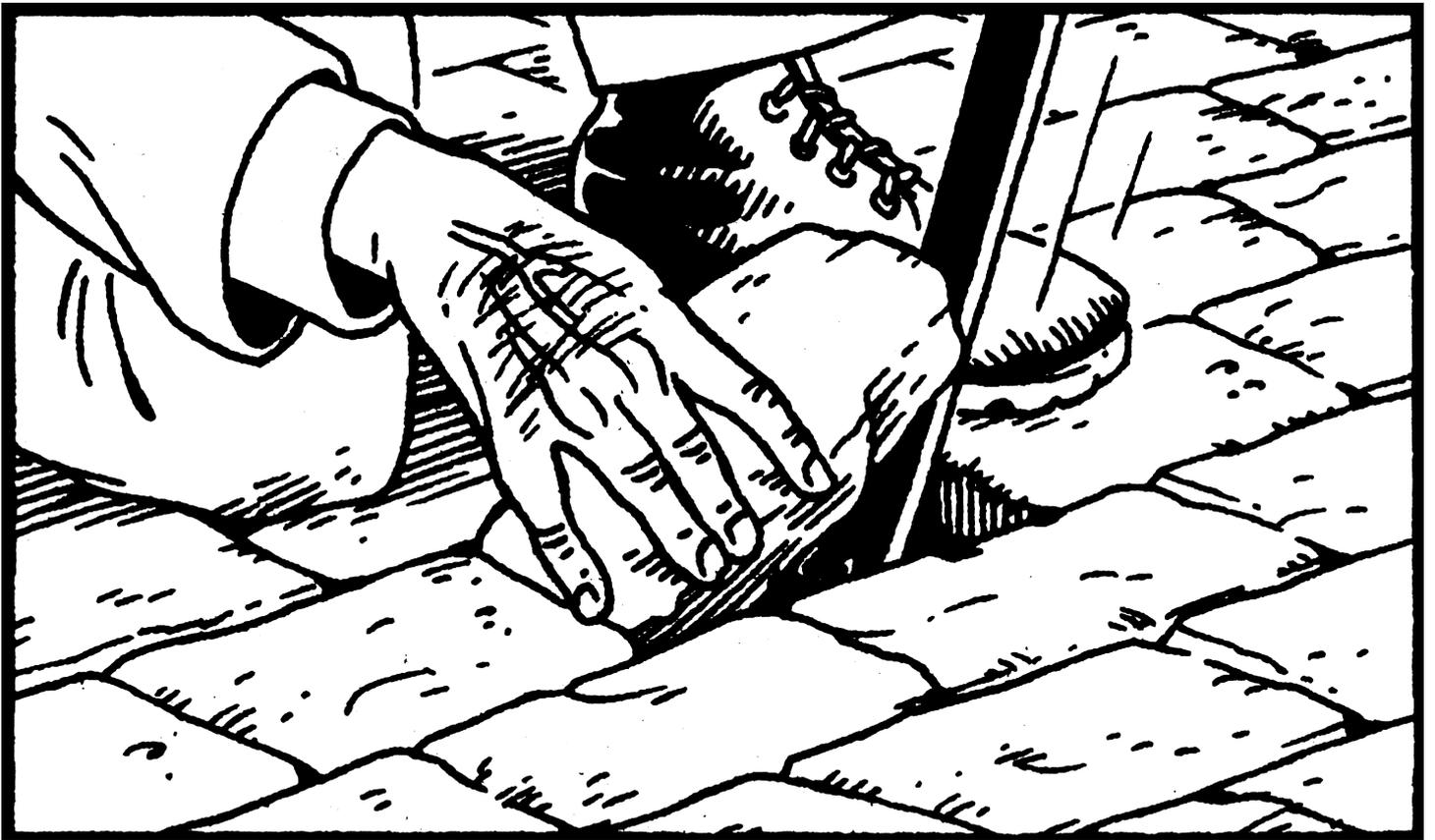


Os 36 ESTRATA GEMAS



“Existem apenas 36 estratégias entre o céu e a terra”



facção fictícia

publicado em 2016
faccaoficticia.noblogs.org

Anti-Copyright
Copie e difunda.



facção fictícia



Apresentação

As 36 estratégias apresentadas aqui são fruto de tradições orais populares da China antiga. Não são o trabalho de uma única autoria, como *A Arte da Guerra* – embora, mesmo no caso deste último, muitas pessoas também alegam que Sun Tzu não foi seu único autor. Com um pouco de criatividade, quase todas as estratégias podem ser aplicadas a praticamente qualquer situação, de guerrilhas expropriadoras à protestos de rua, de projetos auto-geridos à insurreições populares. Sendo assim, anarquistas também podem tirar proveito desse material.

Sugerimos que o texto seja debatido entre coletivos, grupos de afinidades, comitês ou grupos de trabalho. Lendo em grupo cada estratégia por vez e discutindo como e onde eles podem ser aplicados, que adaptações e mudanças podem ser adicionadas, a leitura pode contribuir para as lutas ou movimentos que o próprio grupo está envolvido. Obviamente, alguns pontos podem parecer inadequados para lutas anarquistas, por soarem autoritários, sexistas, nacionalistas ou mesmo obsoletos. Mas é aí que entra nossa

criatividade de adaptar cada ponto sem descartar a ideia fundamental que há por trás dos 36 Estratagemas.

Nossos inimigos no topo das instituições que nos oprimem (ou qualquer outra posição autoritária) já não têm nenhuma misericórdia de nós e podemos contar que eles vão fazer o que for possível para nos deter em nossa tentativa de salvar nossas vidas e nosso mundo. No entanto, devemos considerar que nossa criatividade de adaptação não deve se limitar apenas à linguagem. Quando falamos de estratégias criadas com objetivos militares é tentador imaginar apenas formas de aplicá-las no combate com as forças policiais ou outros conflitos físicos. Na verdade, devemos buscar ocupar principalmente outros campos de batalha, uma vez que o poder revolucionário é muito mais social do que militar. E se consideramos nosso poder de influência no mundo de acordo com nosso poder bélico, já começamos uma guerra perdida.

Outra forma de engano é simplesmente imitar as estratégias e espelhar as estruturas de nossos inimigos, mesmo que em menor escala. Por vezes, parece que os revolucionários estão condenados a constituir-se sobre modelos idênticos àquilo que combatem. Dessa forma, como resumia em 1871 um membro da Primeira Internacional dos Trabalhadores, “se os patrões estão organizados mundialmente como classe em torno dos seus interesses, o proletariado deveria organizar-se mundialmente, enquanto classe operária e em torno dos seus interesses”.

Como explicava um membro do jovem Partido Bolchevique, o regime czarista estava organizado num aparelho político-militar disciplinado e hierárquico, o Partido deveria então, também ele, organizar-se como aparelho político-militar disciplinado e hierárquico. São infinitos exemplos históricos, todos igualmente trágicos, dessa maldição da simetria. Como o da FLN argelina, que esperava vencer tornando-se semelhante nos métodos ao ocupante colonial que enfrentava. Ou das Brigadas Vermelhas, que imaginavam que seria suficiente abater os cinquenta homens que, no seu entender, constituíam o “coração do Estado” para que conseguissem apoderar-se integralmente do aparelho. Nos dias de hoje, a expressão mais errônea desta tragédia da simetria sai das bocas trêmulas da nova esquerda: seria preciso opor a um império capitalista difuso, estruturado em rede, mas mesmo assim dotado de centros de comando, multidões também elas difusas, estruturadas em rede, mas mesmo assim dotadas de uma burocracia pronta para ocupar os centros de comando, assim que chegar seu dia.

Marcada por uma tal simetria, a revolta só pode fracassar – não só porque oferece um alvo fácil, uma cara reconhecível, mas sobretudo porque acaba por tomar os traços do seu adversário.

Boa leitura e nos vemos nas ruas – ou em qualquer campo de batalha que achar relevante!

Capítulo I

— Estratégias Para Vencer

1 - Enganar o céu para atravessar o oceano.

Mover-se na escuridão e nas sombras, ocupando lugares isolados, ou escondido atrás de panos vai apenas atrair atenção e levantar suspeita. Para abaixar a guarda de um inimigo você deve agir em campo aberto, escondendo suas verdadeiras intenções sob o disfarce de atividades comuns do cotidiano.

2 – Cercar Wei para salvar Zhao.

Quando o inimigo é muito forte para atacar diretamente, então ataque algo que eles valorizam. Saiba de todas as coisas que não se pode ser superior. Em algum lugar existe uma fresta em sua armadura, uma fraqueza que pode ser atacada. Você pode tentar atacar os parentes ou entes queridos do inimigo para enfraquecê-los psicologicamente.

3 – Pedir a mão emprestada para matar. (Matar com uma faca emprestada.)

Ataque usando a força de um outro (devido à falta de força ou porque você não quer usar sua própria força). Enganar um aliado a atacar seu inimigo, subornar um funcionário para tornar traidor, ou usar as próprias forças dos inimigos contra eles.

4 – Faça o seu inimigo se cansar enquanto conserva sua energia.

É uma vantagem escolher a hora e o local da batalha. Desta forma você sabe quando e onde a batalha vai ter lugar, e seu inimigo não. Incentive o seu inimigo a gastar energia em missões fúteis enquanto você conservar a sua própria força. Quando eles estão exaustos e confusos, você ataca com energia e propósito.

5 – Use o evento do fogo para roubar. (Pilhar uma casa em chamas.)

Quando um país é assolada por conflitos internos, quando a doença e a fome devastam a população, quando a corrupção e o crime são galopantes, ele será incapaz de lidar com uma ameaça externa. Este é o momento para atacar.

6 – Finge um ataque no leste para atacar no oeste.

Em qualquer batalha, o elemento surpresa pode proporcionar uma vantagem esmagadora. Mesmo quando estiver cara a cara com o inimigo, a surpresa ainda pode ser empregada atacando onde menos se espera. Para fazer isso você deve criar uma expectativa na mente do inimigo através do uso de uma simulação.



.Capítulo II **— Estratégias de Negociação**

7 – Criar algo do nada.

Você usa a mesma simulação duas vezes. Tendo reagido à primeira e, talvez, à segunda, o inimigo vai hesitar em reagir a uma terceira vez. Portanto, a terceira finta é o ataque real, pegando seu inimigo com a guarda baixada.

8 – Utilizar secretamente a passagem Chen Chang. (Consertar a estrada para usar a trilha)

Atacar o inimigo com duas forças convergentes. O primeiro é o ataque direto, que é óbvio e para o qual o inimigo prepara a sua defesa. O segundo é o indireto, o ataque sinistro, que o inimigo não espera e que faz com que ele divida suas forças no último minuto, levando à confusão e ao desastre.

9 – Ver o incêndio arder do outro lado do rio.

Atrase sua entrada no campo de batalha até que todos os outros combatentes tornem-se exaustos lutando entre si. Em seguida, ir com força total e pegar os pedaços.

10 – Faca com a bainha em um sorriso.

Encantar e engrajar-se ao seu inimigo. Quando você ganhou sua confiança, você se move contra ele em segredo.

11 – Sacrifique a prata para manter o ouro.

Há circunstâncias em que você deve sacrificar objetivos a curto prazo a fim de obter o objetivo a longo prazo. Esta é a estratégia do bode expiatório em que alguém sofre as consequências para que o resto não.

12 – Roubando uma cabra ao longo do caminho. (Aproveite a oportunidade para roubar uma cabra.)

Durante a execução de seus planos, seja

flexível o suficiente para tirar vantagem de qualquer oportunidade que se surgir, ainda que pequena, de aproveitar-se de qualquer lucro. No entanto, aja rapidamente e evite contra-tempos.



.Capítulo III **— Estratégias de Ataque**

13 – Assustar a cobra batendo a grama ao redor.

Quando não é possível detectar planos do adversário lance um ataque direto, porém breve, e observe suas reações. Seu comportamento irá revelar a sua estratégia.

14 – Tome o cadáver de outro para ressuscitar a alma. (Levante um cadáver dos mortos.)

Tome uma instituição, uma tecnologia ou um método que tenha sido esquecido ou descartado e aproprie-se para seu próprio propósito. Revive algo do passado, dando-lhe um novo propósito ou para reinterpretar e trazer à vida velhas ideias, costumes e tradições.

15 – Seduzir o tigre a deixar sua toca na montanha.

Nunca ataque diretamente um oponente cuja maior vantagem é a posição. Em vez disso, atraia-o para longe de sua posição, separando-o, assim, de sua fonte de força.

16 – A fim de captar, deve-se deixar solto.

Uma presa encurralada vai armar um ataque final desesperado. Para evitar isso, você deixa o inimigo acreditar que ainda tem uma chance de liberdade. Sua vontade de lutar é assim atenuada pelo seu desejo de escapar. Quando, no final, a liberdade é visivelmente falsa, a moral do inimigo será derrotada e ele vai se render sem luta.

17 – Jogar fora um tijolo para obter um jade.

Prepare uma armadilha e atraia o inimigo para ela usando uma isca. Na guerra, a isca é a ilusão de uma oportunidade de ganho. Na vida a isca é a ilusão de riqueza, poder e sexo.

18 – Derrotar o inimigo capturando seu chefe.

Se o exército inimigo é forte, mas é aliado ao comandante apenas por dinheiro ou ameaças, então mire seu ataque contra o líder. Se o comandante cai o resto do exército irá dispersar ou vir para o seu lado. Se, no entanto, eles são aliados ao líder por lealdade, então cuidado; o exército pode continuar a lutar depois de sua morte por vingança.



**Capítulo IV
- Estratégias para o Caos**

19 – Remova a lenha sob a panela. (Remova o bastão do machado.)

Quando confrontados com um inimigo poderoso demais para se envolver diretamente você deve primeiro enfraquecê-los por prejudicar a sua fundação e atacar sua fonte de poder.

20 – Peixes em águas perturbadas.

Antes de se envolver com as forças do seu inimigo, crie uma confusão para enfraquecer a sua percepção e seu julgamento. Faça algo incomum, estranho e inesperado; isso vai despertar a suspeita do inimigo e perturbar o seu pensamento. Um inimigo distraído é, portanto, mais vulnerável.

21 – Retire a casca da cigarra. (Aparências falsas enganar o inimigo.)

Quando você está em risco de sofrer uma derrota e sua única chance é fugir e reagrupar, então crie uma ilusão. Enquanto a atenção do inimigo está focada nesse artifício, secretamente remova o seu pessoal, deixando para trás apenas a fachada de sua presença.

22 – Feche a porta para pegar o ladrão.

Se você tem a chance de capturar completamente o inimigo, então você deve fazê-lo, levando a batalha ou a guerra a uma conclusão rápida e definitiva. Para permitir que o inimigo escape, plante as sementes de futuros conflitos. Mas se eles conseguirem escapar de fato, tenha cautela na perseguição.

23 – Faça amizade com um estado distante enquanto ataca um vizinho.

Sabemos que os países que fazem fronteira entre si se tornam inimigos enquanto as nações separadas pela distância e obstáculos tornam-se melhores aliados. Quando você é o mais forte em um campo, a sua maior ameaça é o segundo mais forte

em seu campo, não o mais forte de outro campo.

Estratégia 24 – Obter uma passagem segura para conquistar o Reino de Guo.

Tome emprestado os recursos de um aliado para atacar um inimigo comum. Quando o inimigo é derrotado, use esses recursos para voltar-se ao aliado que os emprestou.

Capítulo V – Estratégias Imediatas

Estratégia 25 – Substitua as vigas por madeiras podres.

Perturbe as formações do inimigo, interfira em seus métodos de operações, mude as regras que eles costumam seguir, vá ao contrário do seu treinamento padrão. Desta forma, você remove o pilar de sustentação, o elo comum que faz de um grupo de pessoas uma força de combate eficaz.

Estratégia 26 – Mire na amora e amaldiçoe o gafanhoto.

Para disciplinar, controlar ou avisar outros, cujo status ou posição os previne do confronto direto; use a analogia e a insinuação. Sem citar diretamente nomes, os acusados não podem retaliar sem revelar a sua cumplicidade.

Estratégia 27 – Fingir ser um porco para comer o tigre. (Fingir-se de bobo.)

Esconder atrás da máscara de um tolo, um bêbado ou um louco para criar confusão sobre suas reais intenções e motivações. Atrair o seu adversário para subestimar sua capacidade, até que, devido ao excesso de confiança, eles baixem a guarda. Então, você pode atacar.

Estratégia 28 – Remover a escada quando o inimigo subir para o telhado. (Atravessar o rio e destruir a ponte.)

Com iscas e engodo, atraia o seu inimigo para um terreno traiçoeiro. Em seguida, corte as linhas de comunicação e via de

escape. Para salvar a si mesmo, ele deve lutar não apenas contra você, mas contra as forças e os elementos da natureza.

Estratégia 29 – Enfeite a árvore com flores falsas.

Amarrar flores de seda em uma árvore morta dá a ilusão de que a árvore é saudável. Com o uso de artifícios e disfarces, faça algo de nenhum valor parecer valioso; de nenhuma ameaça parecer perigoso; sem uso parecer útil.

Estratégia 30 – Faça o anfitrião e os convidados trocarem de lugar.

Derrotar o inimigo de dentro infiltrando seu território, sob o pretexto de tratados de cooperação, de entrega ou de paz. Desta forma, você pode descobrir a sua fraqueza e, em seguida, quando o inimigo baixar a guarda, ataque diretamente contra a fonte de sua força.



Capítulo VI - Estratégias de Derrota

Estratégia 31 – A armadilha beleza. (Use uma mulher para seduzir um homem.)

Envie aos seus inimigos mulheres bonitas para causar discórdia dentro de seu acampamento. Esta estratégia pode funcionar em três níveis. Primeiro, o governante se torna tão encantado com a beleza que negligencia seus deveres e deixa sua vigilância desatenta. Segundo, outros machos na corte vão começar a apresentar um comportamento agressivo que inflama pequenas diferenças que dificultam a cooperação e destroem a disposição. Em terceiro lugar, outras fêmeas na corte, motivam ciúmes e inveja, começam a traçar intrigas estressando ainda mais a situação.

***Estratégia 32 – Castelo Vazio.
(armadilha mental: esvaziar um forte para fazer o inimigo pensar que ela está cheia de armadilhas.)***

Quando o inimigo está em número e sua situação é tal que você espera uma invasão a qualquer momento, abandone toda a aparência de preparação militar e aja casualmente. A menos que o inimigo tenha uma descrição precisa da sua situação, este comportamento incomum vai despertar suspeitas. Com sorte eles vão ser dissuadidos de atacar.

33 – Deixe o espião do inimigo semear a discórdia no campo do inimigo (Use inimigo para espalhar informações falsas).

Destrua a capacidade do seu inimigo para lutar secretamente causando discórdia entre eles e os seus amigos, aliados, assessores, família, comandantes, soldados e população. Enquanto eles estão preocupados se estabelecendo disputas internas, sua capacidade de atacar ou defender é comprometida.

34 – Causar ferimentos em um dos seus para ganhar a confiança do inimigo (Cair em uma armadilha, torne-se isca.)

Fingir estar ferido tem duas aplicações possíveis. No primeiro, o inimigo é induzido a relaxar a guarda, uma vez que já não considera que você seja uma ameaça imediata. A segunda é uma forma de insinuar-se ao seu inimigo, fingindo que a lesão foi causada por um inimigo comum.

35 – Acorrentar os navios inimigos (Nunca confie em uma única estratégia.)

Em assuntos importantes deve-se usar várias estratégias aplicadas simultaneamente. Mantenha diferentes planos operacionais em um sistema amplo; desta forma, se uma estratégia falhar, você ainda teria várias outras para retomar a luta.

36 – Se todo o resto falhar, Recue!

Se estiver óbvio que o seu curso atual de ação levará a derrota, recue e se reagrupe. Se o seu lado está perdendo, há apenas três opções restantes: rendição, acordo, ou fuga. A entrega é a completa derrota, o acordo é meia derrota, mas fugir não é a derrota! Contanto que você não sofreu a derrota, você ainda tem uma chance.





“A força de uma insurreição é social, não militar. O critério para avaliar o alcance de uma revolta generalizada não é o choque armado, senão melhor a amplitude da paralisia da economia, da tomada de posse de lugares de produção e distribuição, da gratuidade que queima todo o cálculo, da deserção das obrigações e dos papéis sociais; em breve, a reviravolta da vida. Nenhuma guerrilha, por mais eficaz que seja, pode substituir este grandioso movimento de destruição e de transformação. A insurreição é o leve emergir da trivialidade: nenhum poder se pode reger sem a servidão voluntária de quem o padece. Nada melhor do que a revolta revela que são os mesmos explorados que fazem funcionar a máquina assassina da exploração. A interrupção estendida e selvagem da atividade social desgarrar uma vez o véu da ideologia e faz aparecer as reais relações de força; o estado se mostra como é – a organização política da passividade.”

Ai Ferri Corti

*o confronto inevitável
com o existente,
seus defensores
e seus falsos críticos*

Coleção FiK.DiK
– *textinhos que você TEEEEM que ler*



facfic@riseup.net

faccasoficticia.noblogs.org