

Cuando cambiarle la piel a Windows estaba de moda

Cuando Windows 95 Windows 98 aparecieron en el mercado, lo hicieron con **una interfaz de usuario simplona y limitada** en su capacidad de personalización.

Fue entonces **cuando surgió WindowBlinds**, una aplicación que apareció en 1999 que permitía cambiar el aspecto visual de Windows y que se convirtió en un éxito absoluto. Así se iniciaba una era de la personalización que aún hoy sigue mostrando sus maravillas.

WindowBlinds como referente de una época dorada

Como [cuentan](#) los responsables de Stardock, la empresa que desde el primer momento dominó el panorama del 'Windows Skinning', aquella versión de WindowBlinds estaba **limitada por la memoria GDI de Windows 95, 98 y Me**, que era de tan solo 128K. Eso hacía que utilizar la aplicación pudiera acabar ralentizando los ordenadores de aquellos usuarios o incluso hacer que fueran inestables.

Aquello cambió con Windows 2000, que por fin **planteaba una arquitectura gráfica distinta**. Los usuarios de Windows 2000 que usaban WindowBlinds ya no tenían problemas a la hora de ejecutarlo, y de repente la aplicación se convirtió en algo más que una forma de jugar con Windows: se podía usar en el día a día.

Microsoft de hecho **"adaptó" la idea de WindowBlinds** y la aprovechó para el que sería su sistema operativo más longevo, Windows XP. En lugar de utilizar el componente wblind.dll (con sus ficheros .UIS) en el que se basaban las aplicaciones de

Stardock, Microsoft creó su propia librería dinámica, uxtheme.dll que hacía uso de los llamados .msstyles.

La piel o tema “Luna” demostraba que Windows XP era personalizable, pero Microsoft no quiso explotar demasiado esa capacidad.

Curiosamente Microsoft no fue mucho más allá a pesar de tener con esa librería la herramienta para explotar este concepto. **Simplemente crearon la célebre piel “Luna”** y [algunos estilos visuales más](#) como alternativas al estilo clásico y sobrio de Windows 2000.

No pasó mucho tiempo hasta que otros lograron superar las barreras que Microsoft había impuesto a terceras partes para usar uxtheme.dll. **Así es como nació Style XP**, que también floreció de forma importante en aquellos primeros años del nuevo milenio.

El **gran punto de inflexión llegó con Windows XP**, que ya no estaba basado en ese lastre llamado DOS y que permitía modificar el aspecto visual del sistema operativo de una forma mucho más potente.

Aunque habían mantenido la retrocompatibilidad en versiones anteriores, WindowBlinds 4 apareció centrado específicamente en Windows XP, y de hecho **aprovechaba las APIs para temas visuales que Windows XP ofrecía** e incluso la aceleración hardware de las (entonces) ATI Radeon y las NVIDIA GeForce.

Aquello supuso el despegue definitivo de una práctica que se convirtió en viral. Darle a Windows un aspecto diferente se convirtió en una **singular forma de demostrar la creatividad de desarrolladores de temas y usuarios**, y las versiones de WindowBlinds se fueron sucediendo a lo largo de los años. WindowBlinds 10, lanzado en marzo de 2016, añadía soporte a Windows 10 para todas sus opciones, por ejemplo.

Personalízalo todo

Esa fiebre por la personalización de nuestro escritorio hizo que **Stardock se convirtiera en la referencia absoluta** en este campo. Aunque lanzaron muchos productos por separado, los más relevantes acabaron formando parte de su suite de personalización [Object Desktop](#).

Ese producto sigue siendo uno de los más potentes en este ámbito gracias a su enorme número de opciones y componentes. Con ellos podremos no solo personalizar el aspecto visual de Windows 10 y versiones anteriores, **sino también del propio funcionamiento** del sistema operativo.

Las opciones, claro está, **existieron y existen**: añadir un Dock al estilo de macOS es posible con herramientas como [RocketDock](#), crear lanzadores rápidos con [Launchy](#), o acudir al prodigioso [Rainmeter](#) como alternativa Open Source a WindowBlinds.

También aparecieron herramientas como [DesktopX](#) que explotaban **esa otra fiebre por los widgets** (otros les llamaron 'gadgets' o simplemente 'objects') en pantalla que también poblaban los escritorios de usuarios de Linux y OS X y que añadían componentes que luego acabaríamos viendo en nuestros móviles Android e iOS.

Estas y otras opciones se suman por supuesto a la **personalización de fondos de pantalla**, un tipo de componente algo más básico pero mucho más extendido que ha hecho que cientos de sitios web y comunidades de usuarios compartan una cantidad mareante de imágenes en todo tipo de resoluciones y formatos.

Puede que la fiebre por la personalización del escritorio se haya relajado, pero lo que también está claro es que **sigue estando muy viva entre diversos grupos de usuarios**.

Comunidades como en Reddit (con guías para empezar [aquí](#)) o la [sección de personalización](#) de DeviantArt (con pieles –skins– e iconos por doquier) y son tan solo dos buenos ejemplos de una moda que sigue **mostrándonos una creatividad alucinante** entre los usuarios de Windows. Y de otras plataformas, desde luego, aunque en esta ocasión nos hayamos centrado en el sistema operativo de Microsoft.

This content was originally published [here](#).