

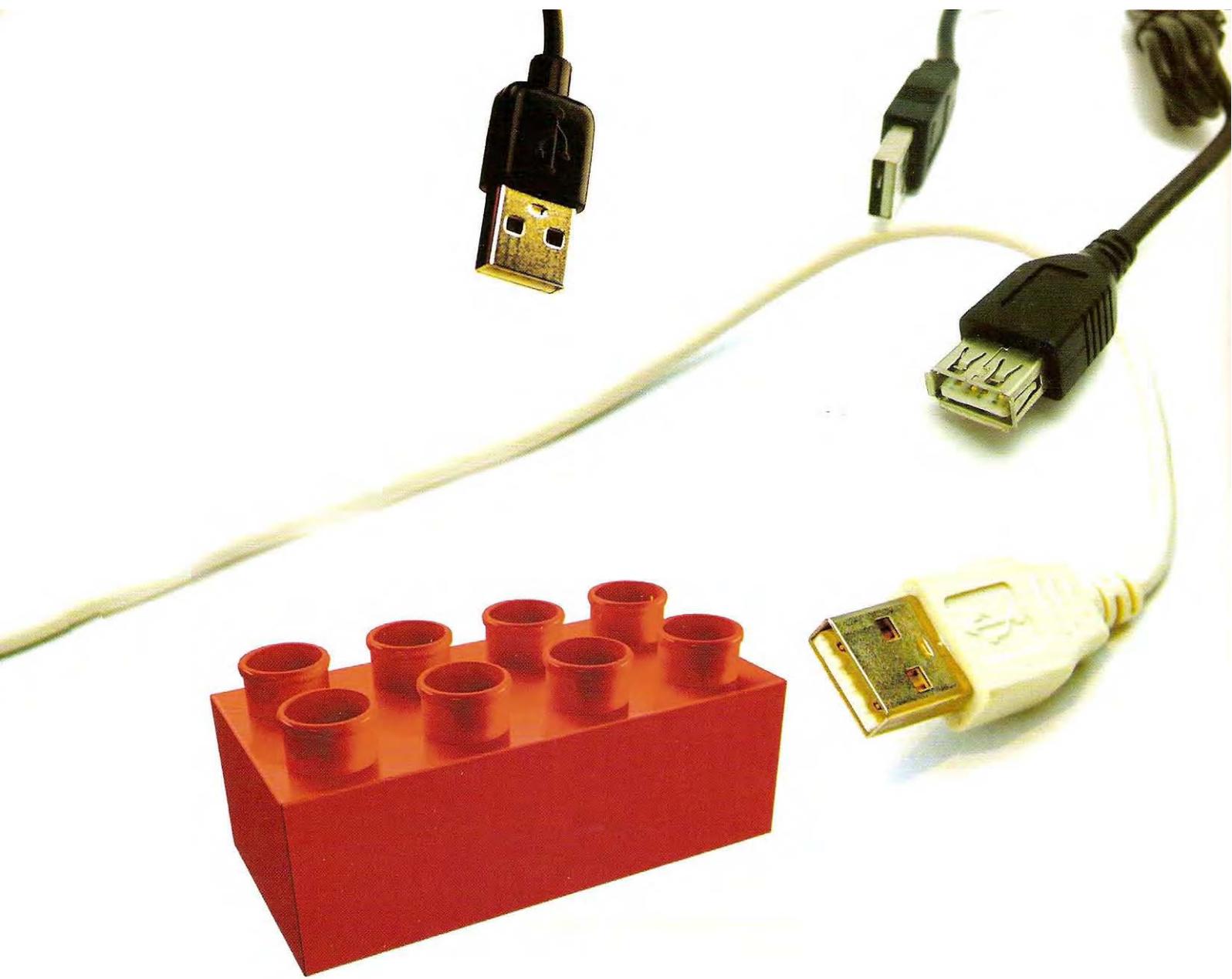
txt. mariano sleiman



RASTI CONTRA- *** ATACA

En plena era de Internet, el mítico juego de piezas plásticas de encastre volvió al mercado. Originario de los setentas, **Rasti** te permite armar tu propio barco, auto o rascacielos, combinando ingenio y destreza. Para que entiendas con qué se divertían tus padres cuando aún no existía el Counter.

http://ar.groups.yahoo.com/group/republica_rasti/



Los corazones de los nostálgicos no entienden de marketing. Mucho menos comprenden los vaivenes de la industria y las crisis económicas. Hoy, tras 37 años de espera, muchos corazones vuelven a estar contentos y eso tiene una sola explicación: **Rasti** ha vuelto.

Si viviste en un termo toda tu vida, te contamos que **Rasti** es, fue y será, un juego de ingenio y de encastre conformado por una gran cantidad de bloques plásticos. Bueno, no un juego con esas características, sino **EL** juego de toda una generación que marcó una época y llegó a convertirse a su nombre en un genérico. Cosas que sólo los grandes logran.

Si bien muchos esperaban ansiosos un regreso de tal magnitud, tres hombres, tres personajes, tres románticos del juego que los ayudó a crecer vieron su sueño hecho realidad. Ellos tres, *José Luis Onostre*, *Adrián Dueñas* y *Leonardo Taquino*, tocaron el cielo con las manos el día que Dimare, la empresa responsable de la vuelta de **Rasti**, les comunicó la noticia.

¿Por qué a ellos? Vamos por partes.

Resulta que un buen día, hace ya dos años, estos tres locos por **Rasti** se juntaron para crear "*República Rasti*", un grupo que se "reúne" en la net y que, según ellos, se resume de esta manera: "*Republica Rasti es un grupo de amigos con la intención de difundir y promover al Rasti de todas las épocas, el de hoy, el del ayer, el Rasti de siempre.*" Pero a no equivocarse, esto no es un club de fans ni nada por el estilo. "*En nuestras reuniones se produce la metamorfosis del niño idealista con toda la ilusión al adulto realista y esperanzado*", agrega *Onostre*, dejando en claro que los más de 250 socios de la República Rasti tienen los pies sobre la tierra. Es evidente que a estos tres hombres, quienes representan a muchos otros que vienen atrás, no les importó en sí el porqué del regreso de su amado juguete, sino lo que esto significaba para ellos. "*El sueño se hizo realidad, se rompió el mito de que todo tiempo pasado fue mejor; ahora ese excelente pasado es el presente*", asegura *Onostre* dejando entrever cierta melancolía en sus palabras.

A esta altura seguramente algunos se estarán preguntando, "pero bueno, vamos, ¿tanto lío por un juguete?" Señoras y señores, he aquí el meollo de la cuestión; los rastis jamás fueron un simple juguete.

Tanto en su primera etapa como en este regreso, la idea de **Rasti** fue siempre ir mucho más allá que los demás "*chiches*". Por ser un sistema de construcción con piezas de encastre, las posibilidades de creación fueron siempre infinitas y sólo se ven limitadas por el ingenio del usuario. "*Es un disparador de la imaginación y de las capacidades manuales e intelectuales de los niños. El chico aprende a usar palancas, poleas, piñones, engranajes, diseña, se enfrenta a problemas que resuelve con prueba y error y después tiene la posibilidad de motorizar todo eso. En síntesis, es el creador de sus propios juguetes*", especifica *Dueñas* mientras *Onostre* agrega: "*Rasti te da libertad, te permite evolucionar a tu ritmo, te contiene. Es un amigo que te propone desafíos y entrar en ese juego te da fortaleza y seguridad*".

Si hay algo, además de todo lo ya expuesto, que convierte a **Rasti** en un juguete casi definitivo es su durabilidad. Y no hablamos en términos del material, ya que éste es prácticamente indestructible, sino de la longevidad de adicción, adrenalina y entretenimiento que puede proveer. La respuesta: infinita.

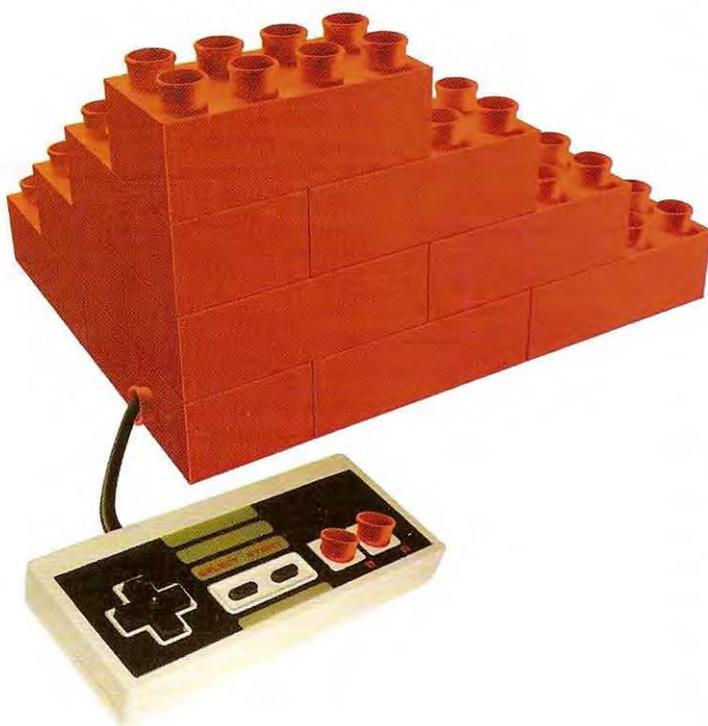
Cada bloque, cada caja, cada rueda; todo es compatible entre sí.

La adquisición de nuevos rastis permite expandir ese mundo de ensueños en el que no existen los límites. Incluso, en varios casos, es el motor que estimula las capacidades de los niños y lo hace al punto de marcarlos profesionalmente en su adultez. "*Estoy convencido que el hecho de ser, hoy en día, Maestro Mayor de Obras está absolutamente ligado a Rasti*", asegura *Taquino* ejemplificando la cuestión.

Es oficial, **Rasti** está de nuevo entre nosotros. Y no es sólo un gran paso para la industria Argentina, sino que también lo es para todos aquellos que comprendan que los rastis son un vínculo para acercar a padres e hijos, ya que aquí no hay perdedores ni ninguna máquina que decreta el fin del juego. Aquí la clave es construir, tanto un auto como un futuro. En un país de realidades no muy felices, es bueno encontrarse, de vez en cuando, con una utopía realizada. Tres hombres con alma de niños tenían un sueño. Un sueño que era compartido por muchos, incluso por la gente de *Dimare* (ver "*Crónica de un regreso no anunciado*"). Esos tres hombres querían que el **Rasti**, aquel juguete que los marcó a fuego de niños, pudiera formar parte de la infancia de sus propios hijos. Y lo lograron.

En la era de Internet, las comunicaciones instantáneas y la sobredosis de información. **Rasti** vuelve con paso firme. Porque, en medio de tanta tecnología, **Rasti** apela a la razón. Y al corazón, claro está.

CRONICA DE UN REGRESO NO ANUNCIADO



Una familia. Cinco hermanos. Un padre.
Un sueño. Una realidad.

Como si fuera el guión de una película, la historia comienza a fines de los setentas, cuando un italiano llamado *Antonio Dimare* intenta adquirir **Rasti**. Dado su alto costo financiero, el buen hombre desiste de la idea y empieza a desarrollar su propio sistema de ladrillos de encastre, llamado *Plastiblock*, con el que se inserta en ese mercado hacia fines de los 80s. Pero como evidentemente los *Dimare* comprenden que los sueños no se abandonan, paralelamente continúan con su interés primario, rastreando la matricería **Rasti** por *Alemania* (lugar de origen del juego) y *Brasil*, hasta que se deja de fabricar en ambos países y pierden su rastro totalmente. Luego de la década infame y varios tropiezos económicos, el 2002 encuentra a los cinco hermanos *Dimare*, más su padre *Antonio*, exportando sus juguetes a *Brasil*. Por esas casualidades mágicas, un representante en el país carioca, radicado en la ciudad de *Pomerode*, una pequeña colonia alemana, consigue la data de que las matrices estarían en algún lugar de *Brasil*, más precisamente en otra ciudad con habitantes alemanes. El proceso iba lento pero tomaba forma; luego de un año de seguir esa pista, los *Dimare* descubrieron que las matrices estaban en una colonia alemana del estado de *Santa Catarina*, en *Blumenau*. A esa altura la película ya tenía un nombre: "*Operación Rescate*". Pero como ésta no era una superproducción de un gran estudio sino un emprendimiento noble de realizadores independientes, no fue hasta 2006 que consiguieron, en el mayor de los hermetismos, terminar el guión y hacerse, por fin, con las dichas matrices. Para el preestreno, ya en este año, invitaron a los tres mejores críticos del medio y luego de escuchar su aprobación echaron a rodar la cinta de forma oficial. Como todos ya sabrán, el filme fue un éxito de taquilla. Padres e hijos se reunieron para compartir, por primera vez juntos, un sueño. El sueño de un hombre. El sueño de cinco hermanos. El sueño de tres locos lindos. El sueño de muchos, que ahora es realidad. Cortesía de estudios *Dimare*.