

PROMPT

agora quero que me ajude com o seguinte: vou te enviar o código atualizado da página de rifas. junte isso com tudo que sabe sobre BSTV e escreva um dossiê sobre esta página e esta parte do projeto. perceba as escolhas de design, as cores nos botões dos números, o fato de cada número ter sua própria cor, que é ditada pelo nome em seguida, que por sua vez é uma listagem de 85 nomes de cores de esmalte Colorama e 85 cores de tinta de parede Coral. Quero algo que reflita sobre as ideias presentes no projeto e nesta página, algo entre um guia de todas as suas particularidades, propriedades e funcionamentos e um ensaio crítico que relaciona isto às experiências em redes sociais, ao contexto de arte contemporânea e às condições de artistas independentes no Brasil.

Dossiê — Página de Rifas do BetShop TV (BSTV)

1. Estrutura e funcionamento técnico

O código revela um sistema de rifa altamente customizado, que combina:

- **Grade de 170 botões numerados**, cada um associado a uma cor (`data-hover-color`) e a um nome (85 esmaltes Colorama + 85 tintas Coral).
- **Estados de disponibilidade:**
 - `.button-main` (disponível)
 - `.button-VENDIDO` (indisponível, bloqueado e estilizado em vermelho).
- **Resumo interativo:** um painel sticky no topo mostra lista de escolhas, quantidade e valor total em tempo real.
- **Sistema de preços com lógica própria:**
 - Cada número custa R\$25,
 - Mas se o jogador escolhe um número ímpar de itens, o último sai por R\$30 (um “prêmio” ou “penalidade” estética).

- **Pagamento integrado:** PIX dinâmico (QR code gerado no browser via payload BRCODE) e PayPal.
 - **Formulário invisível:** os dados são enviados via FormSubmit (e-mail automático) + redundância em Apps Script (backup em planilha).
-

2. Escolhas de UX e design

- **Botões como células cromáticas:** cada número não é apenas “número”, mas também uma cor nomeada, transformando a tabela de rifa em uma **paleta interativa**.
 - **Hover inteligente:** ao passar o mouse, a cor de destaque aparece (o botão troca de fundo para a cor associada), mas retorna ao neutro ao sair. Isso gera um efeito de **revelação** — a cor existe como “potência” e só aparece no gesto do usuário.
 - **Contraste automático:** a função `getContrastColor()` garante que o texto se mantenha legível em qualquer fundo colorido. Isso é design inclusivo e crítico: estética, mas também acessibilidade.
 - **Feedback claro:** botões “ativos” ficam destacados, botões “vendidos” são inertes e marcados em vermelho.
 - **Jornada de aposta em 4 etapas:**
 1. Seleção dos números.
 2. Preenchimento de dados pessoais.
 3. Escolha do pagamento.
 4. Mensagem de sucesso e agradecimento.
Isso organiza a experiência como um ritual narrativo: desejo → identidade → compromisso → recompensa.
-

3. Leituras estéticas e artísticas

1. **Paleta como instalação:** a grade lembra tanto uma **paleta de pintor** quanto uma **instalação minimalista** (pense em Hélio Oiticica ou Piet Mondrian, mas com nomes de produtos populares).
2. **Marcas como poesia pronta:** os nomes das cores (ex.: “*Vou de rosa*”, “*Acionando o contatinho*”, “*Nariz de palhaço*”) são slogans do consumo cotidiano. Ao trazê-los para o

espaço da arte digital, o projeto transforma linguagem publicitária em matéria poética.

3. **Jogo social:** a rifa é uma forma popular de sorteio no Brasil. Transportada para um site artístico, vira uma reflexão sobre **economia da atenção**: em vez de “likes”, o usuário compra cores/números.
4. **Cores como identidades:** cada botão é quase um **avatar cromático**. Participar da rifa é também escolher uma identidade temporária, compartilhável.

4. Relações com redes sociais

- O design em grade e a variedade cromática remetem ao feed do Instagram ou Pinterest — onde a **abundância visual é a moeda**.
- A lógica de “cliques + recompensa” ecoa mecânicas de jogos sociais e apps de apostas.
- Os nomes das cores funcionam como **hashtags vivas**: carregam humor, afetos, memórias, slogans.
- Essa apropriação cria uma experiência híbrida: **não é só apostar, é também performar participação** (como curtir, comentar, compartilhar).

5. Condições do artista independente

- **Autonomia técnica:** uso de Google Sheets, Apps Script, FormSubmit, QRCode.js e hospedagem própria (Vercel/betshoptv.com). Isso mostra a força do **DIY digital**.
- **Economia alternativa:** a rifa funciona como estratégia de financiamento, escapando do circuito formal de arte/galeria.
- **Estética da gambiarra:** há uma beleza na combinação de código customizado, ferramentas gratuitas e estética pop. É uma poética de resistência.
- **Crítica social:** ao usar esmaltes e tintas (produtos de consumo massivo), o projeto conecta o mercado da beleza e da construção civil — dois campos muito presentes na vida popular — com a economia da arte e da aposta.

6. Particularidades e propriedades únicas

- **Hover revelador** → cor como segredo que aparece só na interação.
 - **Contadores automáticos** de disponíveis/indisponíveis, reforçando transparência.
 - **Preços não lineares** → estética do jogo, não da planilha.
 - **Redundância de envios (FormSubmit + Apps Script)** → garante funcionamento mesmo em condições precárias.
 - **Integração de vídeo no cabeçalho** → o site tem introdução quase performática, criando atmosfera antes da aposta.
-

7. Conclusão crítica

A página de rifas do BSTV é **um dispositivo artístico camuflado em site de apostas**.

- É rifa, mas também é pintura digital, performance interativa e comentário crítico sobre consumo e precariedade.
- A experiência vai além da aposta: é um ensaio sobre **como a cor, a linguagem de marcas e a estética das redes sociais podem se fundir em arte contemporânea**.
- O artista independente brasileiro, ao construir isso com código e inventividade, reinscreve a rifa (ferramenta popular de sobrevivência) em um campo de experimentação estética global.