri tra eserciti, tant'è che nell'*Arte della guerra* e in altri analoghi trattati non se ne fa mai direttamente cenno, ma è difficile immaginare un qualunque teatro di scontro tra uomini con gli occhi a mandorla senza evocare spade incrociate da guerrieri volanti, raffiche di calci, pugni e parate che schioccano nel buio di una sala cinematografica dove maestri ieratici fermano l'impeto di frotte di aggressori con palmi d'acciaio o mosse misteriose segretamente tramandate.

Le scuole marziali cinesi erano (e sono) tante quante sono le regioni, i paesi, a volte addirittura i villaggi. Sostanzialmente si distinguono in stili del Nord, più lunghi e acrobatici, e stili del Sud, più corti e secchi, meno appariscenti; e anche in stili esterni e interni: i primi volti al combattimento vero e proprio, i secondi alla ricerca di un'armonia interiore e al potenziamento dell'energia vitale. Gli stili giapponesi e coreani in genere sono semplificati, molto più codificati e resi più adatti all'insegnamento e a una diffusione più larga. Quanto alla spada e alle scuole di scherma, si dice che nelle scuole cinesi l'uomo è più importante della spada, in quelle giapponesi tutto ruota attorno e a partire dalla spada, che è più importante e centrale dell'umano...

POTENZA

Shi è il soggetto del capitolo V dell'*Arte della guerra*. Da noi è stato tradotto con *potenza*. Il mondo appare compatto, ma molte delle sue strutture sono mutevoli, temporanee, impermanenti, cambiano a seconda del luogo e delle circostanze. Recita un antico testo cinese:

Il serpente che solleva la testa si diverte nelle brume,
 il drago volante cavalca le nubi.
 Ma quando le nubi se ne vanno e le brume si dissolvono,
 essi non sono differenti dai vermi della terra.

Non è l'essenza del drago o del serpente a determinarne la natura. Così l'acqua sul piano è ferma e immobile, ma basta che l'acqua cada dall'alto, perché arrivi «a svelere le rocce» (V, 12). E allo stesso modo i tronchi e i macigni, immobili, si mettono in moto se sono tondeggianti e rotolano dalle più alte vette dei monti.

Shi è la potenza ed è il potere. Nei tempi più remoti per conquistare potere e autorità occorreva forza fisica e virtù morali, ma ora lo *shi* del monarca deriva dal fatto che egli siede sul trono. Come il serpente e il drago che stanno nelle nubi o tra le brume. Approfittare dello *shi*, controllare lo *shi*, garantisce la vittoria.