
PREPARATIVOS DE EE.UU. PARA ENFRENTAR A JAPÓN EN LA II G.M.

♦ R E S U M E N ♦

Este artículo analiza la preparación y estrategias de Estados Unidos en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial, destacando la implementación del Plan de Guerra Orange. Se argumenta que la meticulosa planificación, incluyendo juegos de guerra y la expansión naval, fue crucial para la victoria. Se expone cómo estas preparaciones permitieron a Estados Unidos aplicar su capacidad industrial de manera efectiva, superando a Japón y asegurando el éxito en la campaña del Pacífico.

Palabras clave: Preparativos, Japón, II G.M.

U.S. PREPARATIONS TO CONFRONT JAPAN IN WW II.

♦ A B S T R A C T ♦

This article analyzes the United States' preparedness and strategies in the Pacific theater during World War II, emphasizing the implementation of War Plan Orange. It argues that detailed planning, which included war games and the development of naval capabilities, was crucial to the U.S. victory. The article outlines how these preparations enabled the United States to apply its industrial capabilities effectively, outmaneuvering Japan and ensuring triumph in the Pacific campaign.

Keywords: Preparations, Japan, II World War.



NICOLÁS OCHOA QUIÑONES

Capitán de fragata IM

Magíster en Ciencias Navales y Marítimas (AGN)

(nico8aq@yahoo.es)

Viña del Mar, Chile.

La Segunda Guerra Mundial (SGM) estalló en septiembre de 1939 con la invasión alemana a Polonia. Estados Unidos (EE.UU.) se mantuvo apartado de la guerra en un inicio, esto debido principalmente al sentimiento general proveniente desde el congreso y su población respecto a la no intervención en un conflicto europeo, instinto de aislacionismo derivado de las experiencias de la Primera Guerra Mundial y además porque podían gozar de la protección que les brindaban geográficamente dos vastos océanos (Mawdsley, 2024). Esta situación cambió luego que el Imperio de Japón decidiera asestar un golpe a EE.UU. en Pearl Harbor la mañana del 7 de diciembre de 1941. El ataque japonés provocó la muerte de 2.400 personas, 1.200 heridos, el hundimiento de 4 buques de combate y 2 más resultaron dañados. Este ataque provocó un vuelco en la percepción respecto a la guerra. Al día siguiente, EE.UU. declaró la guerra a Japón y para el 11 de diciembre ya estaba formalmente en guerra también con Alemania e Italia. Sólo un congresista norteamericano votó en contra de la declaración de guerra ante Japón y el 97% de la población estaba de acuerdo con la entrada de su país en el conflicto. En total más de 16 millones de norteamericanos combatieron en esta guerra (Jones, 2024). EE.UU. entró en un conflicto que se desarrollaría en dos frentes, el europeo y el pacífico.

Este ensayo trata sobre lo ocurrido en el frente del Pacífico durante la SGM, específicamente las acciones previas a la guerra desarrolladas por EE.UU., argumentando que la preparación para enfrentar a las fuerzas de Japón por parte de los EE.UU. fue determinante para la victoria. Las acciones desarrolladas fueron consecuencia de un plan establecido previamente y no sólo una reacción al ataque de Pearl Harbor.

Dentro de sus hipótesis de conflicto, EE.UU. había previsto un plan para un posible enfrentamiento ante Japón. Este plan derivó en una expansión de las fuerzas navales, un desarrollo de bases avanzadas y una logística robusta para mantener las operaciones en el teatro del Pacífico. El plan

**Para imponer
nuestra voluntad a
Japón, será necesario
que proyectemos nuestra
flota y fuerzas terrestres
a través del Pacífico y
hagamos la guerra en
aguas japonesas".
Mayor USMC Earl H.
Ellis, 1921**

fue denominado *Orange*, el que se revisó y actualizó durante las décadas de 1920 y 1930. En este plan fue donde se determinó la necesidad de contar con bases en puntos estratégicos en el frente del Pacífico, como lo fueron Guam, Filipinas y Pearl Harbor (Miller, 1991). El plan también determinó la necesidad de un aumento de las fuerzas navales, el que se llevó a cabo bajo dos actas de expansión naval, firmadas entre junio y julio de 1940. Entre ambas actas se autorizó la construcción de más de un millón y medio de toneladas en unidades, que incluyeron portaaviones, destructores, buques auxiliares y la construcción de 4.500 aviones para el servicio naval (Government, 1941, págs. 394-396; 779-780).

En el Plan de Guerra *Orange* (PGO) se previó una serie de batallas navales en el frente del Pacífico, así como también, gracias a su estudio y revisión, se determinó que el conflicto tendría una extensión temporal considerable. En este se destacó la importancia que tendrían la aviación embarcada y las operaciones anfibias en el posible conflicto (Miller, 1991).

Un ejemplo del empleo del material construido en este periodo y que produjo un punto de inflexión en el frente del Pacífico durante la SGM fueron los hechos ocurridos en las batallas del Mar del Coral y Midway, en mayo y junio de 1942 respectivamente. Después de la batalla de Midway se produjo un desbalance de las fuerzas navales en favor de EE.UU., permitiendo que las fuerzas aliadas pasaran a tomar una actitud ofensiva, la que finalmente se materializó

en la serie de operaciones anfibia que condujeron a la derrota japonesa (Museum, s.f.). Para llevar a cabo estas operaciones de carácter anfibio fue necesaria la introducción de nuevo material y doctrina para las fuerzas expedicionarias; aquí destacan la barcaza de desembarco clase Higgins, que fue testeada a finales de la década de los treinta (Garand & Strobridge, 1971) y también la publicación por parte de la Oficina de Operaciones Navales de la *Landing Operations Doctrine* en 1938 (Navy, 1938).

Los antecedentes revisados son muestra de que EE.UU. tenía un plan para llevar a cabo una campaña militar de carácter marítimo en el Pacífico previo al estallido de la SGM. Este plan también fue acompañado por un programa de desarrollo de fuerza naval y la incorporación de nuevo material, algunos de características básicas como la barcaza de desembarco Higgins, pero que en conjunto con nuevas doctrinas publicadas antes del conflicto tuvieron un gran impacto en el resultado de la guerra. La actualización del PGO y la incorporación

de nueva doctrina no fueron el resultado de un simple análisis.

Los juegos de guerra y la incorporación de estrategias innovadoras permitieron a los norteamericanos simular variados escenarios del posible conflicto con Japón, facultando con esto adecuar el plan de guerra previsto en el frente del Pacífico, y con esto las estrategias y material para llevarlo a cabo. Algunos de los cambios introducidos gracias a los juegos de guerra realizados previos al conflicto fueron: la importancia de la aviación en las tareas de exploración, aumentando la cantidad de aeronaves en vuelo; la necesidad de que las cubiertas de los portaaviones fuesen fácilmente reparables y estas debían permitir el lanzamiento de aeronaves con mayor velocidad y eficiencia, por lo que se agregó un área de estacionamiento para estas, evitando así tener que bajar aeronaves a cubiertas inferiores para su operación (Miller, 1991).

Dentro de los trabajos realizados para operativizar las acciones determinadas



Soldados estadounidenses en una LCVP durante el desembarco de Normandía.
(Fuente: Wikimedia Commons)

Preparativos de EE.UU. para enfrentar a Japón en la II G.M.

N. Ochoa

en el plan *Orange* destaca el documento "Advance Base Operations in Micronesia" del mayor del Cuerpo de Infantería de Marina de EE.UU. Earl H. Ellis, quien más tarde sería reconocido como el pionero de la guerra anfibia (Garand & Strobridge, 1971). Cabe destacar que el mayor Ellis fue dotación de la Academia de Guerra Naval de los EE.UU. y el trabajo en comento fue publicado en 1921 (Friedman, 2017). Los procedimientos descritos en el trabajo de Ellis se hicieron comunes durante la guerra: bombardeo, barrido de minas, embarco de combate, lanzamiento sucesivo de olas de desembarco, captura de flancos débiles y la conquista de las islas, principalmente en las playas. La necesidad de establecer bases para operaciones aéreas también fue aplicada; esta técnica fue empleada en la captura de la mayoría de los objetivos de la campaña (Miller, 1991). Más tarde la estrategia de captura de islas mediante operaciones anfibias en el Pacífico fue conocida como *Island Hopping and Bypassing*, lo anterior fue porque no todas las islas fueron capturadas para convertirlas en bases avanzadas destinadas al apoyo de operaciones futuras, otras simplemente fueron baipaseadas, dejando aisladas a las tropas japonesas que las guarecían (Programs, 2018).

Los oficiales navales e infantes de marina de EE.UU. durante el periodo de entreguerras, como parte de su formación en la Academia de Guerra Naval eran preparados para un futuro conflicto mediante la utilización de juegos de guerra. Estos ejercicios se denominaban *Fleet Problems*. La simulación de escenarios de batalla fue empleada para entrenar a los oficiales en tomas de decisiones, orientadas al empleo de la aviación embarcada, la guerra antisubmarina y resolver deficiencias de empleo detectadas durante las simulaciones, además de perfeccionar estrategias contenidas en el PGO. Dentro de las simulaciones también se incluían los *Fleet Landing Exercises*; en esa época ninguna otra marina había planeado el empleo de este tipo de fuerza de asalto de este modo (Friedman, 2017).

El almirante Chester W. Nimitz, comandante en jefe de la Flota del Pacífico durante la

SGM, fue alumno en la Academia de Guerra Naval de los EE.UU. en 1923, mientras se desempeñaba como su presidente el almirante Clarence Williams, uno de los más previsores autores del PGO (Miller, 1991). Después de la SGM el almirante Nimitz declaró "durante el transcurso de los juegos, en un momento u otro, se experimentó todo lo que pasó en la Guerra del Pacífico, excepto por la guerra kamikaze" (Friedman, 2017).

Los juegos de guerra demostraron ser una herramienta fundamental para el desarrollo de los planes de guerra estadounidenses, específicamente el PGO, así como también en la formación de los oficiales que llevaron a cabo las operaciones en el Pacífico. Estos juegos permitieron perfeccionar su plan de guerra e incorporar estrategias como las propuestas por el Mayor Ellis, logrando con esto alcanzar ventajas decisivas durante la campaña.

Se podría por otra parte argumentar que la superioridad industrial norteamericana fue el principal factor detrás de la victoria y no la preparación previa a la guerra. Las capacidades industriales entre Japón y EE.UU. fueron disímiles; por ejemplo, después de la batalla de Midway, Japón fue capaz de construir seis portaaviones, mientras que EE.UU. produjo diecisiete de ellos en el mismo periodo. La industria norteamericana además proveyó al menos dos tercios del total del material militar utilizado por los aliados durante la guerra; sólo en 1941 construyó más buques de los que Japón construyó durante toda la SGM. EE.UU. transformó totalmente su industria para enfrentar este conflicto (Burns, 2024). El presidente Franklin Roosevelt declaró ante el Congreso de EE.UU. un mes después de los hechos de Pearl Harbor:

"No basta con producir unos cuantos aviones más, unos cuantos tanques más, unos cuantos cañones más, unos cuantos barcos más de los que pueden producir nuestros enemigos. Debemos superarlos abrumadoramente, para que no quepa duda de nuestra capacidad de proporcionar una superioridad aplastante de equipo en cualquier teatro de la guerra mundial" (Roosevelt, 1942).

Sin embargo, aunque la capacidad industrial norteamericana fue crucial, la expansión naval planificada previa a la SGM, la experimentación mediante juegos de guerra y la actualización del PGO fue lo que permitió a EE.UU. aplicar su capacidad industrial de manera estratégica y efectiva, como lo fue la previsión del rol que tendría el poder aéreo durante la campaña del Pacífico y el establecimiento de bases avanzadas en las islas para poder extender el empleo de la aviación en el teatro (Miller, 1991, pág. 152). Japón dependía de las importaciones para mantener el esfuerzo de la guerra y su potencial de producción industrial. El 90% del petróleo, el 88% del hierro, el 24% del carbón y el 20% de sus alimentos llegaban por rutas marítimas, por lo que otro de los objetivos determinados previos al conflicto para el esfuerzo militar norteamericano desde el inicio de la guerra fue el ataque de las líneas de comunicaciones marítimas japonesas. Se calcula que fueron destruidos por estas acciones alrededor de 1.075 buques mercantes, hundiendo un equivalente a 2.289.416 toneladas. Lo anterior fue posible mediante acciones de minado y ataques de submarinos (Lott, 1959). La forma de empleo de los medios y los objetivos seleccionados por las fuerzas americanas para la aplicación del poder militar fueron lo que permitieron su victoria en el frente del Pacífico.

La preparación meticulosa y proactiva de EE.UU. previa al estallido de la SGM fueron un factor determinante para su éxito en el conflicto mediante la implementación de un plan preconcebido, el que fue estudiado y actualizado mediante técnicas de juegos de guerra. El plan de guerra implementado fue producto del estudio del posible conflicto en el Pacífico, permitiendo el desarrollo de nuevas técnicas de combate y material bélico para llegar a su ejecución. Este plan fue apoyado por medidas concretas como las actas de expansión naval y la actualización de la doctrina militar, ejemplo de lo anterior fueron el desarrollo de portaaviones resilientes, la publicación de la doctrina de desembarco, empleo de la aviación embarcada, ataque a las líneas de comunicaciones marítimas mediante el empleo de submarinos y la guerra de minas. El estudio del posible conflicto también produjo una masa de oficiales que estaban familiarizados con los escenarios a los que se vieron enfrentados durante la guerra, facilitando los procesos de toma de decisiones. Si bien la capacidad industrial de EE.UU. fue un factor importante, fue el empleo de los medios y la preparación de su personal lo que les permitió no sólo responder a la agresión de Pearl Harbor sino que plantear una guerra eminentemente ofensiva que los llevó a la victoria.



LISTA DE REFERENCIAS

1. Burns, K. (2024). *War production*. <https://www.pbs.org>; <https://www.pbs.org/kenburns/the-war/war-production>
2. Friedman, N. (2017). *Winning a Future War, War Gaming and Victory in the Pacific*. Naval History and Heritage Command, Department of the Navy.
3. Garand, G., & Strobbridge, T. (1971). *Western Pacific Operations, Operations in World War II (Vol. IV)*. Historical Division, Headquarters, U.S. Marine Corps.
4. Government, U. S. (1941). *United States Statutes at Large, 1939-41*. Washington, DC: Government Printing Office.
5. Jones, M. (2024, enero 24). *When, Why, and How did the United States enter WW2? The Date America Joins the Party*. <https://historycooperative.org/>; <https://historycooperative.org/when-did-the-us-enter-ww2/>
6. Lott, A. S. (1959, Noviembre). *Japan's Nightmare—Mine Blockade*. *Proceedings*, 85/11/681.
7. Mawdsley, E. (2024, abril 15). *When and why did the US get involved in WW2?* www.historyextra.com; <https://www.historyextra.com/period/second-world-war/why-when-how-america-entered-ww2-pearl-harbor-roosevelt/>
8. Miller, E. S. (1991). *War Plan Orange: The U.S. Strategy to Defeat Japan, 1897-1945*. Naval Institute Press.
9. Museum, T. N. (n.d.). *www.nationalww2museum.org. The Pacific Strategy, 1941-1944*; <https://www.nationalww2museum.org/war/articles/pacific-strategy-1941-1944>
10. Navy, U. (1938). *Landing Operations Doctrine (FTP 167)*. Office of Naval Operations, Division of Fleet Training.
11. Programs, M. M. (2018, agosto). *World War II Island Hopping Primary Resources*. <https://www.macarthurmemoirial.org/DocumentCenter/View/1893/Island-Hopping-Primary-Resources?bidId=>
12. Roosevelt, F. D. (1942, Enero). *Annual Budget Message Online by Gerhard Peters and John T. Woolley, The American Presidency Project*.