

Vi var hvepse



Et scenarie af Ann Eriksen
Fastaval 2014



Indholdsfortegnelse

Kolofon	3
Introduktion	4
Temaer	5
Rolleoversigt	5
Den historiske kontekst	6
Scenariets fortælleregler	7
Roller og casting	9
De tre typer af scener	12
Flyvemekanikken – scenariets virkemiddel	13
For spillet	15
Info til spillerne	15
Når scenariet slutter	16
Ekstra: forslag til scener i 2. del	16
Scenekatalog	17
Roller	31
Nekrologer	43



Vi var hvepse (Eriksen, 2014)

December 1944 transporteres et B-29 Superfortress bombefly til en militærbase i Arizona. Flyets videre destination er ukendt, i hvert fald for piloterne. I cockpittet sidder fire kvinder. Igennem halvandet år har de ofret sig for at hjælpe en nation i krig. August 1943 mødes de samme kvinder på en kaserne i Texas. For omverdenen er de ukendte, i krigen er de uønskede, og for den amerikanske hær er de et nødvendigt onde. Hver især vil de opleve spot, mistro og latter. Men gennem krigens forløb finder de åndsfæller i hinanden, og sammen er de uovervindelige. Og lige meget hvad der sker, vil de altid have mindet om flyet. Den ubeskrivelige, sanselige flyvning, som er det eneste sted sand frihed findes. Højtflyvende, angstprovokerende, nedslående, utæmmeligt, ømt, vildt. Venner i krig er for altid. Modstand er til for at blive knust. Livet er, indtil det slutter.

Vi var hvepse er et scenarie af Ann Kristine Eriksen til Fastaval 2014

Redigering: Klaus Meier Olsen

Layout: Claus Raasted

Korrektur: Britt Charlotte Eriksen

Spiltestere: Astrid Siigaard Andersen, Marie Holm Andersen, Sarah Piyannah Cederstrand, Nina Runa Essendrup, Signe Løndahl Hertel, Mads Egedal Kirchoff, Naya Marie Nord, Marie Wolfsberg Oscilowski, Nynne Søs Ramsussen, Nicolai Strøm Steffensen og Danny Meyer Wilson

Tak til

Klaus Meier Olsen, der som min sparringspartner har givet mig hjælp og uvurderlige kommentarer. Også de mere hårde af slagsen, når scenariet havde brug for det.

Nynne Søs Rasmussen, for kommentarer, støtte og for hele tiden at tro på mig.

Peter Fallesen, for at høre på utallige klagesange sent om natten og derefter presse mig videre i forløbet.



Introduktion

Vi var hvepse er et persondrama om fire kvinder under Anden Verdenskrig, der er frivillige piloter i korpset WASP (Women Airforce Service Pilots). Det er historien om fire meget forskellige mennesker, der bliver ført sammen af deres fælles drøm om at flyve.

Fortællingen i scenariet er bygget op af tre akter. Den første følger rollernes indledende træning i Texas, hvor deres indbyrdes relationer bliver sat på spidsen. Anden akt er deres aktive tjeneste i Arizona. I en tid hvor kvindelige piloter er et særsyn, udsættes de for fordomme, diskrimination og ringeagt af den amerikansk hær, og det tvinger dem til at stå sammen imod det ydre pres. I tredje akt er de på mission i England. Her bliver de konfronteret med krigens gru. En krig, hvor de ikke kan hjælpe til udelukkende på grund af deres køn. Scenariet slutter med at korpset opløses, og at du holder en tale til WASP-korpset. Det er den tale, som General Arnold (øverstkommanderende i det amerikanske luftvåben under krigen) holdt til den sidste WASP-afgangsklasse, inden han nedlagde korpset.

Vi var hvepse er et lineært scenarie. Alle scener skal spilles i rækkefølgen, som fremgår af scenekataloget. Der er tre typer af scener i scenariet: scener på jorden, flyscener og interviewscener. Scenerne på jorden driver scenariets fortælling fremad, og i interviewscenerne får rollerne muligheden

for at artikulere deres relationer og udvikling. Flyscenerne er lidt mere specielle. De giver rollerne mulighed for at udleve deres drømme om at flyve og bruger en særlig fortælleteknik for at understøtte det kropslige i flyvningen.

Scenariet handler om rollernes venskab, og om hvordan deres sammenhold og personlige relationer udvikler sig gennem krigen. Det er populært sagt en bromance om, hvordan dybe venskaber bliver formet af ekstraordinære omstændigheder. Men det er også en bromance om kvinder og deres oplevelser i krig. Om hærens uvilje mod dem og deres kamp for en plads i historien. Om at få opfyldt sine drømme og om at få taget dem fra sig igen. Om at befinde sig på sidelinjen af en forfærdelig krig, hvor man ikke må hjælpe.

Både roller og scener er en blanding af fiktion og virkelige hændelser. Rollerne er løst baseret på nekrologerne for fire piloter, der var en del af WASP-korpset, og en række scener er taget direkte fra deres liv. Andre dele er ren fiktion. I sidste ende har den gode fortælling været vigtigere for mig end en præcis gengivelse af fakta. Jeg prøver dog at forholde mig respektfuldt til historien og til de mennesker, jeg portrætterer heri.





Temaer

Venskab: Scenariets hovedtema. Rollerne er ikke nødvendigvis gode venner til at starte med, og første del af scenariet er dedikeret til deres konflikter og forskelligheder. Efterhånden må de dog indse, at verden ikke behandler dem retfærdigt, og at deres indsats ikke anerkendes. Dette tvinger dem til at søge sammen og finde en mening i hinandens venskab.

Flyet: Flyet er drømmen. Det er det sted, hvor hver af de fire hvepse på hver deres måde gør oprør mod deres liv. Flyet er tæt knyttet til den enkelte hveps personlighed. De kan være sig selv, når de flyver. Det er desuden her, de har mulighed for at konfrontere hinanden og udspille deres konflikter. Men det er lige så meget stedet, hvor de har mulighed for at støtte og hjælpe hinanden.

Krigen: Krigen er den store baggrund for scenariet. Hovedpersonerne forholder sig til den på vidt forskellige måder, men ingen kan undslippe den. Fortællingen om krigen er et dilemma for karaktererne. På den ene side giver den dem muligheden for at flyve, men på den anden side er det også en grusom hændelse, som sætter deres venner og elskedes liv i fare.

Magtesløsheden: Som WASP har karaktererne ikke mulighed for at deltage aktivt i krigen. De må stå til på sidelinjen og frygte det værste. De har heller ikke mulighed for at gøre oprør mod, de uretfærdigheder de udsættes for.

Rolleoversigt

Helen Wyatt Snapp: En forsmået husmor som plejede at drømme, men som nu finder, at hendes ægteskab har ændret hende.

Betty-Jane Williams: En smuk rigmandsdatter som kun vil spille diverse roller og ikke tør vise verden, hvem hun i virkeligheden er.

Patricia Chadwick: En ekstraordinær stor og kluntet pige fra landet som ihærdigt prøver at acceptere, at hun ikke passer ind.

Violet Cowden: En OCD-ramt skolelærer som prøver at være god og hjælpsom, men som ikke altid kan kontrollere sine dystre sider.

Alternativet er ikke at flyve, og det er meget værre. Som spiller må man finde sig i at blive konfronteret med datidens kvindesyn uden mulighed for at ændre det eller lade sin karakter gøre oprør.

Forandring: I scenariet er det vigtigt at karaktererne forandrer sig. Det kan være, de ændrer deres syn på krigen, deres flyvestil eller deres drøm om at flyve. Det er op til spillerne, i hvilken retning de vil dreje deres karakter. Den eneste forandring, der er obligatorisk for alle, er, at hovedpersonerne skal knytte sig til hinanden og blive venner i løbet af scenariets anden del. Karaktererne skal spilles hen mod et punkt, hvor de bliver nødt til at overgive sig til fællesskabet på en eller anden måde.



Den historiske kontekst

Vi var hvepse kræver ikke den store historiske viden. Du skal præsentere spillerne for den nedenstående kontekst, men derefter er det jeres scenarie. Hvis spillerne etablerer noget i fiktionen, er det ligegyldigt, om det var sådan i virkeligheden. Det er bedre, at spillerne føler ejerskab over fortællingen, end at de konstant skal holde sig til historiske fakta.

WASP-korpset

WASP blev dannet i 1943 af to af tidens mest prominente piloter Nancy Love Harkness og Jacqueline Cochran. Korpset skulle uddanne kvinder til at flyve de militære indenrigsflyvninger og derved frigive flere mandlige piloter til aktiv kamptjeneste.

For at blive optaget i WASP skulle kvinderne allerede have flycertifikat til ikke-militære fartøjer. 25.000 piloter ansøgte om at blive en del af korpset, men kun 1900 blev optaget og 1047 gennemførte deres træning. De piloter, som blev optaget i korpset, gennemgik fire måneders militærtræning, hvilket var det samme, som mandlige piloter gjorde. Efter endt træning fik de udleveret et sæt sølvvinger, der viste, at de var medlemmer af WASP-korpset.

Som uddannede piloter blev de udstationeret på baser rundt omkring i landet. Her udførte de militære pligter, der ikke relaterede sig til kamp som fx testflyvning eller transport af fly, gods

og tropper. De fløj desuden som mål for antiluftskytstræningen. WASP havde ikke status af en militær organisation, men var på den anden side heller ikke civil.

Kvinder, som tjente i WASP, gjorde det næsten frivilligt. De blev betalt meget lidt og fik ikke nogle af de militære frynsegoder, som mandlige soldater gjorde. Der var ingen compensation for skader, og hvis de døde i ulykker, blev der ikke betalt for hjemtransport af deres kiste. Da korpset blev dannet, betalte kvinderne selv deres transport til træningsbasen, og da korpset blev opløst betalte de selv turen hjem.

I 1977 blev arkiverne omkring WASP åbnet, og korpsets medlemmer fik status af veteraner, med de goder der hører til. I 2010 gav præsident Barack Obama dem The Congressional Gold Medal.

Kvinder i 1940'erne

Rollerne befinder sig i en tid, hvor der var en bestemt anskuelse af, hvordan kvinder kunne opføre sig. Det var en tid, hvor der blev skelnet skarpt mellem traditionelle mande- og kvinderoller. Kvinder i militære sammenhænge var uhørt. Både de historiske hvepse og dem i scenariet var middelklasse- eller overklassekvinder, som havde råd til flyvercertifikatet.



For dem var der en forventning om at gifte sig og blive hjemmegående, eller arbejde i et traditionelt "kvindejob". Den eneste grund til at man fik lov til at oprette et kvindeligt flyverkorps, var på grund af krigen og den samfundstilstand, som den skabte. Det var dog langt fra alle, som var enige i beslutningen om at oprette WASP, og generelt blev de kvindelige piloter anset for værende sære på deres tid.

Sådan er scenariets kontekst. Det er ikke muligt for hvepsene at tænke ud over dette kvindesyn, og spillerne må ikke presse deres personlige syn på køn ned over deres karakterer. Karaktererne må navigere i den militære verden, så godt de kan, og spillerne må føle magtesløsheden, når deres karakterer bliver uretfærdigt behandlet. Mødet mellem deres drømme om at flyve og en verden, hvor kvinders drømme bør handle om børn og husarbejde, er et centralt omdrejningspunkt i scenariet.

Scenariets fortælleregler

I scenariet er der fire præmisser for, hvordan spillerne skal spille scenariet. Karaktererne gør ikke oprør, de skal udvikle sig, og de skal blive venner.

Karaktererne gør ikke oprør

I scenariet har karaktererne ikke mulighed for at gøre oprør mod hverken autoriteter eller gængse kønsnormer. Den eneste mulighed, de har for oprør, er, når de flyver. De må synes, at verden behandler dem uretfærdigt, og de må brokke sig til eventuelle bipersoner eller til hinanden, men de gør ikke oprør. De må f.eks. ikke gå i strække eller opgive flyvningen og tage hjem inden scenariet slutter. Hvepsene skal fuldføre WASP-programmet.

For spillerne er det vigtigt, at de holder sig til de kønskonventioner, som eksisterede for kvinder i den tidsalder, som scenariet udspiller sig i. Det er en spilpræmis, som bidrager til den følelse af magtesløshed, som scenariet skal formidle.

Karaktererne udvikler sig

Under scenariet skal karaktererne på en eller anden måde udvikle sig. Om det er deres forhold til krigen, deres måde at flyve på, eller hvordan de ser sig selv. Hvepsene må ikke være de samme, når scenariet slutter - et eller andet i handlingsforløbet skal forandre dem. Det er spillerne selv, der skal spille hen mod dette, men opfordre dem til det. Og giv dem mulighed for at bruge rollernes indhold til at ændre karaktererne undervejs.





Karaktererne udvikler sig

Under scenariet skal karaktererne på en eller anden måde udvikle sig. Om det er deres forhold til krigen, deres måde at flyve på, eller hvordan de ser sig selv. Hvepsene må ikke være de samme, når scenariet slutter - et eller andet i handlingsforløbet skal forandre dem. Det er spillerne selv, der skal spille hen mod dette, men opfordre dem til det. Og giv dem mulighed for at bruge rollernes indhold til at ændre karaktererne undervejs.



Karaktererne bliver venner

I løbet af scenariets anden del skal karaktererne vende sig mod fælleskabet og finde venskab i hinanden. Hvis scenerne i scenekataloget ikke er nok, er der i anden del en mulighed for at lade spillerne selv sætte scener. Alle spillerne kan sætte én scene, som skal være det punkt i fortællingen, hvor karaktererne for alvor bliver venner. Hvis spillerne gerne vil have en scene, men ikke selv kan finde på den, så kan du træde til og hjælpe med at sætte den. Du kan også gå i sammenråd med alle spillerne og skabe scenen fælles.

Til en spilttest blev der kun lavet én scene, men den tjente som en fællesscene, hvor alle blev enige om, at de, i det mindste, havde hinanden. Det er også en mulighed.





Roller og casting

Helen Wyatt Snapp

Helen er en kvinde, som i sit ægteskab mistede de drømme, hun havde som yngre. Hun tænker stadig på dem, men kæmper for at sætte en ære i sit nye liv som husmor. Når hun kommer væk fra huset og rollen som hjemmegående, vil Helen gerne have, at alle danser efter hendes pibe. Hun er overbevist om, at ting går bedst, hvis hun bestemmer alting. Som den mest patriotiske af hvepsene er hun stolt over, at hun og hendes mand begge kan hjælpe i krigen.

For Helen er flyet det sted, hvor hun gør oprør mod sit liv som husmor. Og når hun flyver, er hun lige så meget maskine som flyet selv. Hun er kontrolleret og punktlig ned til mindste detalje. Men hun tør ikke tage risici, og hun er bange for, at der kommer en dag, hvor hun ikke har styr på flyet.

Helens sociale funktion er den moraliserende og dominerende. Det er hende, der gerne vil kontrollere og bestemme, og hende som dømmer de andre. Når Helen skal vende sig til fællesskabet, handler det om at tage kontrollen fra hende og lade hende være afhængig af de andre.

Det kan være en god ide at give hende til en spiller, som ikke fylder for meget, eller en spiller som er god til at holde igen. Helen er en karakter, som godt kan komme til at dominere for meget, og der skal også være plads til de andre.

Betty Jane Williams

Betty er en smuk overklassepige, som keder sig, i det liv hun lever. Hun er dygtig til at spille de roller, som passer til situationen. Enten som den pæne, feminine pige eller som den farlige sexede kvinde. Betty er træt af at blive set på som en krop, når hun nu også rummer talløse andre facetter. På den anden side ved hun ikke, hvordan hun skal agere anderledes, så hun forsøger at udnytte situationen til sin fordel. Betty er fuldstændig uvidende omkring de konsekvenser, der er ved krigen, eller også vil hun bare ikke tænke over det.

Betty flyver, fordi det er det eneste sted, hun tør bevise, at hun ikke kun er en påklædningsdukke. Hun er en super dygtig pilot, men lever i frygt for at selv flyet en dag bliver trivielt. Derfor stræber hun konstant efter et større sus og vildere manøvrer.

Betty sociale funktion er den hensynsløse og bramfri. Det er hende, der kommer med sandhederne om de andre, og som ofte agerer selvisk. Når Betty skal vende sig til fællesskabet, handler det om at prikke til den dårlige samvittighed, hun har, der siger, at hun skal behandle andre mennesker bedre og ikke kun tænke på sig selv. Betty skal helst gives til en spiller, som du mener, kan bære en rolle, der påtager sig andre roller. Hun er en rolle, som har potentiale til at blive spillet meget stereotypet, og derfor kan det være en god ide at caste hende lidt skævt.



Patricia Chadwick

Pat er den store kluntede pige, som ikke passer ind. Hun har altid en frisk kommentar eller en spydig bemærkning til folk, som kigger på hende eller kommer med sårende bemærkninger. På den ene side ved Pat godt, at hun ikke kan gøre noget ved, hvordan hun ser ud, og prøver at få det bedste ud af livet alligevel. På den anden siden ville hun engang imellem ønske, at hun passede ind. Pat synes dybt set, at krigen er god, fordi det giver hende muligheder, hun ikke havde før.

Når Pat flyver, er det det eneste sted, hun føler sig elegant. Nærmest smuk. Hun har ambitioner om at flyve hele livet og forfine flyvning til en kunststart. Flyet er det eneste sted, hvor Pat føler, at folk kigger positivt på hende, og hun frygter, at hun en dag vil blive overskygget eller miste elegancen. Pats sociale funktion er den sjove og nogle gange aggressive. Det er hende, som siger sin mening, og som gør oprør mod autoriteter. Når hun skal vende sig mod fællesskabet, handler det om at sætte hende i en situation, hvor det bliver tydeligt, at hun ikke passer ind, men ikke kan gøre oprør mod det.

Pat er en ret ligetil rolle at spille og er derfor oplagt til mindre stærk spiller. Hun kan også være god at give til en mand, som er usikker på, hvordan han skal spille kvinde. Hvis man som spilleder vil udfordre scenariet lidt, er Pat en god rolle at give til en meget traditionelt feminin spiller.

Violet Cowden

Violet er neurotikeren med den kristne baggrund. Hun vil dybest set gerne hjælpe andre, men har en dyster side af undertrykte følelser, der får hende til at handle irrationelt, når hun bliver forpresset. Violet er den karakter, som har den mest realistiske forestilling om krig, nemlig som noget frygteligt, der ændrer mennesker. Men hun er også overbevist om, at krigen i det lange løb vil hjælpe en masse til at få det bedre, og derfor støtter hun den.

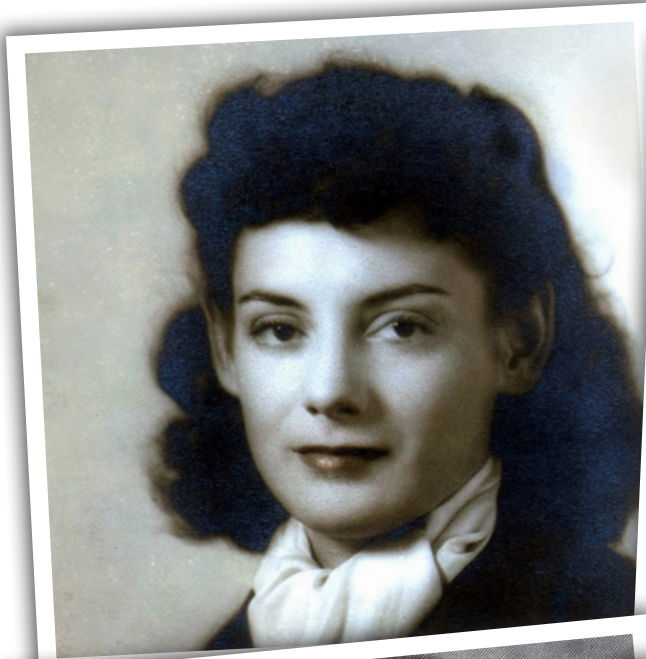
Når Violet flyver er hun to forskellige mennesker. Den rolige og den vilde. For det meste flyver hun roligt efter omstændighederne, men en gang imellem træder den vilde til. Så flyver hun uden frygt for liv og lemmer. Det er både Violets største frygt og største glæde, når det vilde kommer frem.

Violets sociale funktion er den hjælpende, og den som de andre karakterer aldrig ved, hvor de har. Det er hende, som reagerer mest spontant, men samtidig hende, som vil alle det bedste. Når Violet skal vende sig til fællesskabet, handler det om at konfrontere hende med den dystre side og fortælle hende, at man accepterer hende alligevel.

Violet kan godt være en lidt svær rolle at få spillet ud, og derfor er det en god ide at give hende til den stærkeste eller mest erfarne spiller i lokalet.



Helen



Betty Jane



Patricia



Violet



De tre typer af scener

I scenariet er der grundlæggende tre typer af scener. Scener på jorden, interviewscener og scener i flyet.

Scener på jorden

Disse er både de handlingsbærende og de mest låste scener. Det er også de klassiske rollespilsscener. Her skal hvepsene reagere på noget, tage stilling eller komme med en løsning. Disse scener kan enten blive spillet af to eller alle fire sammen. I flere af disse scener har du en birolle. Fordi scenariet er så låst i sit handlingsforløb, er det vigtigt, at du giver plads til spillerne, så de ikke føler, de står passivt på sidelinjen og lader fortællingen rive dem med. De skal føle sig engagerede, og hvis de ikke kan handle, skal de altid have mulighed for at reagere.

Interviewscener

Interviewscenerne er der, hvor karaktererne kan snakke om deres forventninger, glæder, sorger og deres drøm om flyet. Det er korte interview-scener inden hver akt, der skal hjælpe med at sætte stemning. Du stiller en række spørgsmål til hver af spillerne med hjælp fra de andre. Det kan bl.a. være spørgsmål om, hvad karakteren synes om de andre hvepse. Hvad de frygter mest ved at flyve, eller om de føler, de har ændret sig, mens de har været i Texas. Men i sidste ende er det op til dig og spillerne, hvilke spørgsmål der passer bedst.

Flyscener

Når karaktererne flyver, er du oftest tilstede som en radiostemme, der kan ændre eller stoppe flyveturen. Spillerne spiller flyscenerne med den særlige spilteknik, der præsenteres på næste side. Det er op til spillerne at skabe det dramatiske element i scenen med hjælp fra denne teknik. Hvepsenes karaktertræk er tæt forbundet med, hvordan de flyver, og hvad de frygter ved at flyve. Derfor er flyscenerne et godt sted at udspille konflikter, sammenhold eller forsoning.

Med undtagelse af den sidste flyvescene flyver hvepsene altid to og to i disse scener.





Flyveteknikken – scenariets virkemiddel

Flyveteknikken skal bruges, hver gang rollerne befinder sig i et fly. Teknikken består i, at førstepiloten starter med at fortælle, hvad der sker, og derefter hvad hun føler, hvordan hendes krop reagerer. Derefter er det andenpilotens tur til at gøre det samme. Det er altid førstepiloten, der starter med at fortælle, fordi hun er den handlingsbærende. Det der sker, er i høj grad op til, hvad hendes karakter vælger at gøre.

Teknikken kan bruges på to måder:



1. Den kan bruges til at fortælle den anden side af historien	2. Den kan ændre narrativet for flyvningen og gøre turen mere dramatisk
Førstepilot -> handling: "Jeg starter motoren og kører flyet ud på startbanen." -> følelse/reaktion: "Jeg er spændt, og det kilder i maven."	Førstepilot -> handling: "Jeg flyver hurtigt, men sikkert." -> følelse/reaktion: "Jeg er helt rolig og afslappet."
Andenpilot -> handling: "Hun kører flyet ud på startbanen, så vi holder skævt." -> følelse/reaktion: "Jeg er nervøs for turen."	Andenpilot -> handling: "Pludselig begynder flyet at tabe fart og højde." -> følelse/reaktion: "Alle muskler i min krop spænder."
Førstepilot -> handling: "Flyet kører med en ufattelig fart ned af landingsbanen, og hjulene fjerner sig fra jorden." -> følelse/reaktion: "Jeg føler mig uovervindelig."	Førstepilot -> handling: "Jeg flår i styrepinden." -> følelse/reaktion: "Nu er jeg bange, jeg koldsveder."
Andenpilot -> handling: "Flyet slingrer lige lovligt meget." -> følelse/reaktion: "Min mave slår knuder på sig selv, men det giver at skønt sus, da vi endelig letter."	Andenpilot -> handling: "Flyet rettes op, vi undgår lige kontroltårnet." -> følelse/reaktion: "Jeg ånder lettet ud."



Tale

Piloterne skal have mulighed for at føre en samtale under flyveturen. Det kan enten ske, når de skal beskrive følelser/reaktioner, eller det kan ske ved et brud i sekvenserne, hvor der kun er fokus på tale. Det er op til dig at mærke på spillerne, hvor stramt scenen skal køres. Hvis man som spilleder føler, at man har en svagere spillergruppe, kan det være en god ide at køre mekanikken stramt, mens den mere rutinerede spillergruppe sagtens kan holde styr på det, uden at spilleder dikterer for meget.

At overgive styringen

På et hvert givent tidspunkt under en flyvning kan førstepiloten vælge at afgive styringen af flyet. Normalt flyver man to piloter for at andenpiloten, på et hvert tidspunkt, kan overtage styringen, skulle der ske noget med førstepiloten. I scenariet er det dog helt op til førstepiloten, hvornår eller om hun vil overgive styringen af flyet. Andenpiloten kan presse hende, så meget hun vil, men i sidste ende er valget op til førstepiloten.

Hvis dette sker under scenariet skifter fortællerækkefølgen, og det er nu andenpiloten, som er den handlingsbærende.

Radioen

Når spillerne flyver, er du oftest kun til stede som en stemme over radioen. Du kan til enhver tid kalde flyet og bede dem om at skifte kurs eller gøre en bestemt øvelse. Vigtigst af alt er radioen til for, at du kan gøre tegn til spillerne om, at flyvescenen skal til at slutte.





Før spillet

Inden du går i gang med at spille scenariet, er det en god idé med noget opvarmning. Start med at lege en uformel leg. Det kan for eksempel være at hilse på hinanden. Alle stiller sig i en cirkel og skal hilse på hinanden på en forskellig måde i en runde eller to.

Så skal der startes et skænderi. Udvælg to spillere og sæt en scene, hvori de kommer op at skændes. På skænderiets højdepunkt klippes scener. Derefter skal scenen spilles igen, men med en ny information. Til en spiltest spillede vi en scene, hvor et par først var op at skændes over opvasken. Derefter genspillede vi scene, men hvor den ene part havde tjekket den andens telefon og fundet inkriminerende SMS-beskeder. Sørg for at udspille scener med alle spillerne.

Eventuelt kan du bede spillerne om at fortælle om engang, hvor de følte sig magtesløse og ikke havde mulighed for at gøre noget ved det. Hvis du vælger at lave denne øvelse, skal du starte med at fortælle en tilsvarende historie om dig selv.

Derefter skal du øve flymekanikken. Instruer spillerne og lad dem derefter afprøve den i en scene. Det er vigtigt at alle spillerne kender og har prøvet mekanikken.

Så kan du uddele rollerne.

Info til spillerne

Inden spillet begynder er der en del information spillerne skal have.

Scenariets overordnede handling

En fortælling om venskab, fly, krig og magtesløshed

Den historiske kontekst

WASP historien kort

Kvindernes rolle i den historiske kontekst

Spillerne må ikke presse deres personlige kvindesyn ned over karaktererne

Tematikker i de tre akter, og hvad spillerne skal spille hen mod

1. del: Relationer og konflikter
2. del: Verden er mere imod dem, og karaktererne tvinges til at vende sig til fællesskabet.
3. del: Krigens gru og hvepsenes skrøbelige position som ikke-militære og ikke-civile (det kan være en god ide at gentage de forskellige akter mellem de bliver spillet)

Forandringen

Fortæl at spillerne i løbet af scenariet på en eller anden måde skal ændre deres karakter.

De skal spille hen mod et punkt, hvor de overgiver sig til venskabet.

I 2. del kan de få lov til at sætte en scene eller få spilleder til at sætte en.

Yderligere spørgsmål fra spillerne

Lad derefter spillerne introducere deres karakterer, og så kan scenariet begynde.



Ekstra: forslag til scener i 2. del

I anden del af scenariet skal hvepsene overgive sig til fællesskabet. Hvis de ikke mener, at de har gjort det endnu, har spillerne selv mulighed for at sætte en scene, de mener passer. De kan også bede dig om at gøre det. Her er nogle forslag til scener, som kunne passe til hver karakter.

Helen: Helen er lige landet fra en flyvning, hvor noget gik galt. Den ene motor satte ud, der var kraftige vindstød, og det var et held, hun overhovedet landede. De andre hvepse tager imod hende, da hun stiger ud af flyet.

Betty: Det har været en lang dag, og de fire hvepse sidder i deres barak. Nogen har fundet en flaske whisky, og Betty er begyndt at være lidt for ærlig. De andre konfronterer hende med hendes ubehagelige tone.

Patricia: Det er deres friaften og hvepsene er gået i byen. De har spist aftensmad, drukket drinks og er nu gået ud for at danse. De andre er blevet inviteret op, men Pat står alene tilbage i baren og kigger dybt i bunden af sit glas. Hun står der stadig, da de andre kommer tilbage.

Violet: Violet tror de andre er ude og mærker den dystre side. Hun begynder manisk at omorganisere hele deres barak. Mens dette står på, kommer de andre hvepse ind og konfronterer hende.



Når scenariet slutter

Første skal du læse General Arnolds tale højt. Det er en oversat version af den tale, som virkelighedens General Arnold holdt til den sidste WASP-afgangsklasse. Det er en tale fyldt med lovprisninger af hvepsenes kunnen og en fortælling om, hvor meget de har bidraget med i krigen. Talen gør fortællingen ekstra bittersød. Historisk set, fordi den blev afholdt kort før korpset blev nedlagt. Og i fortællingen, fordi den på ingen måde afspejler den måde, de er blevet behandlet af det amerikanske militær.

Der er vedlagt fire nekrologer i scenariets materiale over de virkelige hvepse. Når scenariet slutter, så spørg spillerne, om de har lyst til at læse dem. Det er frivilligt, om spillerne vil kende den rigtige person bag rollen eller ej.



Prolog – Interviewscene I

Prologen er den første interviewscene.

Første del

Tema

Temaet for første akt er etablering af konflikter og personrelationer. Det er spillerne har bedst mulighed for at spille deres karakters personlighed helt ud. Du må gerne opsummere aktens tema for spillerne inden i begynder.

Scene I.I: Træningsbasen i Sweetwater, Texas

Formål: At skabe en stemning omkring kasernen, lade karaktererne præsenterer sig for hinanden og tale om deres forventninger til forløbet

Roller i fokus: Alle

Sted: Basen i Sweetwater og messen

September 1943. På kasernen i Sweetwater, Texas ankommer 34 unge kvinder. De fastboende soldater er stimlet sammen for at kigge på at de ankommer i bus og bil. De vinker, hujer og pifter efter de ny ankomne. Det er støvet og støvet har dækket de lave barakker. Alle barakkerne ligner hinanden. De er grå, med små vinduer og ud fra hver af dem vejrer Stars and Stripes. Bag ved barakkerne ligger landingsbanerne. Man kan skimte kontroltårnet, lang bag ved og over lige barakkerne ligger hangarene. Der hvor alle de store maskiner står.

Alle hvepsene er samlet i messen hvor de venter på at blive budt velkommen. De fire hovedpersoner sidder ved samme bord. Lad karaktererne præsentere sig overfor hinanden og lad dem snakke sammen lidt

Nancy Love Harkness kommer ind og byder velkommen. Spilleleder spiller hende. De fleste i rummet kender hende som en pioner inden for flyvning. Det er hende der skal lede WASP.

Harkness byder velkommen til hvepsene og hun må gerne være lidt følelsesladet. Improviser gerne mere af talen eller omform den, så du synes den passer, men den sidste sætning er ret vigtig at få med

"I skal være her i fire måneder, hvor I skal gennem gå verdens bedste pilotuddannelse. I er forgangskvinder og I vil få lov til at flyve militære fly, som de første kvinder i landet. Jeg ved at I vil leve op til de høje standarder som uddannelsen har. Jeg har selv håndplukket hver enkelt af jer og jeg ved at I ikke vil skuffe. Det vil blive hårdt, men jeg ved at I alle sammen (ligesom mig selv) er fyldt med kærlighed til fædrelandet og at det vil hjælpe jer igennem. I er pligtopfyldende kvinder som vil gøre jeres pligt for Amerika og Amerika vil aldrig glemme jeg for det."



Hvad snakker karaktererne om efter introduktionen? Forventninger til træningen, flyvemaskiner, derhjemme eller andet? Hold denne del af scenen kort, men lad alle komme til orde.

Scene I.2: Betty og Violet – Overkøjen

Formål: At skabe konflikt og relation mellem Betty og Violet og lade deres forskelligheder komme i spil

Roller i fokus: Betty og Violet

Sted: Sovesalen

Det er den første dag på basen. Betty vil gerne sove i overkøjen, men der er ikke nogen ledige og hun har derfor flyttet Violets ting ned i underkøjen. Violet griber Betty i at flytte hendes tasker.

Spil konfrontationen mellem Betty og Violet. Betty kan spille på sin hensynsløshed og Violet kan spille på sine neuroser. Klip scenen hurtigt og på konfliktens højdepunkt.

Scene I.3: Violet og Pat – Første flyvetime

Formål: At etablere konflikt og relation mellem Violet og Pat, samt lade dem fortælle om deres forhold til flyet

Roller i fokus: Pat og Violet

Sted: Hangaren og flyet

Det er den anden dag på basen. Det er første gang de skal ud og flyve. Pat og Violet møder hinanden i hangaren mens de venter på instruktøren. De er flyvemakkere og skal flyve sammen under træningsforløbet. De skal flyve et spinkelt to-propeller fly af en gammel model som ikke bliver brugt mere.

Først skal karaktererne etablere hvem der flyver førstepilot. Klip scenen når de er blevet enige.

Derefter spilles flyscenen – klip når de er landet.





Scene I.4: Pat og Helen – Før middagen

Formål: At skabe konflikt mellem Pat og Helen og lade deres forskelligheder komme i spil

Roller i fokus: Pat og Helen

Sted: Sovesalen

De har været i Sweetwater en uge og basens officerer har arrangeret en fin middag til at byde kvinderne velkommen. Alle gør sig klar og tager pænt tøj på. Undtagen Pat som har tænkt sig at dukke op præcis som hun ser ud. Spil scenen hvor Helen konfronterer Pat. Helen kan spille på sin forestilling om rigtige kvinder og Pat kan spille på at være trodsig overfor konventionelle idealer. Klip scenen hurtigt og på konfliktens højdepunkt.

Scene I.5: Helen og Betty – Flyvetime

Formål: At etablere konflikt og relation mellem Helen og Betty. Samt lade dem fortælle om deres forhold til flyet

Roller i fokus: Betty og Helen

Sted: Hangaren og flyet

Oktober 1943. Betty og Helen skal ud og flyve. Helen står og venter. Betty kommer for sent. Da Betty endelig dukker op skal karaktererne etablere hvem der flyver førstepilot. Klip scenen når de er blevet enige. Derefter spil flyscenen – klip når de er landet.

Scene I.6: Helen og Violet – Morgenstund

Formål: At skabe konflikt og personrelationer

Roller i fokus: Helen og Violet

Sted: Badeværelset

November 1943. De er blevet sat ind i de rutiner, som gælder i hæren. Hver morgen stiller de kl. 07.00 til inspektion. De har lært hvordan deres værelser skal præsenteres sig og hvordan tøjet skal foldes i deres skabe. Selv om de ikke er en del af det etablerede militær, er der ingen slinger i valsen.

Betty har denne morgen ikke fulgt protokollen og hendes ting flyder over det hele. I stedet for kun at straffe hende, har man valgt en kollektiv straf. Alle i deres barak bliver sat til ekstra rengøring. Præcis som man ville straffe almindelige soldater. Helen og Violet får lov til at rengøre badeværelset sammen.

Udspil scenen hvor Helen og Betty får af vide at de skal skrubbe badeværelsesgulvet, lad dem gerne diskutere med officeren der giver dem beskeden. Klip eventuelt scenen frem til der hvor de sammen ligger og skrubber gulvet.





Scene I.7: Journalisten

Formål: Give dem en snert af omverdens syn på dem

Roller i fokus: Alle, men mest Pat og Betty

Sted: Udenfor på kasernen

November 1943. De sidder i messen og spiser frokost. En officer kommer ind og fortæller dem at der står en journalist udenfor. Han udpeger Betty, Violet, Pat og Helen til at gå ud og snakke med ham. Journalisten vil gerne lave en billedserie om WASP til et lokalt blad. Løjtnanten fortæller dem at det er vigtigt for moralen at de fremstiller sig selv og kasernen positivt.

Spilleder spiller journalisten. Start med at stille et par enkelte spørgsmål omkring deres motivation til at blive hvpse. Stil dem derefter en række akavede spørgsmål omkring livet som kvinde på kasernen. Er der kø på badeværelset om morgen? Kan man lægge mascara og flyve samtidig? Er hæren et godt sted at møde en fremtidig mand, etc?

Stil dem derefter op til fotografering, både enkeltvis og i gruppe. Bed dem evt. om at skyde brystet frem, lave trutmund etc. Vær ekstra opmærksom på Pat og Betty. Pat fordi hun er stor ikke en konventionel skønhed. Journalisten må gerne hakke lidt på hende. Gør det omvendte med Betty. Flirt med hende og giv dig godt tid til at fotografere hende. Klap hende eventuelt i måsen bag efter.

Scene I.8: Pat og Betty – Blær

Formål med scenen: At skabe konflikt mellem Betty og Pat

Roller i fokus: Pat og Betty

Sted: Hangaren og flyet

December 1943. Betty og Pat skal for første gang prøve et lille let jægerfly, med god mulighed for at lave manøurer. Det eneste de har fået at vide at de bare skal tage flyet op og vise instruktøren, hvad de kan.

Først skal karaktererne etablere hvem der flyver førstepilot. Klip scenen når de er blevet enige.

Derefter spilles flyscenen – klip når de er landet.





Scenen I.9: Efter biografen

Formål med scenen: At lade dem give deres mening om krigen til kende

Roller i fokus: Alle

Sted: På en bar

På lærredet kan de se dem marchere i takt. Titusindvis af tyskere. De rejser deres højre hånd op mod balkonen, hvor de hilser på den lille mand med overskæget. Tyskerne jubler manisk, nogle af dem græder. De virker overstadigt lykkelige mens Adolf Hitler adresserer til dem i en passioneret tale. Hvepsene forstår ikke hvad han siger. Det er på tysk. Filmen klipper. En speaker fortæller om de modige frivillige amerikanere, som netop nu bliver skibet til England. Lærredet panorerer nu ud over et stort skib, hvor mange hundrede soldater smiler og hujer. Mens skibet langsomt forlader havnen, kan man se det enorme opbrud af tilskuere. Der er store smil og glædestårer mens begge parter vinker farvel til hinanden.

December 1943. De har været i Sweetwater snart 4 måneder. Det er deres friaften og flere af hvepsene har været i biografen sammen. De fire hvepse sidder ved samme bord og de snakker om krigen. Spil en scene hvor de får lov til at udveksle deres forskellige meninger om krigen. Er den god, dårlig eller bare nødvendig? Hvad er deres rolle i den? Start evt. scenen med at sige "skål for drengene derovre" eller "ned med Hitler", eller noget helt tredje.

Interviewscene II

Efter første del spilles interviewscene II. Her er det vigtig at få hvepsene til at tale om deres forhold til hinanden og deres forventninger til det videre forløb. Evt. komme lidt mere ind på krigen.

Mellem akterne

Hvepsene har nu gennemgået deres fire måneders træning. De er blevet introduceret til forskellige typer af fly, er blevet undervist i navigation, flyvestrategi, nødlandinger og meget mere. De fire hovedpersoner bliver videresendt til en base i Arizona, hvor de nu skal være på ubestemt tid. De er de eneste hvepse som bliver sendt til den base.

På krigsfronten bliver USA ved med at rekrutterer, men der er endnu ikke nogen tegn på hvornår de indsætter tropper.

Anden del

Tema

Temaet i denne akt er venskab og presset udefra. Det der her hvor karaktererne skal spille hen mod en forandring, som skal kulminere i at de overgiver sig til venskabet med de andre. Det er også her spillerne selv mulighed for at sætte en scene, eller få dig til at sætte den. Du må gerne opsummere aktens tema for spillerne inden i begynder.



Scene 2.1: Stemningen i Arizona og underskrivning af kontrakter

Formål: Hvepsene er kommet ud i den virkelige verden og den virkelige verden er skeptisk over for dem. Scenen skal stille skarpt på modviljen omkring dem som kvinder

Roller i fokus: Alle

Sted: Kasernen i Arizona, Oberst Clarkes kontor

Januar 1944. Hvepsene ankommer til kasernen i Arizona. Den ligner utroligt meget Sweetwater. Men der er ingen der hujer og pifter efter dem denne gang. Det er kun de fire bland en masse travle soldater.

Den øverstkommanderende er Oberst Clarke og hvepsene er stimlet sammen på hans kontor til en briefing. Spilleleder spiller Obersten. Sørg for at spille på oberstens modvilje. Dog uden at gøre ham til en kliche militær råbetosse.

Han gør det klart for dem at de kun er der fordi der er krig og de ikke skal tro at de er andet end civilister. Han vil ikke have noget vrøvl med dem. Hvis der bliver klaget vil han sørge for at sende dem hjem. Han forventer at de til alle tider adlyder ordrer og opfører sig som det passer sig på en kaserne. Og så skal de i øvrig ikke bryde sig om at fordreje hovedet på nogle af hans mænd og de skal ikke forvente at der bliver taget særlige hensyn.

Han gider ikke have "kvindeproblemer" på hans kaserne. Obersten fremlægger fire kontrakter for hvepsene. Når de har underskrevet dem har de frasagt sig alle krav på erstatning fra den amerikanske hær, skulle der ske dem noget.

Lad karaktererne diskutere det, også gerne med Obersten. Lad ham i sidste ende gøre det klart at hvis de ikke underskriver dem, så bliver de sendt hjem og kommer ikke til at flyve igen. Spillerne har ikke noget valg, de skal underskrive kontrakterne. Klip scenen når alle har sagt ja.

Scene 2.2: Undertøj

Formål: At lade Pat blive udstillet

Roller i fokus: Helen og Pat, men mest Pat

Sted: Messen

Det er morgen efter at hvepsene har underskrevet kontrakterne. Pat og Betty sidder i messen og spiser deres morgenmad sammen med sammen med de andre soldater. Der kommer et par soldater ind, som har været i Pats taske og fundet hendes trusser. De har taget dem på hovedet, eller løber rundt og vifter med dem. De kommer eventuelt med spydige kommentarer omkring deres størrelse. Alle i messen skraldgriner.

Hvordan reagerer Pat på situationen på situationen?



Pat kan klage til Obersten, men han vil højst sandsynligt sige til hende, at hun må leve med den slags hvis hun vil blive på kasernen.

Hvis det kommer til håndgemæng, så lad oberst Clarke komme og afbryde dem på det værst tænkelige tidspunkt. Han kan true med at sende hende hjem eller han kan give hende en straf. Eventuelt en straf der også implicerer de andre hvepse. Som opvask, eller rengøring eller køkkentjans. Gerne noget "kvindagtigt".

Opsæt evt. en kort scene hvor de udfører straffen sammen.



Scene 2.3: Helen og Betty – Testflyvning

Formål: At stille hvepsene i en usikker situation, hvor de bliver udnyttet til at true de andre piloter

Roller i fokus: Helen og Violet

Sted: Hangaren

Februar 1944. Kasernen har modtaget et bombefly som alle piloterne skal flyvetræne i. Problemet er at flyet ikke har gennemført alle de fornødne testflyvninger og er blevet hastet ud fra fabrikken. Kasernens mandlige piloter har derfor nedlagt protest og nægter at flyve det, fordi de mener det er for farligt. Helen og Violet bliver derfor beordret til at tage det op for at bevise at flyet er sikkert.

For at stikke bedre til dem kan spilleder indtage rollen af en officer som overser flyvningen. Eller en hel flok piloter kan være stimlet sammen, for at kigge på dem.

Først skal karaktererne etablere hvem der flyver førstepilot. Klip scenen når de er blevet enige

Derefter spilles flyscenen. Når de lander igen, kan du eventuelt lade en kommentar falde fra Oberst Clarke til de andre piloter, om at hvis en flok kællinger kan flyve flyet, så kan de også.



Scene 2.4: Middag med Ira

Formål med scenen: At spille på Helens splittelse mellem at være en pligtopfyldende hustru og kvinde der skal kan tænke og bestemme.

Roller i fokus: Alle, men mest Helen

Sted: På en restaurant

Marts 1944. Ira har orlov inden han skibes til Europa og er derfor taget til Arizona for at besøge sin kone. Han har inviteret Helen ud og spise og hun har inviteret de andre hvepse med. Ira er i dårligt humør og siger ikke så meget. Når han gør, er det for at hakke på Helen. Hun gør alting forkert. Hun snakker for højt, afbryder ham, er ikke nok opmærksom på ham. Måske er han irriteret over at Helen har inviteret de andre med, måske finder han sin kone forandret, måske snakker de kun snakke om flyvning og vil ikke høre på ham. Det er trods alt ham som er den rigtige soldat og som skal ud og slås for fædrelandet, mens hun bare leger pilot.

Spilleder spiller Ira.

Lad Ira gå på toilettet eller op for at betale regningen på et tidspunkt. Dette giver de andre mulighed for at konfrontere Helen. Klip scenen når Ira bliver for træt og vil have Helen med hjem.

Evt. kan du spille en kort scene næste dag, når de andre ser Helen igen efter middagen.

Scene 2.5: Pat og Violet – Antiluftskyts

Formål: En scene for hvepsene for alvor bliver pressede

Roller i fokus: Pat og Violet

Sted: Hangaren

April 1944. Der er rykket nye soldater ind på kasernen og med dem er der kommet en række antiluftskytskanoner. De skal fremover træne antiluftskyts og det er hvepsene der skal agere mål. Det foregår således, at de bag på deres fly hæfter. Det skal soldaterne øve sig i at ramme. Med skarpladt kanoner. Pat og Violet får at vide at de skal tage flyet op og lade de uprøvede soldater skyde efter dem.

Først skal karaktererne etablere hvem der flyver førstepilot. Klip scenen når de er blevet enige.

Derefter spilles flyscenen.





Formål: At introducere krigen for alvor.

Roller i fokus: Alle, men mest Violet

Sted: Messen

Maj 1944. Det er tre dagen siden de allierede styrker gik i land i Nordmandiet. Der er faldet mange, alt for mange. I messen er der blevet ophængt tabslistes. Alle er samlet og folk presser på for at finde ud af om deres venner eller familiemedlemmer er faldet.

Hvis hvepsene konsulterer listen vil Violet finde ud af at hendes ven Jeremy er savnet.

Interviewscene III

Efter anden del spilles interviewscene III. Her er det vigtig at få hvepsene til at tale om deres oplevelser i sidste akt. Få dem til at snakke om de forskellige flyveture de har haft og hvordan de er blevet behandlet på kasernen. De må også gerne tale om krigen.

Mellem akterne

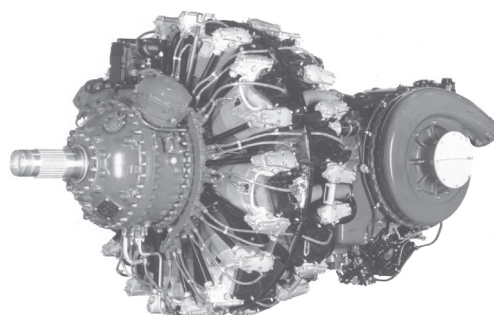
Hvepsene har været seks måneders i Arizona. De har testet forskellige fly, de har fløjet gods rundt i landet og de har trænet antiluftskyts. De har nu fået at vide at de skal på en mission til England.

På krigsfronten rykker de allierede tropper længere ind i Frankrig. Men tabene er store og det er næsten umuligt at få beskeder frem og tilbage. Ingen af dem ved om det overhovedet er muligt at slå fjenden.

Tredje del

Tema

Temaet i denne akt er krigens gru og der stilles skarpt på hvepsenes sårbare situation. De er ikke militær og ikke civile. Lige meget hvad de gør så står de på sidelinjen af krigen. Du må gerne opsummere aktens tema for spillerne inden i begynder.





Scene 3.1: Bett og Helen – Må vi lande?

Formål: At sætte diskriminationen af hvepsene på spidsen

Roller i fokus: Betty og Helen

Sted: I flyet

Det er september 1944. Deres mission er at fragte sårede soldater hjem fra England. Først skal karaktererne etablere hvem der flyver førstepilot. Klip scenen når de er blevet enige.

Betty og Helen flyver det første fly og bag ved dem kommer Violet og Pat i det andet fly. De har fløjet i over 15 timer og er ved at være ved deres destination. Udspil en kort flyscene, der ikke skal være for dramatisk.

Da de kalder kontroltårnet op tror flylederen simpelthen ikke på at de er piloter. Han tror de er en flok skøre damer som har fået fat i en radio og har tunet den ind på frekvensen i tårnet, som en syg joke.

Spilleleder spiller manden i kontroltårnet.

Lad hvepsene diskutere med manden i kontroltårnet. Han kan enten overbevises og give dem tilladelse til at lande. Hvis ikke kan hvepsene vælge at lave en nødlanding på en nærliggende mark. Klip scenen når de er landet.

Scene 3.2: De sårede

Formål: Scenen skal vise hvepsene hvad krigen også rummer

Roller i fokus: Alle, men mest Violet

Sted: En gammel hangar omdannet til hospital et sted i England

De er landet i England og står nu ude foran en enorm hal. Der er hektisk aktivitet omkring indgangen. Bårer bliver slæbt frem og tilbage. Udmattede sygeplejesker og læger slæber sig ind og ud, da der bliver kaldt til vagtskifte. En af de sygeplejesker som har været med i flyet kommer hen til dem. Hun giver dem cigaretter og chokolade, som de kan dele ud til de sårede.

Indenfor ligger soldaterne tætpakket. Der er hængt hvidt klæde på væggene for at dæmpe støjen. Hangaren lugter af sprit og gammelt blod. Nogle af soldaterne snakker sammen og spiller kort. Nogle af dem ligger helt stille. De snakkende prøver at overdøve de stønnende.

Da de kommer ind opdager Violet at hendes ven Jeremy ligger i en af sengene. Hans krop ligger i spænd i et stort metal agrigat og hans mange bandager er blodige. Hvis Violet spørger ind til ham, så kan han ikke huske hvem hun er.

Scenen klippes når en sygeplejeske kommer hen til dem og siger at patienten skal have ro.



Scene 3.3: En beruset soldat

Formål: At stille skarpt på deres rolle i krigen

Roller i fokus: Alle

Sted: En pub i nærheden af flyvepladsen

Aften efter besøget hos de sårede går de alle fire på en pub i nærheden. De sidder i et hjørne kun de fire.

Hvad snakker de om? Krigen, de sårede? Eller vil de helst ikke tænke over dagens oplevelse? Lad dem snakke et par minutter.

En soldat kommer hen til dem og præsenterer sig som Sergeant Edwards, der også er pilot. Han er fuld og vil gerne snakke med dem. Han køber dem drinks og tilbyder cigaretter.

Spilleder spiller Edwards. Han er interesseret i hvepsene og meget nærgående. Spil både flirtende og ubehagelig. På et tidspunkt i samtalen bliver han ubehagelig og truende. Det er oplagt at skiftet kommer, hvis han bliver afvist i sine tilnærmelser. Men hvis ikke så find et andet godt sted.

Sergeant Edwards bebrejder nu hvepsene. Det er deres skyld at han er blevet sendt i krig. Hvis de ikke var begyndt at flyve, så havde han kunne flyve transport og ikke blive skudt på. Lad sergenten køre på dem og lad ham især henvende sig til Pat.

Scene 3.4: Desertøren

Formål: At lade hvepsene stå sammen om en svær beslutning

Roller i fokus: Mest Violet

Sted: I en øde gade et sted i England

De er på vej hjem fra pubben. Det er mørkt og de går alene på gaden. De kan fornemme, at der er en som følger efter dem. Det er Sergeant Edwards, som de mødte tidligere på pubben. Han griber fat i Violet og trygler hende om at smugle ham med hjem. Kig direkte på hende og fortæl om de grusomme ting han har oplevet. Eventuelt en historie om at han styrtede ned bag fjendes linjer og blev taget til fange. Eller en anden historie.

Spilleder spiller Edwards. Han er ikke truende mere, men en sølle mand, som krigen har ødelagt. Lad hvepsene diskutere om hvorvidt de skal smugle ham med i flyet.

Det er enten eller. Enten står de sammen om at smugle ham hjem eller også så er de enige om at lade ham blive. Klip scenen så snart de er blevet enige. Hvis de bliver enige om at smugle ham hjem, så lad spillerne selv fortælle hvor og hvordan de gemmer ham i flyet.

(Sergeant Edward bliver ikke opdaget hvis de smugler ham hjem, men må gerne være et element af spænding og sammenhold)



Scene 3.5: Den døde hveps

Formål: Scenen skal tydeliggøre det limbo karaktererne er i. De er hverken civile eller en del af det etablerede militær

Roller i fokus: Alle

Sted: Lighuset

Det er dagen hvor de flyver hjem. Mens sygeplejesker hjælper de sårede ombord er hvepsene blevet kaldt ned til lighuset, hvor den ansvarshavende læge, Dr. Crawford, venter på dem. Spilleleder spiller lægen.

Rundt omkring dem ligger der døde soldater og venter på at blive sendt hjem. Der lugter klamt og sødligt.

Det drejer sig om en død hveps, som lægen gerne vil have dem til at identificere. Hendes fly styrtede ned, da hun skulle transportere det til England. Eftersom WASP ikke er en del af flyvevåbnet, så kan hun ikke komme med dem. Det vil den amerikanske hær ikke betale for. På den anden side understreger lægen, at de ikke vil opbevare hendes krop. Hæren har haft kontakt til hendes familie, men de har ikke råd til overfarten. Hvepsene får lov til at se liget. De kender hende ikke, men de kan genkende uniformen og sølvvingerne på hendes bryst. Hvis ikke de gør noget vil hun bare blive brændt. Spil scenen, hvor hvepsene beslutter sig hvad de vil gøre.

Du kan altid hjælpe dem på vej når du spiller doktoren. I én spilstest fik de hendes aske med hjem i en pose. I en anden blev doktoren super ubehagelig og gav dem hvepsens krop med, mod at se Betty nøgen. Det er selvfølgelig også en mulighed at de tager hjem uden liget.

Scene 3.6: Pat og Violet – Hjemturen

Formål: At få hvepsenes tanker om hjemturen, samt give dem en glimt af håb

Roller i fokus: Pat og Violet

Sted: Flyet og landingsbanen

Hvepsene skal flyve hjem med de sårede soldater. Først skal karaktererne etablere hvem der flyver førstepilot. Klip scenen når de er blevet enige.

Vi følger Pat og Violets fly. De har fløjet i over 15 timer og er ved at være ved deres destination. Lad først karaktererne tale lidt om deres oplevelser i England.

Udspil derefter kort flyscenen, mens de lander. Mens de står på landingsbanen og ser de sårede soldater blive hjulpet eller båret ud af flyet, kommer en af dem hen til hvepsene. Han tager Pats hånd og siger et dybtfølt tak for turen.

Derefter klippes scenen.



Scene 3.7: Telegrammet

Formål: At fortælle hvepsene at korpset bliver opløst

Roller i fokus: Alle

Sted: Basen i Arizona på Oberst Clarkes kontor

December 1944. Hvepsene er blevet kaldt op på Oberst Clarkes kontor. Han har modtaget et telegram fra General Arnolds stab. Fra og med d. 20. december 1944 er korpset WASP opløst og de skal tage hjem. Spilleder spiller Oberst Clarke. Han må gerne spilles mildere end tidligere. Enten har han ondt af dem, eller har fundet respekt for dem. Han gør i hvert fald honnør for dem, inden de forlader hans kontor. Udenfor er der klar sol og frost. De kan se et fly på vej til at lande. De kan høre larmen fra hangarene. På basens eksercitplads kan de se Stars and Stripes blafre.

Hvad snakker de om? Giv spillerne noget tid til at spille scenen og komme med deres reaktioner.



Scene 3.8: Den sidste flyvetur

Formål: At få karaktererne til at reflektere over deres tid sammen. Scenen må gerne være melankolsk/nostalgisk

Roller i fokus: Alle

Sted: B-29 Flying Superfortress fra en base i Florida tilbage til Arizona

December 1944. Superfortet er den største og tungest bomber som nogen sinde er blevet skabt. Til en mission er den normal bemannet med 32 mand, men nu er det kun de fire der transporterer den.

Først er det Betty og Pat der flyver. Lad dem etablere hvem der er førstepilot og hvem der er andenpilot.

Spil derefter en kort flyscene, når flyet letter. Klip derefter scenen til midten af flyveturen. Denne del er ikke en flyscene. De har siddet tavse sammen et stykke tid. Hvem er den første der siger noget og hvad snakker de om? Om det de skal hjem til. Om deres oplevelser sammen eller om deres fremtidsudsigter. Lad denne del vare et par minutter. Klip gerne scenen et sted hvor de er nostalgiske.

Nu er det Violet og Helens tur til at etablere hvem der er førstepilot og hvem der er andenpilot. Spil derefter en kort flyscene mest de lander flyet. Klip scenen når flyet lander.



Scene 3.9: Farvel

Formål: At lade hvepsene sig farvel til flyet og drømmen

Roller i fokus: Alle

Sted: På landingsbanen i Arizona

De er lige landet og stå nu alle fire ude foran flyet. Dette har været deres sidste mission sammen. Ingen af dem kan holde ud at skulle sige farvel til hinanden, så i stedet siger de farvel til flyet. Det er mørkt, men landingsbanen er oplyst af mange lamper. Flyet kaster skygger på asfalten. Lad dem hver især sig farvel til flyet og klip når den sidste har talt færdigt.

General Arnolds tale

Denne tale blev hold af General Arnold til den sidste WASP afgangsklasse. Generalen var flyvevåbnets øverste chef under krigen. Hold talen for spillerne.

I og jeres søstre, har bevist I kan flyve vingespidts til vingespidts med jeres brødre. Hvis der nogensinde var tvivl i vores sind, om at kvinder kan blive dygtige piloter, så har hvepsene gjort den tvivl til skamme. Jeg vil fremhæve hvor værdifulde programmet har været for nationen. Vi ved nu I kan klare vores hurtigste jægere og vores tungeste bombere. Vi har set I kan fragte, træne antiluftskyts, testflyve og talløse andre ting. Så, på denne dag, med denne afgangsklasse, gør jeg honnør. Til jer og til alle hvepse. Vi i hærens kommando er stolte af jer. Vi vil aldrig glemme at vi står i gæld til jer.

Scenariet slutter.



Betty Jane Williams



Hun lader ham tænde sin smøg. Bagefter puster hun røgen ud i ansigtet på ham. Kors hvor er han kedelig at høre på. Han har snot i hovedet og tror selv, han er gud. Hun nikker og smiler til en ligegyldig kommentar: "Det er rigtigt Betty, smil, bare smil ogle", messer hun inde i hovedet, mens hun slår en henkastet latter op til en ikke rigtig sjov kommentar. Hun kigger ham i øjnene og væder læberne med tungen. Han vil have hende. Hun kan se det på ham. Talen bliver uklar, og han snakker for febrilsk og for meget. Det er ikke på grund af alkoholen. Det er hende. Hun ville kunne få ham til at smide tøjet og springe ud fra balkonen. Men hun orker ikke. Hun gider heller ikke lege i aften. Kors, hvor er livet dog kedeligt, og verden er fyldt med idioter.

Betty Jane er 24 år og bor i Charleston, South Carolina. I sommeren 1943 ankommer Betty Jane til flybasen Sweetwater, Texas. Her skal hun lære at flyve militære flyv over de næste seks måneder.

Betty er en klassisk sydstatsskønhed, som de ellers kun findes på det store lærred. Hendes bedsteforældre var gamle plantageejere, og huset er stadig i familiens eje. Som datter af en velhavende familie har hele hendes opvækst båret præg af luksus og privilegier.

Det var ikke et sted, man snakkede om penge, det var bare noget man havde. Alle unge kvinder i Bettys omgangskreds er opdraget til at være pæne piger, og for hende er det ikke anderledes. Man larmer ikke, man pådrager sig ikke for meget opmærksomhed, man krydser benene, og man beder sin aftenbøn. Og Betty er rigtig god til at være den pæne pige, når hun gider. Elegant, dydig og charmerende. Om natten sniger hun sig ud for at danse, drikke whisky og ryge cigaretter. Der er hun den farlige kvinde. Forførersken. Hende der kan opfylde en hver mands vildeste drømme. Hende der går på knæ for og frier til, mens hun bare slår med håret og går sin vej. Begge dele er lige kedeligt, og begge dele er lige nødvendigt. Skal man klare sig i verden som kvinde, handler det om at spille rollen. Er man klog nok, kan man udnytte situationen til sin fordel.

Heldigvis er hun klogere end de andre. Kvinderne er for dumme og overfladiske. Mændene er selvglade og egocentriske. Ingen af dem ser den rigtige Betty – det giver hun dem ikke lov til. Hun lader dem gerne tro, at hun er naiv. De ville alligevel aldrig forstå. Sætte pris på den Betty, som også læser klassisk litteratur under dynen, og som kan løse avancerede ligninger lettere, end nogen anden hun kender. Hvis hun havde været en mand, havde nogen gjort hende til professor et sted.

Men det er hun ikke. I stedet for at gå på universitetet går hun til selskaber, på visit og til te. I stedet for at bliver opfordret til at få sig et job, bliver hun opfordret til at få sig en mand. Hendes liv er som en påklædningsdukkes. Det eneste, hun kan, er at udstille sig selv. Det er, hvad hun har lært hele livet. Kan man overhovedet slippe en påklædningsdukke fri? Bliver den nogensinde andet end en pyntegenstand.

Men hun udnytter det også. Man må bruge de talenter man har, og det gør Betty. Folk vil gerne være omkring hende. De vil gerne kigge på hende og høre på hende. Hun kan være ubehageligt ærlig over for andre mennesker, til tider hensynsløs. Hun kan sige stort set hvad som helst til dem, og de synes stadig, at hun er dejlig. Hvis de er for dumme til at forstå, hvad man siger, så må man gerne sige det. Alligevel skammer hun sig nogle gange over, hvordan hun kan behandle andre. Holder sig for ørerne, mens hun synger højt og forsøger at ignorere den lille stemme i sit hoved, der siger, at hun er et dårligt menneske.

For Betty startede flyvningen egentlig som et væddemål. Naboens søn havde taget et flyvecertifikat og påstod hårnakket, at den slags kunne piger ikke. Betty væddede ham 15 pakker Lucky Strikes, og dagen efter sneg hun sig ned på flyvepladsen uden sine forældres tilladelse. Det tog kun en tur. Derefter kunne hun ikke forestille sig nogensinde at undvære det.

Flyet er det sted, hvor Betty slipper for den pæne pige. Det dukkens oprør. Her er hun vild, dygtig, taktisk og hun imponerer. Uden falske smil og uden krydsede ben. Allerede tidligt kunne hun lave manøvrer, som ikke mange piloter kunne.



Hun er frygtløs og elsker at lave vovede stunts – så føler hun, at hun lever. Det er sensuelt at flyve. Motorens vibrationer, styrepinden mellem hænderne og solen i øjnene. Kroppen og maskinen er ét. Og så elsker hun at se mændenes ansigtsudtryk, når hun elegant stiger ud af flyets kabine med sin faldskærm på slæb. Det er så uventet, og det provokerer dem. Det eneste hun frygter i flyet, er at det skal blive trivielt. Det må aldrig være det samme, og det må aldrig holde op med at være spændende.

Al privatflyvning blev stoppet ved krigens udbrud. Hun savner at flyve som en gal, men krigen fylder egentligt ikke ret meget i hendes hoved.

Det var Nancy Love Harkness, der kontaktede hende. Selve stifteren af WASP og pioner inden for flyvning fortalte hende, at hun var blevet anbefalet af hendes flyveinstruktør. Betty var meget smigret. Og alt hun skulle gøre var at indsende en ansøgning. Hun sprang til med det samme. Ud i verden på eventyr og møde mennesker. Spændende mennesker.

Betty kort

Betty lever et privilegeret liv, men hendes tilværelse keder hende. Hun ved godt, at hun sjældent bliver set på som andet end krop, så hun har besluttet sig for at spille med og få det bedste ud af det. Hun vil leve livet, så det gør hende glad, men kan man nogensinde blive rigtig glad, når man altid bærer maske? Hun kan være ubehageligt ærlig mod andre og glemmer tit at sætte sig i deres sted. Sådan overlever hun.

Når Betty flyver, er det hendes oprør, mod de utallige roller hun spiller. Hun flyver, fordi det er det eneste sted, hun ikke skal være påtaget. Her er hun så fri, som man kan blive. Fordi hun ellers ville drukne i falske smil og samtaler med mænd, der kun tror, hun kan snakke om vejret. Krigen er ikke noget, hun har tænkt over endnu. Og indtil videre betyder den ikke rigtigt noget for hende, andet end den giver hende en mulighed for at flyve.

Bettys forhold til de andre hovedpersoner

Helen: Er Bettys flyvemakker. Hun er stædig og vil bestemme alting. Helen er altid så seriøs omkring alting. Hun virker aldrig, som om hun er tilfreds eller glad over noget. Betty er træt af at høre på Helen snakke om pligter, og at hun opfører sig, som om hun er meget ældre. Helt ærligt, de er lige gamle.

Betty bliver altid lidt utålmodig, når hun er oppe med Helen. Hun flyver fint og kan godt sætte fart og tempo, men Helen gør aldrig noget uventet, og alting er altid lige efter bogen. Det kildrer i Bettys hænder for at overtage styrepinden og gøre noget vildt i luften.



Violet: Er en sød særting, men hun skulle tage at slappe lidt af og nyde livet. Det er svært at læse i hvilket humør Violet er. Hun kan være tungsindig, rasende eller manisk, og man ved aldrig hvorfor.

Violet har to indstillinger, når hun flyver. Der er den rolige, kedelige Violet, og så er der den vilde, kaotiske Violet. At flyve med Violet er nogen gange som at spise mad uden salt, andre gang virker det som om, hun har et dødsønske. Fuldstændig ude af kontrol, så selv ikke Betty kan følge med.

Patricia: Er en stor grov pige, som klæder sig som bondeknold og taler som et vandfald. Hun ligner ikke nogen kvinde, Betty nogensinde har set før. Det er sjovt at drille Pat. Hun er et let offer med sin kluntede krop og store fødder.

Det er til gengæld underligt at forestille sig, at det er Pat der flyver, når man står på jorden og kan se hende i luften. Hun flyver elegant og navigerer som en drøm. Hvordan kan man flyve så smuk og se så klodset ud? Når Betty flyver sammen med Pat, er hun altid ivrig efter at vise, at hun også kan flyve på den måde.

Helen Wyatt Snapp



Der glider et ord over Helens mund, som hun ellers har forsvoret at bruge. Hun griber sig selv i at sige undskyld, selv om ingen er i nærheden til at høre hendes udbrud. Butikken har lukket, og køleskabet er tomt. Hun kommer for sent. Igen. Skulle have landet flyet for en time siden, men hun glemte tiden. Ira kommer hjem om en time, og der er ingen aftensmad. Han bliver vred. Igen. "Slap af Helen, fejl sker. Det er menneskeligt". Men ikke for hende. Helen Wyatt Snapp har alting under kontrol. Altid. Svenden pibler ned over hendes pande, mens hun forsøger at huske, om der er nogen rester i fryseren. Hvis det her er hendes livsopgave, har hun bare at gøre det ordentligt. Sætte en ære i køleskab, fryser og opvask. Denne gang fejlede hun. Ira bliver vred - igen.

I sommeren 1943 ankommer Helen til flybasen Sweetwater, Texas. Her skal hun lære at flyve militære flyv over de næste fire måneder.

Helen er 24 år og bor i Clarksville, Tennessee med sin mand. Ira havde jagtet hende gennem et helt år, og hun var meget smigret af hans frieri. Da de blev gift, var hun ikke sikker på, at hun elskede ham. Det er hun stadig ikke. Hun er faktisk i tvivl om, hun overhovedet er i stand til at have dybe følelser for andre mennesker. Den tanke skræmmer hende. Hun har aldrig kunne

udvikle tætte venskaber, og sin familie har hun aldrig brudt sig meget om. Måske derfor var det kærlighed at blive gift og komme væk hjemmefra. Nogen skal man jo giftes med, og Ira er en god mand. Også selv om han med tiden er blevet mindre og mindre begejstret for hendes flyvning. Helen ved godt, at som Iras hustru er det hendes pligt at adlyde ham og følge ham, men denne ene ting må hun have. Hvis hun ikke kan flyve - kan hun ikke leve. Ikke det her liv i hvert fald. Hun er stolt af sit hjem, hun er stolt af sin mand, og hun er stolt af deres familie. Det har hun lært, man skal være. Hun ved godt, hvad hendes plads er i verden, og hun ved godt, hvordan rigtige kvinder bør opføre sig.

På den anden side ved hun også, at hun oftest har ret, og at ting ville gå meget lettere, hvis hun fik lov til at bestemme. Hvis hun kunne bestemme, ville alting være på sin rette plads og ingenting, heller ikke mennesker, ville stikke ud. Og når hun får lov til at bestemme, slår hun hårdt ned på afvigere. Alting skal være på den rette plads, ellers falder verden fra hinanden. Havde det været yngre Helen, der talte, havde hun nok sagt, at hvad mennesker gør, det er deres egen sag. Den yngre Helen havde nok også sagt, at middagen ikke betyder så meget, og at Ira da godt kunne hente sin øl selv. Men nu er det voksne, gifte Helen, der er den toneangivne.

Hende der visker over middagsbordet om naboens beskidte lagner, og hende der trofast støvsuger under sofaen, selv om ingen kigger.

Hun er det gifte monster, og hun ved det godt. Hvad er der dog sket med hende? Hun plejede at have drømme. Drømme om at flyve til Paris og male ved Seinen. Drømme om at blive bedre til klaveret. Drømme om at klare sig selv.

Det var i slutningen af High School, at Helen lærte at flyve. På samme tidspunkt som hun mødte Ira. Det var dengang, han synes, hendes flyvningen var charmerende. Ved et tilfælde vandt hun en time med en flyveinstruktør. Hvis ikke hun var taget ud til den, så havde hun nok aldrig sat sig op i et fly. Helen er en ordentlig pige, og den slag gør ordentlige piger ikke. Men i flyet følte hun sig helt fri og lykkelig. Senere er det blevet et sted, hvor hun kan slippe for hverdagens tomgang.

Ingen familie, ingen fryser og ingen Ira. Når Helen flyver, vil hun gerne sætte noget på spil. Noget som ikke findes i hverdagen. Hun forsøger at slippe kontrollen og drømme sig ind i en verden, hvor hun er i centrum, og kun hun er helten. Det lykkes bare ikke altid for hende. Helen flyver, som var det hende, der var maskinen. Altid punktligt, altid korrekt, og kun når omstændighederne er helt optimale. Helens største frygt i flyet er at miste det faste greb, som hun forsøger at have i alting. Flyet er uventet, og man ved aldrig, hvad der sker. Det er farligt at miste kontrollen. Når det kommer til stykket, tør hun ikke tage de risici, det kræves.



Ira meldte sig selv til hæren, da japanerne bombede Pearl Harbor i 1941. De var enige om, at det var det rigtige, og at også Helen skulle gøre, hvad hun kunne for at hjælpe. I krigstid skal nationen skal stå sammen, og som en sand patriot måtte hun gå foran med det gode eksempel. Hendes pligt var nu ikke længere i hjemmet, men ude, hvor hun kunne afløse en ung mand til krigen. Det gør hende stolt at tænke på. I stilhed glæder hun sig også over, at hun nu kan komme ud af huset. Når Ira ikke er hjemme, kan Helen få lov til at tage ansvar og bestemme. Så kan tingene blive gjort på hendes måde, og hun kan måske genopdage de gamle drømme, som druknede i hverdagen.

Der var tusindvis af avisannoncer, som søgte kvinder til arbejde, men det eneste sted, Helen ville hen, var WASP. Måske var det fordi, hun ikke kunne holde ud, at krigen stoppede al privatflyvning. Måske var det fordi, Ira ikke brød sig om, at hun fløj? Måske var det fordi, hun for engang skyld ville presse sig selv?

I februar 1943 blev Ira sendt til en træningslejr i Utah. Hun kyssede ham pænt farvel og lovede at skrive en gang om ugen. Den samme dag sendte hun sin ansøgning til WASP.

Helen kort

Siden hun giftede sig, har Helen ændret sig. Hun er blevet konservativ, men tænker tit tilbage på den yngre Helen som den drømmende pige, hun aldrig kommer tilbage til. Helen vil have, at tingene er på en bestemt måde, og at alting er på deres rette plads. Hun har aldrig følt, hun kunne knytte sig rigtigt til andre mennesker, og det skræmmer hende. Til hverdag er hun en pligtopfyldende hustru, som har lært at sætte en stor ære i at kende sin position i huset. Især når Ira er til stede. Når han ikke er, kan hun både være utrolig stædig og påståelig.

I flyet kommer hun væk fra hverdagens trommerum, og hun føler, at hun giver slip. Det er hendes oprør mod den kedelige kone, hun ser i spejlet hver morgen. Men det er stadig den kontrollerede Helen, der flyver.

Krigen gør hende stolt. Den skal beskytte Amerika og dets værdier, det er den værdigste sag. Uden disse værdier, så er hendes liv spildt – og det ved hun godt. Hun er stolt af at hjælpe, og hun er stolt over, at Ira hjælper.

Helens forhold til de andre hovedpersoner

Betty: Er en forkælet møgunge, der er vant til at få sin vilje. Hun har godt af at komme ud og opleve livet, så hun ikke tror, alting er fest og ballade. Hun skal lære, at hun ikke altid kan få ting på sin måde. Og så skal hun lære at have noget respekt for krigsindsatsen og være stolt over at hjælpe.

Betty er en meget, meget talentfuld pilot. Men hun bliver for vild, hvis ikke noget guider hende og sætter hende lidt på plads en gang i mellem. Hvis ikke, så ender det med, at hun kommer til skade.



Pat: Er en besynderlig kluntet pige. Høj og firkantet. Hun går altid i mandetøj, hun smasker, og hun taler alt for meget. Helen prøver at hjælpe hende ved at rette på hende og give hende lidt vejledning. Hun har snakket om sine ambitioner, men hun skal lade være med at bruge krigen, som platform for sin egen karriere. Det er usympatisk.

Pat er en rigtig dygtig pilot, og hun er helt anderledes elegant, når hun flyver, end hun er på jorden. Helen kunne godt tænke sig at se den elegance på jorden.

Violet: Der er noget sært omkring hende, men Helen kan ikke lige sætte fingeren på, hvad det er. Hun virker som et meget behjælpomt menneske, men man ved aldrig, hvor man har hende. Det er dybt frustrerende og nogle gange endda lidt skræmmende. Hun kan komme med nogle voldsomme udbrud, og det er aldrig til at forstå hvorfor.

Nogle gange flyver hun meget på samme måde som Helen. Hun kan være kontrolleret og have respekt for den store maskine. Andre gange kan hun flyve som en vanvittig, og det gøre Helen utryk, at hun aldrig ved, hvor hun har Violet.

Patricia Chadwick



"Hva' så - vil du ro en tur i min sko", siger hun kækt til pigen ved siden af hende i skobutikken, som bliver helt rød i hovedet og forsvinder til den anden ende af lokalet. "Hader, hader, hader at købe tøj", tænker hun, mens hun kigger på den enorme træsko, hun har i hånden. Pigen havde ikke engang sagt noget til Pat, men hun stirrede ret insisterende. Og så lignede hun bare den type, der kunne komme med en spydig kommentar. Hellere på den sikre side, så man ikke endnu engang ligner en klovn uden et kækt svar til en dum bemærkning. Aldrig mere kloven. Aldrig mere sårende bemærkninger uden en form for konfrontation. Aldrig mere uretfærdighed uden at kæmpe igen. For hende og for alle andre, der ikke passer ind. Hun skal nok kaste den første sten selv, hvis ingen andre tør.

I sommeren 1943 ankommer Patricia til flybasen Sweetwater, Texas. Her skal hun lære at flyve militære fly over de næste fire måneder.

Patricia er 22 år og kommer fra Vermont. Hun er vokset op på en lille gård midt i ingenting, som hun selv siger. Her har hun boet med sine forældre og fire søskende, som hun knuselsker, men som også er enormt trættende ind i mellem. Man kan godt elske folk, og samtidig synes de er enormt irriterende.

Pat tog sit flyvercertifikat, allerede da hun var 17. Hun skulle egentligt have ventet, til hun var 18. Det kunne hun ikke, så hun løj om sin alder for at få lov til at komme op og flyve. Patricia er en stor pige og har altid været det. Allerede som tiårig var hun vokset sine jævnaldre søskende over hovedet. Hun har altid elsket at være udendørs. Der kan hun bruge sine kræfter og hjælpe til på gården. Indenfor føler hun sig stor og klodset. Akavet i de pæne kjoler, som hendes mor trofast syr til hende, og hun kan alligevel kun gå i drengesko med sin størrelse 44. Hendes forældre har altid sagt til hende, at hun var fuld af trods fra den første dag. Pat råber højt, når tingene ikke passer hende, og hun har aldrig været bange for at give sin bror (eller andre) et lag tæsk, hvis de havde fortjent det. Hun vil ikke bare være den stille pige, der pænt venter på sin tur, og aldrig siger sin mening. Når man har mange ting at fortælle verden, så har den bare at høre efter. Hun finder sig ikke i, at hendes bror må gøre en masse ting, som hun og hendes søstre ikke må. Hun finder sig ikke i noget fra nogen.

Pat ved godt, at hun vækker opsigt, når hun går på gaden. Og det sårer hende selvfølgelig, når folk råber efter hende eller kalder hende navne, men hun ser nu en gang ud, som hun gør. Hun opgav for længe siden at prøve på at være andet, end det hun er.

Nu prøver hun at få det bedste ud af tilværelsen og være glad. Det kan godt være at verden ikke altid smiler tilbage, men sure miner gør den bare endnu værre. Der er ikke nogen grund til at gøre ting mere besværlige, end de er. Folk der ikke vil en noget ondt, skal man være rar ved. Men hvis de skubber hende, gør hun oprør. Desto mere hun bliver presset til at ændre sig, desto mere gør hun modstand. Det er kun retfærdigt, at hun siger fra over for idioter. Hun går i det tøj, der passer hende, siger sin mening højt og ofte, smasker, når det passer hende, og griner højtlydt, når noget er sjovt. Amerika er et frit land, og her kan man blive til noget, også selv om man ikke passer ind. Men hvor ville hun en gang imellem ønske, at hun passede mere ind.

Pat har store ambitioner. Hun vil frem i verden. Hun vil være den bedste pilot, og hun vil flyve resten af sine dage. Hun elsker suset ved at flyve. Hun vil have fart og sætte ting på spil. Det er farligt at flyve, men man føler, at man lever. Desuden er flyet ligeglad med, hvordan hun ser ud. Flyet er altid retfærdigt og dømmer dig aldrig. Når Pat flyver, er hun en del af et fællesskab mellem hende og flyet. Og alle andre der deler hendes interesse. På jorden er hun stor og klodset. I luften kan man se, hvor elegant hun kan være. Hvordan hun skaber kunst på to vinger. Der kan også hun være smuk. Når hun flyver, er det eneste, hun frygter, at være ligegyldig – at være hende som ingen lægger mærke til. Eller endnu værre, at være hende som flyver grimt.

Krigen har sat en stopper for privatflyvning, så Pat har indtil videre arbejdet på et savværk. Næsten alle mændene i den lille by er væk. Hendes bror er blevet indkaldt, og hendes far har meldt sig frivilligt.



Når mændene er væk, giver det mulighed for en stærk kvinde som hende. Det er egentlig ikke noget, hun bør sige højt, men Pat er glad for, at de er gået i krig. Så kan kvinderne komme ud og bevise, at de dur til noget andet end at sidde hjemme.

Det var Pats bror som bragte annoncen til WASP med hjem. Hvis ikke det havde været for ham, havde hun aldrig set den. Selv åbner hun ikke aviser, hvis hun ellers kan blive fri. Der stod, at flyvepioneren Nancy Love Harkness søgte kvindelige piloter til et korps, der skulle afløse unge mænd til krigen. Ideen om militæret tiltalte Pat. Der er alle ens klædt, og alle bliver behandlet ens. Og så det er en fordel at være stor og stærk. Men mest af alt er det stedet, hvor Pat kan få lov til at flyve de store militærmaskiner, som ellers kun har været forbeholdt mænd.

Pat kort

Hun er en stor grov pige, som tit får af vide, at hun ikke passer ind og ser forkert ud. Hun råber sine meninger højt, og hun gør, hvad der passer hende. Hun har altid en kæk bemærkning eller en sarkastisk kommentar klar, hvis nogen skulle glo for meget. På den måde bekæmper hun verdens uretfærdighed et skridt af gangen. Alle mennesker skal have lov til at være, den de er.

Når Pat flyver, er det det eneste sted, hvor hun føler sig elegant. For hende er flyet det sted, hvor også hun kan være en skønhed, og der hvor andre for en gangs skyld er kluntede og grimme.

For Pat er krigen et middel til at opfylde hendes drøm om at flyve resten af livet. Hun har ikke tænkt så meget over konsekvenserne ved den, og det har endnu ikke strejft hende, at hendes far og bror kunne blive slået ihjel. Det er hendes store mulighed for at få lov til at flyve for altid.

Pats forhold til de andre hovedpersoner

Violet: Er lidt en lidt speciel dame. Ind imellem gør hun nogle mærkelige og uventede ting. Det er svært at vide, hvad hun tænker og føler. Men det gør ikke Pat så meget. Mennesker er forskellige, og hun er heller ikke selv helt normal. Violet virker som, en der har brug for en ven at grine sammen med. Hvis hun dog bare ville åbne op.

Violet er for det meste en meget grundig pilot, som flyver lidt kedeligt. Så sker det engang imellem at fanden tager ved hende, og hun flyver som en gal. Da er det fantastisk at være i flyet med Violet. Fantastisk og skræmmende.



Betty: Er så køn og charmerende. Men hun er også en lille smule ondsksfuld og ret forkælet. Pat føler sig altid ekstra akavet og usikker, når hun er i nærheden af Betty. Hun ved ikke hvorfor, men hun vil gerne være Bettys ven, også selv om hun normalt hader piger som Betty.

Betty er en super dygtig pilot. Hun tager risici og kan utroligt meget ting. Pat er en lille smule misundelig på hendes talent og vil gerne vise sig, når hende og Betty flyver sammen.

Helen: Er nogen gange lidt ubehagelig at være sammen med. Hun har et ret snævert syn på, hvordan mennesker skal være, og der er ikke plads til at folk er anderledes. Hvilket selvfølgelig er nemt for hende at sige, når hun selv ser helt normal ud. Helen er at af de mennesker, som ikke skal have lov til at få sin vilje hele tiden. Hun skal lære at give plads til andre.

Der er ingen slinger i valsen, når Helen flyver. Hun er præcis lige så konservativ i luften, som hun er på jorden. Men selv Helen må lære, at man ikke kan kontrollere alting, når man flyver.

Violet Cowden



Hun låser døren tre gange og trækker i håndtaget tre gange, inden hun sætter sin taske på den vante plads i entreen. Da hun kommer ind i stuen, lukker hun alle gardiner, så ingen kan kigge ind. Først derefter kommer hun i tanke om, at nøglerne stadig ligger i hendes lomme. Hun har ikke hængt dem på knagen, som hun plejer. Pyt med dem. Violet er altid mere afslappet med den slags, når hun har været i luften. Griner højt, mens hun tænker på nøglerne. Hun sætter sig ned og trækker brevet fra Jeremy op af lommen. Hun har ikke tal på, hvor mange gange hun har læst det. Først er hun fattet, mens hun prøver at forstå, hvorfor hendes bedste ven ville af sted. Gentager hvad han sagde til hende inden han rejste. "Vi ses når krigen er forbi. Jeg lover at gøre dig stolt" Så rammes hun af et af sine udbrud. Hun knuger glasset så hårdt, at det revner i hånden på hende. Så river hun brevet i bitte små stykker. Kalder ham de værste ting, hun kan komme i tanke om. Godt hun er alene. Hun hader at gøre andre til tilskuere for hendes udbrud.

I sommeren 1943 ankommer Violet til flybasen Sweetwater, Texas. Her skal hun lære at flyve militære fly over de næste fire måneder.

Violet er 26 år og bor uden for Columbus, Ohio. Hun er lærerinde på en skole i byen for velhavende familiers børn. Violet er strengt opdraget. Hjemmet var katolsk og hendes familie holdt strengt på dogmerne. Hendes far, der kommer fra England, havde kæmpet i den store krig. Det gjorde ham mærkelig. Han snakkede aldrig om det, men i skyttegravene havde han oplevet ting, intet menneske bør opleve. Der havde han fundet Gud. Og Gud var med i alle aspekter af deres liv og kiggede altid på hende. Violet er ikke sikker på, at hun tror på Gud mere. Men tanken om at nogen eller noget følger alle hendes mindste bevægelser og inderste hemmeligheder, har fulgt hende hele livet. Hun har aldrig kunne ryste det af sig. Ude foran hendes stuevindue kan man se to gadelygter stå tæt. Når man sidder i sofaen ligner det lysende øjne. Violet har altid gardinerne trukket for lige præcis det vindue. Hun kan ikke bære tanken om at blive overvåget eller udstillet.

Hun lærte tidligt, at man ikke skal belemre andre mennesker med sine følelser. Man skal opretholde facaden, og man skal altid bevare kontrollen. Hun lærte også hjemmefra, at man skal hjælpe andre og være næstekærlig. Måske var det derfor, hun blev lærer. For at hjælpe. Det sker bare alt for ofte, at hendes dystre side, som hun selv har døbt det, kommer i vejen.

Nogle gange bliver hendes mange følelser for overvældende. Så gør hun de mest utrolige ting. Nogle gange bliver hun rasende, andre gange griner hun højt og manisk. En gang vågnede hun op døddrukken og kunne intet huske fra dag før. Inden i hende bor der en djævel, som nogle gang farer frem i voldsomme udbrud.

Violet ved godt, at hun er forstyrret i hovedet. Hun forøger ikke at lade det skinne igennem, men det lykkes ikke altid. Hun holder den dystre side i skak ved at lave systemer i alting, og kan blive noget så arrig, hvis der bliver rodet i dem. Det er nødvendigt for hende, at alting er på sin rette plads. Hun kan stå op flere gange om natten for at tjekke, at hoveddøren er låst, eller at skufferne er lukkede. På flyvepladsen kan hun manisk gennemgå flyet i flere timer, før hun tager det op. Jeremy kender den side af hende. De betror sig til hinanden. Han er også et forstyrret menneske, og hun vil gerne hjælpe ham. Hun vil gerne hjælpe alle, som har det svært. Hende og Jeremy har hinanden. Eller havde – måske kommer han aldrig hjem igen. Under alle omstændigheder ved hun, at hun aldrig vil få den sammen Jeremy igen. Krig ændrer mennesker.

Det er flere år siden hun tog flyvercertifikat, og hun flyver altid hver søndag, når andre er i kirke. Hun elsker at flyve. Her kan hun være alene med sine tanker. Hun tør græde, råbe og snakke med flyet, som var det en person. Hun ved nemlig, at den store maskine alligevel adlyder hendes mindste bevægelse. I luften er Violet to forskellige kvinder. Den vilde og den rolige. Når hun er den rolige, så flyver hun fattet. Nærmest lidt kedeligt. Ind imellem kommer den vilde frem i hende, når hun fortaber sig i suset og tømmer hovedet for tanker. Så flyver hun som en gal.



Bryder reglerne og giver slip. Hvis man ikke kan give slip lige præcis dér – så kan man ikke flyve. Violet's største frygt i flyet er også hendes største glæde. Det er hende selv. Når den vilde kommer frem, og hun mister føringen og sætter alting over styr. Hun håber aldrig, at hun nogensinde vil udsætte andre for det. Hendes liv er hendes eget, men det er andres ikke.

Med krigens udbrud er al privatflyvning standset. Violet savner den ro, det giver hende, når hun tog de store maskiner op. Hun har svært ved at finde sig til rette, når det eneste indhold i hendes tilværelse nu er arbejdet med skolen. Derfor søgte hun ind i WASP korpset, lige så snart hun hørte om det.

Hun ville aldrig have drømt om at arbejde for flyvevåbnet, hvis ikke det var for krigen. Krig er for mænd, og det samme er militæret. Det er ikke noget, man spøger med. Det er alvorligt og tragisk. Violet er ked af krigen og ville ønske, at det ikke var nødvendigt, men det er den. Det er ét onde, som skal bekæmpe noget større, der er endnu mere ondt. De siger, at krigen vil hjælpe i Europa, og hun tror på dem.

Violet kort

Violet er et menneske, som i bund og grund gerne vil hjælpe andre, der har det svært. Hun er en urolig sjæl, som føler dybt, og for hvem alle disse følelser nogle gange kan blive for meget. Hun er neurotisk omkring, at alting skal være på sin rette plads. Og så har hun et vildt temperament, selv om hun prøver ikke at vise det. Når ting bliver for overvældende, ved hun aldrig helt selv, hvordan hun reagerer.

Når Violet flyver, er hun enten den rolige eller vilde. Hun ved aldrig helt selv, hvornår den vilde kommer frem, men hun både frygter og elsker det.

Hun har haft krig tæt ind på livet, og hun synes, det er grusomt. Men hvis krig er nødvendigt, så hjælper hun gerne, så den kan blive overstået så hurtigt som muligt.

Violet's forhold til de andre hovedpersoner

Patricia: Det er synd for Pat. Hun er en elefant i en glasbutik, og hendes store krop og vilde armbevægelser gør hende intimiderende at se. Pat er et meget hjerteligt menneske overfor Violet. Og hun ved ikke helt hvorfor. Det gør hende lidt utryg, men Pat mener det vel godt. Desværre er det ret usympatisk, hvordan Pat udnytter krigen til at få opfyldt sine egne ambitioner.

I luften er Violet til gengæld aldrig utryg sammen med Pat. Hun flyver meget let og roligt, selv om hun godt kan sætte fart på.



Helen: Inde i Helen bor en rigtig drømmer, men lige nu bliver den holdt i skak af en forsmået husmor. Hun er altid meget alvorlig og overbevist om, at hun har ret. Helen har svært ved at se, at andre mennesker ikke alle sammen er som hende, og det har hun brug for at lære. Desuden er hendes syn på krigen noget pladderromantisk, patriotisk sludder. Krig skal ikke gøre folk stolte. Krig er grumt.

Helen flyver konservativt, selv om hun er dygtig nok. Det kan bare være svært at have total kontrol over, alting der sker i luften. Det tror Helen, at hun kan. Violet ville ønske, hun engang imellem kunne blive rystet i luften.

Betty: Hun skal lade være med at spille naiv. Det klæder hende ikke, og Violet kan udmærket godt se igennem hendes facade. Betty udnytter sit udseende og sin charme til at få ting, som hun vil have dem, på bekostning af andre. Ofte går hendes facon ud over Pat, og Violet ville ønske, hun kunne lære Betty, at det gør en gladere, når man er god ved andre. Hun savner ydmyghed, og det ville klæde hende meget ikke kun at være smuk uden på.

Betty er et naturtalent, og det er død uretfærdigt. Hun flyver vildt, som om hun ikke ejer frygt i livet. Men en rigtig god pilot respekterer også flyet, og Betty respekterer ikke rigtig noget.

Violet Cowden

Dies at 94: civilian WASP aviator during World War II.

She flew 19 different types of aircraft, logging enough miles with the Women Airforce Service Pilots to have flown around the world 55 times by her estimate. She was the subject of a documentary film, 'Wings of Silver.'

Violet Cowden never lost her love of flying, a passion born when she was a young girl envying the hawks soaring above her family's South Dakota farm in the 1920s. When she was a young first-grade teacher learning to fly out of an airfield in Spearfish, S.D., in the early 1940s, her students always knew when she had been flying because she was so happy.

Her love of flying only increased when she joined the Women Airforce Service Pilots (WASP) during World War II. And although her career as a pilot ended after her wartime service, her enthusiasm for flying never let up. Indeed, Cowden gleefully co-piloted a World War II-era P-51 Mustang with dual controls and flew from San Bernardino to Orange County last year when she was 93. As she put it in a 2010 documentary about her life in the sky: "I always say the worst thing about flying is coming back to earth. That's the hardest thing for me. I would stay up, I would — but you do run out of gas."

Cowden, a former president of the WASP veterans organization whose experiences and indomitable spirit inspired later generations of female pilots, died April 10 of congestive heart failure at Hoag Memorial Hospital Presbyterian in Newport Beach, said her daughter, Kim Ruiz. She was 94. Cowden was 26 when she earned her WASP silver wings in 1943. "I joined because of love for the country," she told *The Times* in 1993, "and I thought maybe I could contribute something to the war effort." Of the 25,000 women who applied for the WASP training program, 1,830 were accepted and 1,074 graduated. As civilian pilots under contract to the military, the WASP fliers freed up male pilots for combat missions. Members ferried pursuit aircraft (fighters), bombers and transport planes from factories to military bases and points of embarkation within the United States — and performed other duties, such as towing targets for antiaircraft gunnery practice and flying as engineering test pilots. Cowden flew 19 different types of aircraft, including fighters.

The P-51 Mustang was her favorite, she said in the 1993 *Times* interview. Once, she recalled, she got a P-51 up to more than 400 mph when she raced a Navy pilot from Columbus, Ohio, to Newark, N.J. "I just stayed ahead of him all the way," she said. Cowden also delivered the first P-51 to the Tuskegee Airmen, the nation's first black military air unit. The dangerous work of the WASP — 38 pilots died during training and on active duty — wasn't always appreciated. "I landed an AT-6 in Kansas City," Cowden recalled in a 2010 interview with the *Orange County Register*. "The commanding officer at the field heard that a woman had flown it in and wouldn't accept it. I just ignored it. That's all you can do." Cowden later figured she logged enough miles to have flown around the world 55 times during her wartime service. One of the saddest days of her life, she said in the 1993 *Times* interview, was when the WASP was deactivated in December 1944.

"The war was winding down and the men were coming back and wanted their jobs back," she said. "I felt a lot of resentment." In "Wings of Silver: The Vi Cowden Story," a 34-minute documentary by Mark and Christine Bonn of Hermosa Beach, Cowden said: "I think the shock of the whole thing was that I thought we were doing something so important and then all of a sudden it's not. It's like you've been doing all of this for nothing." After the force was deactivated, Cowden said, "we had our commercial license and if the airlines would have hired women at that time I probably would have been flying the rest of my life." Instead, she got a job with TWA in New York City, where she worked at the ticket counter for about a year. "But that was so awful," she said, "because here the planes were flying and you wanted to fly and you couldn't and it just wasn't satisfying." She later co-owned a ceramics shop in Lynwood, got married and became a mother.

After moving to Huntington Beach with her family in 1972, she operated the Teachers Resource Center in the Huntington Beach City School District. It wasn't until 1977 that members of the WASP were recognized as military veterans and given limited benefits. In 2010, Cowden joined some 200 other surviving WASP veterans in Washington, where they received Congressional Gold Medals for their wartime service. During question-and-answer sessions at film festivals where "Wings of Silver" has been screened, Christine Bonn said last week, "the first question everybody asks is, 'Where did you find this amazing woman?' They're all blown away and inspired by her."

"Vi really embodies all the aspects of the WASP — their spirit of adventure, courage and can-do spirit."

Cowden, who was born in a sod house on a farm in Bowdle, S.D., on Oct. 1, 1916, celebrated her 76th birthday in 1992 by putting a new twist on her old love: skydiving out of an airplane in tandem with an instructor at 12,500 feet. She jumped again in 2005 when she was 89, that time with the Army's elite parachute team, the Golden Knights. "Vi found joy in every day," said Katherine Landdeck, an associate professor of history at Texas Woman's University, which houses the WASP archives. "She loved flying and being in the air and sharing not just the WASP story, but the love of flight with everyone." - Cowden's husband, Scott, died in 2009. In addition to her daughter, she is survived by two sisters, Betty Niese and Lillian Riede; and three grandchildren. A memorial service is pending.



Patricia Erickson (born Chadwick)

WWII WASP was happiest when flying

A member of a pioneering group of female paramilitary World War II pilots, Winter Park resident Patricia Erickson, died March 2 at the age of 92.

Part of the group known as Women Air Service Pilots, or WASPs, which won a Congressional Gold Medal of Honor in 2010, Erickson first became interested in flying after graduating from the Ricker Classical Institute in her hometown of Houlton, Maine. She won a scholarship to a Civilian Pilot Training Program in Caribou, Maine, soon afterward and graduated in her early 20s.

"I passed! My dad finally agreed to my staying in a boarding house while taking flying lessons (\$5.00 a week for room and board at that time)," she wrote as part of a WASP memoir under her maiden name, Patricia Chadwick. "I kept books at the airport to pay for my flying time."

Inspired by a female flight trainer, she joined the ranks of the female aviators and graduated as part of the second WASP class on May 28, 1943. More than 1,000 women ultimately joined the group, whose members flew more than 60 million miles in all types of military aircraft in an effort to free up more men for combat duty. Assigned to a ferrying division of the Air Transport Command base in Romulus, Mich., Erickson flew B-17s, B-24s, B-25s and other bombers and fighter planes in the military's inventory, her family members said.

"In Romulus, some of the most 'fun' trips were to Cap-de-La-Madeline Primary Flight School in Canada ferrying PT-26 Cornells," Erickson wrote in one of the WASP memoir books. "We took some to the Northwest from the Canadian factory, sometimes going the northern route across Southern Canada, and sometimes going the longer route south via El Paso and up through Oregon. Gee, what trips we did have."

Erickson later married Air Force pilot Carl E. Erickson, and they traveled to Japan and Africa before moving to Winter Park, where they raised their four children. Daughter Ingrid Campbell said her mother loved to paint, garden and, in northern climes, cross-country ski, though her happiest times were rooted in flying.

"She often said that was the happiest time of her life," her daughter said. "My mother was on the cutting edge of aviation. ... She lived on the wild side."

Erickson was honored on March 10, 2010, when WASP pilots received Congressional Gold Medals at a ceremony in the U.S. Capitol. Only about 300 of the WASP pilots were still alive at that point, but many of them attended. Campbell traveled to Washington to collect a medal on behalf of her mother, who used a walker in her later years, though she had remained in relatively good health until a fall about a week before her death.

She was predeceased by her husband; her sister, Carolyn C. McVickers; a son, Eric Erickson; and a grandson, Jim Higgins. In addition to Campbell, she is survived by her brothers, John H. Chadwick of Augusta, Maine, and James M. Chadwick of San Jose, Calif.; daughter Christina Verlander and son Nils Erickson; and seven grandchildren.

Baldwin Brothers Cremation Society in Winter Park handled arrangements. A service will be held later in Houlton, Maine.



Helen Wyatt Snapp

Helen Wyatt Snapp did not want to be called a hero.

“The real heroes are the people who don’t come back” from combat, said the former WASP pilot. Despite that humility, Snapp was recognized in South Florida and beyond for her contributions to aviation and for helping pave the way for women in flight. Snapp died Jan. 20 at Memorial Hospital West in Pembroke Pines from complications after a hip fracture surgery. She was 94.

“The real heroes are the people who don’t come back” from combat, said the former WASP pilot. Despite that humility, Snapp was recognized in South Florida and beyond for her contributions to aviation and for helping pave the way for women in flight.

Snapp died Jan. 20 at Memorial Hospital West in Pembroke Pines from complications after a hip fracture surgery. She was 94. Snapp was born in Washington, D.C., and attended Mary Washington College in Fredericksburg, Va. During one summer break from school, she and her sister Evelyn began taking flying lessons. Although she had a fear of heights, when World War II broke out, Snapp entered the Civilian Pilot Training program and became a licensed private pilot.

In 1942 she married Ira Benton Snapp, a lieutenant in Company B 30th Infantry Regiment, 3rd Infantry Division of the U.S. Army during its campaigns in North Africa, Sicily and Italy. It was while her husband was overseas that Snapp learned about the Women’s Air Force Service Pilots (WASP) training program and began training in Sweetwater, Texas. She became one of the country’s first female military aircraft aviators. When she graduated, she was sent to Camp Davis in North Carolina, where her duties included radar operations, aerial target towing and search light training. Later, she flew at Liberty Field in Fort Stewart, Ga. Her responsibility there was to fly planes that towed targets, at which male recruits would shoot live ammunition. Snapp’s final task in active service was a top-secret mission with radio-controlled aircraft, that would later be packed with explosives and used as the first guided bombs.

She also piloted the B17 Memphis Belle, while traveling from Tampa to Jacksonville, when the plane was being used for War Bond promotions. She was trained to fly both single and multiple-engine planes. When WWII ended, Snapp returned to the Washington, D.C., area where she and her husband raised three sons. Simultaneously, she worked for the U.S. Post Office. They moved to South Florida in 1984.

Snapp’s son Jeremy said his mother has served as a source of inspiration for him since he was a child. “She participated in a piece of history and got to do a lot of things people normally don’t get to do ... like fly fighter planes,” he said. Besides her aviation career, Snapp was known for enjoying life and cherishing time with her family, friends and fellow pilots, he said. If she saw any opportunity to connect with her contemporaries, she would take it, he said.

Snapp advocated for WASP pilots to be officially recognized as military members and spoke about the discrimination they felt at the time. Although they participated in military activities, they were considered civilians. Now, they are able to enjoy some military benefits, including using VA hospitals and the opportunity to be buried in Arlington National Cemetery. “They were doing a man’s job, but they really were kind of played down,” said Suzette Rice, the president of the Wings Over Miami Air Museum, who became a friend of Snapp’s. Rice said Snapp and the other WASP pilots were trailblazers; they were considered civilian pilots, but now women in the military fight in active combat. Snapp was proud to help make that recognition possible. “That was the message Helen had,” Rice said. “She would say, ‘We were women doing a man’s job, and nobody had done it before.’”

Snapp and 175 other living members of the WASPs received the Congressional Gold Medal in 2010. She was also active in women’s pilot association the Florida Gold Coast 99s and the Wings Over Miami Air Museum. Ursula Davidson, a pilot and member of the Ninety-Nines, said she will most remember Snapp as a friend who “was always ready for an adventure.”

“She was a good role model about how to live your life,” Davidson said. “Just to keep doing what you like to do and not to be afraid.”

Snapp is survived by two of her sons, Jeremy and David. She was predeceased by her husband and son Ira Ben Snapp II. There will be a memorial service for Snapp on at 11 a.m. March 2 at the Wings Over Miami Air Museum. Her family has requested donations to the Wings Over Miami Museum or the Florida Gold Coast 99s in lieu of flowers.



Betty Jane Williams

Betty Jane Williams earned her pilots license six months before the attack on Pearl Harbor.

In January 1944 she joined the Women Airforce Service Pilots. The women flew 78 types of military aircraft. But they had to wait until 1977 to be eligible for veterans benefits.

Betty Jane Williams, who joined the Women Airforce Service Pilots, an elite group that flew noncombat missions during World War II, and served as a test pilot in Texas, has died. She was 89. Williams, of Woodland Hills, died Monday at Providence Tarzana Medical Center of complications related to a stroke, her family said. The war effort "needed everybody," Williams, a retired lieutenant colonel, told The Times in 1996. "An airplane doesn't respond to sex. It only responds to skill, and I was bitten by the aviation bug." Six months before the attack on Pearl Harbor, Williams earned her pilot's license in a civilian training program. With the advent of the war, the government grounded general aviation flying on both coasts, and she became a flight attendant with a Canadian airline, Williams later recalled.

When the airlines established instrument flight-training schools, Williams got pilot training at the University of Vermont, then taught Navy and civilian pilots instrument flight techniques. In January 1944, she returned to the cockpit with the Women Airforce Service Pilots, or WASPs, and flew "wrecked planes that had been repaired to make sure they were air-worthy," Williams told The Times in January.

About 25,000 women applied for the program, but only 1,830 were accepted. She was one of 1,074 women who successfully completed the flight training in Sweetwater, Texas, as part of the WASP program, established during the war to cope with the domestic shortage of military pilots. At first, the women were restricted to flying in daylight in small aircraft but gradually took on more dangerous roles. "When you're a pioneer," Williams said in 1996 in The Times, "You don't want to be called a sissy."

Born in 1919 in rural Kingston, Penn., Williams was the middle of three children and grew up wanting to fly.

"Girls just didn't do those kinds of things," Williams said in 1997 in the Los Angeles Daily News. "But the 1940s had arrived, and so had war. That changed everything." As a WASP pilot, she was stationed at what is now Randolph Air Force Base near San Antonio. The women wore uniforms and piloted 78 types of military aircraft -- yet when the program disbanded in December 1944 they were denied military benefits and treated as civilians.

"We just thought we did an extraordinary job," Williams told The Times in 1993. "But to be booted out . . . it was a terrible injustice."

In 1977, the women were recognized for completing military service and allowed to apply for veterans benefits.

After the war, Williams became a commercial pilot, flight instructor and head of instrument ground school for New York airports in the late 1940s. She also produced and hosted an early TV program in 1946 about aviation that aired on CBS and NBC. During the Korean War, she served in the Air Force as a writer-producer for a video production squadron. In California, she worked for North American Aviation and spent 20 years at Lockheed Aircraft as a technical writer and in-house filmmaker. A founding organizer of the postwar WASP national organization, Williams served in several leadership roles and remained active in the group. In January, she helped launch a planned aviation and aerospace library at James Monroe High School in North Hills by donating hundreds of her flight-related books, photographs and paintings to the campus.

Services are being planned.

