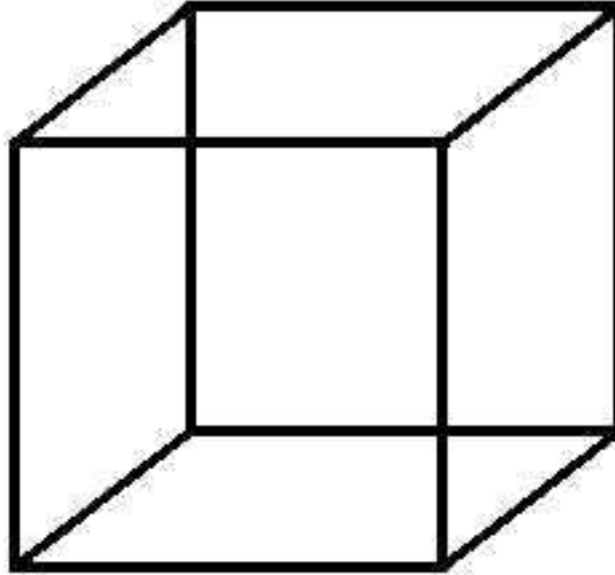


# Il cubo di Necker



Il cubo di Necker è una rappresentazione bidimensionale ambigua. Si tratta di una struttura a linee che corrisponde a una proiezione isometrica di un cubo. Gli incroci tra due linee non evidenziano quale linea si trovi sopra l'altra e quale sotto, così la rappresentazione è ambigua: non è possibile indicare quale faccia sia rivolta verso l'osservatore e quale sia dietro al cubo. Guardando la figura si può facilmente passare da una interpretazione all'altra, si ha una percezione multistabile.

L'effetto è interessante perché ogni parte della figura è ambigua per sé stessa e il sistema percettivo umano dà un'interpretazione delle parti tale da rendere l'intera figura congruente. Il cubo di Necker è a volte usato per testare i modelli informatici della visione umana, per comprendere se è in grado di dare un'interpretazione congruente dell'immagine allo stesso modo dell'uomo.

Molte persone percepiscono la faccia in basso a sinistra come la faccia anteriore. Questo dipende probabilmente dal fatto che l'oggetto viene soggettivamente visto *da sopra*, con la faccia superiore visibile. Il cervello *preferisce* vedere il cubo da sopra.

Si noti che il cubo di Necker non è un oggetto impossibile in quanto non presenta alcuna incongruenza e può rappresentare perfettamente un cubo reale.