



[www.ichim.org](http://www.ichim.org)

Les institutions culturelles et le numérique  
**Cultural institutions and digital technology**

École du Louvre  
8 - 12 septembre 2003

**LA PENSÉE EN RÉSEAU DANS LES SYSTÈMES  
COGNITIFS AUTOCHTONES: PRODUIRE DU  
MULTIMEDIA ET DES FILMS INTERACTIFS EN  
ANTHROPOLOGIE.**

**Barbara Glowczewski, Collège de France**

« Acte publié avec le soutien de la Mission de la Recherche et  
de la Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication »

### **Abstract**

Using examples of my multimedia work with Australian Aboriginal people, Dream trackers, Yapa art and knowledge of the Australian desert (CD-Rom, Unesco Publishing 2000) and Quest in Aboriginal land, (DVD in progress) I propose to analyse the relation between the non linear cognitive mapping of knowledge by indigenous people, and the non linear models used in multimedia, in DVD and on the Internet.

Different questions arise for teaching anthropology or offering an anthropological context to museum collections for a wider audience. For instance, how much interactivity and non linearity can/should be built in a multimedia production in order to still allow a progressive and oriented way of learning especially in terms of audio-visual methods for the comparative approach of data.

Ethnologue travaillant avec les Aborigènes d'Australie depuis 1979, j'ai été particulièrement frappée par la rencontre épistémologique entre d'une part le fonctionnement de la pensée mythique cartographiée sous forme de réseau et d'autre part la Toile et le multimédia qui connectent différents niveaux de données par des hyperliens. La rencontre n'est pas fortuite car elle repose sur le principe associatif de la mémoire, qui trouve là deux applications techniques et culturelles : dans un cas il s'agit de notre culture audiovisuelle actuellement servie par l'ordinateur et ses programmes; de l'autre côté une culture de l'image et du son projetés dans l'espace imaginaire du voyage sur terre et en rêve. La juxtaposition de ces deux applications de la mémoire, bien qu'apparemment séparées par leurs technologies et leurs anciennetés respectives – à peine 20 ans versus plusieurs millénaires – plaide en faveur de l'universalité de l'esprit humain, pris dans son aspect le plus dynamique, celui du processus même de pensée qu'il soit conscient ou inconscient, qu'il passe par la langue, l'image, le son ou le mouvement de la performance.

L'hypothèse défendue ici est que les nouveaux outils interactifs permettent, grâce à leur structure en hyperliens, de mettre en valeur certains aspects patrimoniaux des cultures traditionnelles et particulièrement autochtones. Cette transposition ne peut toutefois fonctionner comme une simple banque de données avec des renvois sur des mots-clefs ou

des images dans les textes. L'intérêt de la démarche est de construire à chaque fois une carte cognitive qui prenne en compte la manière particulière dont telle ou telle société pense ses connexions. Des simulations peuvent même être imaginées pour rendre le processus encore plus pédagogique en proposant une découverte progressive avançant au rythme de l'apprentissage des principes (règles) animant l'acquisition du savoir chez la population concernée. Il nous apparaît comme nécessaire d'essayer de contextualiser de cette façon la présentation d'objets provenant des sociétés en question. La perception strictement esthétique, ou l'analyse ethnographique sont bien sûr toujours possibles à l'égard de ces objets, mais il nous semble qu'il faut un "plus" de mise en scène contextualisante pour permettre une expérience de "plus de sens" qui soit à la fois sensorielle, significative, symbolique, sensible et éventuellement spirituelle.

La présentation proposée s'appuie sur deux explorations de transposition en multimedia de la perception du monde aborigène d'Australie que j'ai réalisées:


un CD-Rom *Pistes de rêves. Art et savoir des Yapa du désert australien/Dream trackers. Yapa Art and Knowledge of the Australian desert* (Editions Unesco 2000, Mention Spéciale du jury Prix Möbius France 1998), réalisé au départ pour une restitution à la communauté de Warlpiri, et utilisé comme source interactive par plusieurs musées et universités (en collaboration avec 51 artistes de Lajamanu).

## UNESCO PUBLISHING

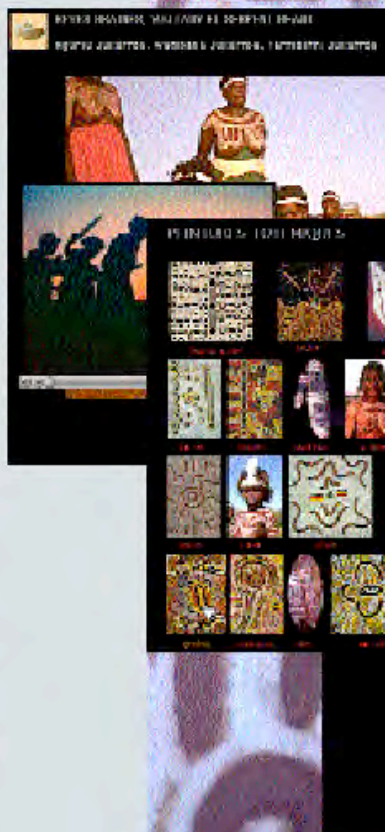
As part of its initiative Local and Indigenous Knowledge Systems (LINKS), and in association with the Warnayaka Art Centre and the French anthropologist/producer Barbara Glowczewski, UNESCO presents this outstanding CD-ROM, the result of her many years of work with the Warlpiri people of the Lajamanu community.

This CD-ROM represents only a fraction of the complex cultural, ritual and ecological knowledge of the Warlpiri people. It is based on the network of the fourteen Dreamings most often painted by the people of Lajamanu. In fact, all named things in nature and culture have a Dreaming, or *jukurrpa*, so there are thousands of stories and named Dreaming places marking the Warlpiri land, their 'living book', as they call it.

The transposition of Aboriginal cognitive mapping into an interactive map allows the user to experience the interconnectivity of indigenous cosmology, emulated by the logic of CD-ROMs or the Web. Unlike conventional linear text, multimedia is an ideal tool to convey the dynamism and wealth of oral traditions. By strengthening the dialogue between elders and youth, it reinforces the transmission of indigenous knowledge.



- Travel in the desert country of the Warlpiri men and women
- Discover the many links among animals, plants, places and people
- Explore hundreds of Dreaming stories, song-lines and paintings
- Read the signs painted on bodies, boards or canvas
- Study films of sand stories, hand signs and ritual dancing
- Learn Warlpiri words and meanings
- Search notebooks on art, colonization, healing or land-rights
- Understand the taboo on the deceaseds' names and pictures



**Dream Trackers: Yapa Art and Knowledge of the Australian Desert** has been developed in collaboration with fifty-one artists and story-tellers who, with the elders of the community, have carefully verified the contents. To respect Aboriginal ethics, the CD-ROM has been designed to allow the user to cover up images of the dead, which become taboo during the mourning period. The CD-ROM, in use by the Lajamanu school since 1998, was developed primarily to restate to the Warlpiri their recorded heritage. The Community Council and the artists represented by the Wamayaka Art Centre decided to make the CD-ROM available to universities, museums, and other cultural institutions. The Wamayaka Art Centre receives part of the income from distribution.

**Artists and story-tellers represented by the Wamayaka Art Centre:**  
Jimmy Robertson Jampijirpa, Jimmy Kelly Jampijirpa, Tommy Hargrave Jampijirpa, Liddy Miller Jampijirpa, Tim Kennedy Jupurrula, Teddy Morrison Jupurrula, Victor Sim on Jupurrula, Percy Rodman Napaljarri, Molly Nanjala, Linda Hector Nanjala, Topsy Nanjala, Lorna Fencer Napurrula, Rosie Tasman Napurrula, Jean Birel Napurrula, Daisy Napurrula, Molly Napurrula, Abe Jangala, Jo Long Jangala, Henry Cook Jakamarra, Jacko Gordon Jakamarra, Barbara Gibson Nakamarra, Beryl Gibson Nakamarra, Jenny Nakamarra, Liddy Nelson Nakamarra, Liddy Herbert Nakamarra, Paddy Gibson Japaljarri, Bobbie Payton Japaljarri, Martin Johnson Japanyangka, Bob Leo Japaljarri, Clarry Japaljarri, Billy Hogan Japaljarri, May Napaljarri, Louise Lawson Napaljarri, Maisy Rennie Napaljarri, Nora Hungarrayi, Betty Yunzari Hungarrayi, Margaret Martin Hungarrayi, Betty Jamanawita Hungarrayi, Esabeth Ross Hungarrayi, Lily Hargrave Hungarrayi, Rosy Napanyardi, Juddy Kalli Napanyardi, Neil Scobie Japanyangka, Peter Blacksmith Japanyangka, Jo James Japanyangka, Betty Walker Napanyangka, Nelly Napanyangka, Peter Gordon Japanyardi, Maggie Watson Napanyardi, Maggie Pampa Napanyardi, Maisy Kelly Napanyardi.

“The author has succeeded in untangling the skein of myths based on the dream (*jukurrpa* in the Warlpiri language) that govern the life of Aboriginal people. But the dreaming in question is different from the one known to Westerners: dreaming is a “virtual space-time” in which all that exists on earth has been created at the onset by totemic heroes – plants, animals or representations of rain or fire. As they travelled, the ancestors left many traces of their passage in the form of hills, rocks or waterholes... All people that exist are thus the incarnation, the heroes, of these myths. But they must practise rituals in order to “reanimate the principles of these dreamings”, a virtual matrix of life and forms.”

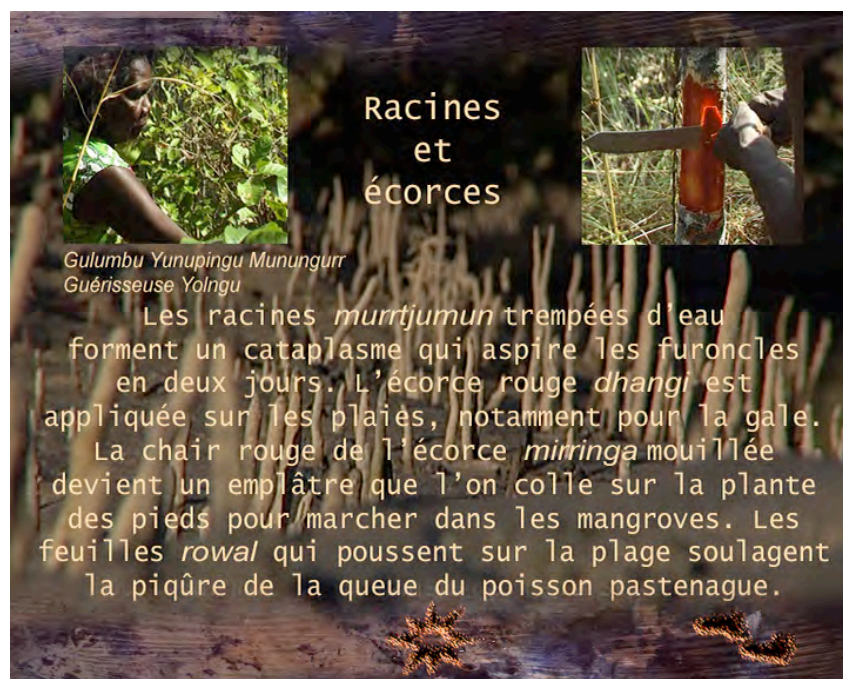
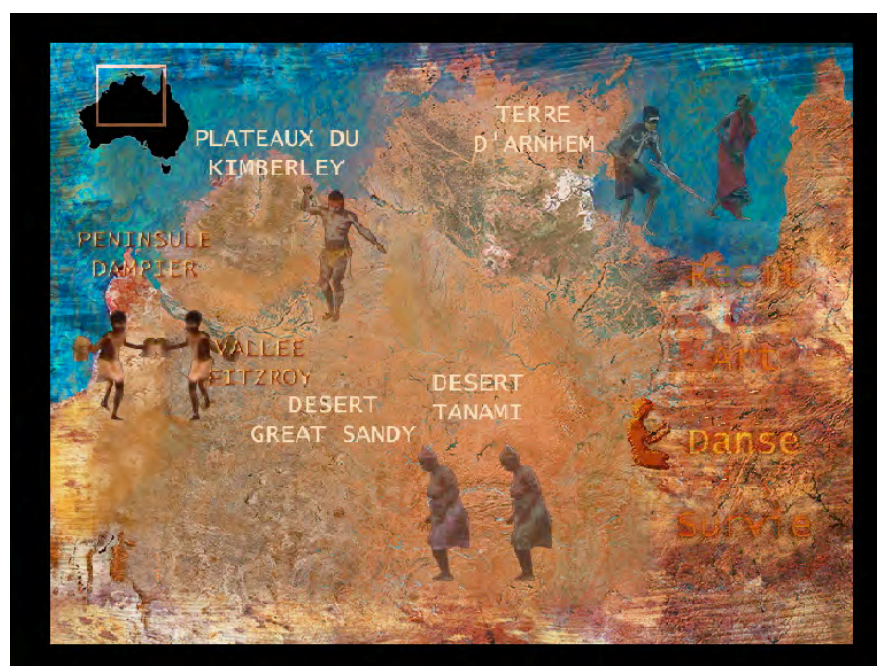
Christiane Galus,  
*Le Monde*, August 2000

Minimum system requirements:  
32 MB RAM,  
colour monitor 600 x 800 pixels  
PC: Windows 95/98, 16-bit monitor  
Mac: OS 8, PowerPC processor,  
thousands of colours



un DVD en cours *Quête en terre aborigène* (pilote réalisé avec Jowandi Wayne Barker pour l'UMS CNRS du Musée du quai Branly, Prix multimedia "Illustration de la

recherche pour le grand public", Festival du Film de chercheur de Nancy 2003) comparant quatre régions d'Australie.



## Un réseau de récits

Le CD-Rom *Pistes de rêves. Art et savoir des Yapa du désert australien/Dream trackers* ouvre sur une carte schématique représentant une sélection de 47 sites du territoire des

Warlpiri du désert central. Ces lieux indiqués par des points jaunes sont reliés en réseau par des lignes et l'explication orale suivante:

“Dans le désert, au cœur de l’Australie, des centaines de pistes s’entremêlent. Chaque piste a ses histoires qui racontent la formation du paysage par des Êtres animaux, plantes, feu ou pluie. Les Aborigènes les appellent ancêtres des Rêves, *Jukurrpa*, les pistes de leur Loi spirituelle et de leur culture. Pour découvrir ces histoires et leurs rites choisissez une piste.”

Le mot *Jukurrpa* en haut de l’écran indique par sa couleur rouge qu’il s’agit d’un hyperlien; lorsque la souris passe dessus (en roll over), une vignette rouge apparaît avec le texte suivant:

“Rêve en warlpiri. Désigne de manière générique chez les Warlpiri et les tribus de l’Ouest (Pitjantjatjara, Pintupi, etc.) à la fois les héros totémiques, leurs itinéraires de voyages, les mythes qui les relatent, l’espace-temps dans lequel ces actions se sont déroulées et où les hommes peuvent voyager par le sommeil, ainsi que la part spirituelle que chacun partage avec un totem qu’il incarne et d’autres qui l’habitent. Voir *Dreaming*.  
“

Le mot *Dreaming* apparaît en gras sur le CD-Rom car il est un hyperlien : en passant dessus une nouvelle vignette rouge apparaît avec sa définition. Cet outil, qui est en lien direct avec le glossaire Warlpiri, s’applique à tous les mots et concepts warlpiri mentionnés sur tout écran du CD-Rom.

En passant la souris sur la carte, apparaissent selon le lieu, de nouvelles icônes représentant le totem associé à ce lieu avec ses noms en warlpiri et en anglais. Quatorze noms totémiques principaux désignant les groupes (sociaux) de Lajamanu sont ainsi listés sur le côté et quand on passe la souris sur l’un d’eux, certaines lignes de la carte deviennent rouge montrant les lieux qui sont reliés par un itinéraire (piste) qui porte ce nom totémique. La carte interactive du CD-Rom est une tentative d’illustrer aussi simplement que possible la toile complexe de la cartographie cognitive de la terre et particulièrement le fait que lorsqu’on actualise tous les itinéraires simultanément ils semblent tous s’entrecroiser. Mais les pistes ne sont pas juste tissées (intertwined) en un espace plat, c’est-à-dire la surface de la terre : certaines vont sous terre (pour les espèces qui vivent dessous, comme les petits marsupiaux, reptiles et racines), d’autres voyagent dans le ciel (comme les oiseaux et la pluie). Dans cette toile à 3 dimensions, il y a

beaucoup de lieux (qui sont) communs à plusieurs pistes, soit à deux ou plusieurs espèces totémiques et à leurs gardiens

L'invitation à se promener dans le territoire du Dreaming, en tant qu'ensemble de récits, peintures, chants et danses, a extrêmement réjoui les anciens qui virent là une preuve tangible du feedback de leur apprentissage relatif à la nature interrelationnelle du Dreaming. Les anciens et toutes les femmes avec lesquelles j'ai travaillé étaient excités par ce nouveau médium car pour eux aucune menace ne pesait sur leur savoir encyclopédique ou leur pouvoir dans la société, au contraire, leur légitimité était affirmée par le fait qu'ils et elles sont nominalement reconnus en tant que conteurs et peintres. Ils pouvaient voir que seul l'aspect public et une petite partie de leur savoir était utilisé pour démontrer que les relations associent les gens à des éléments de leur environnement et à une réalité spirituelle. Confrontés au problème des enfants qui ne peuvent apprendre suffisamment de connaissances traditionnelles – arts de survie, géographie, plantes médicinales, danses et chants – car ils passent de nombreux jours à l'école, les anciens et les femmes ont vu le CD-Rom comme un moyen de rapporter certains éléments de leur culture à l'école. Et ils étaient aussi fiers de montrer leur culture de cette façon à l'extérieur.

Une réaction différente provint des hommes de 40 ans (ma génération, car j'avais 23 ans quand j'ai commencé à travailler à Lajamanu - en 1979). Ils demandèrent : pourquoi un étranger qui passe pour la première fois quelques heures sur ce programme, ne connaissant rien de nous, accéderait-il si facilement à la connectivité des liens entre les choses qui nous prennent une vie à comprendre? Bien sûr la "compréhension" dont ils parlent est différente de l'effet instantané de l'information digitale. Leur savoir est imprimé dans leur corps et leur esprit au travers d'expériences physiques et métaphysiques qui exigent des performances collectives, le sentiment du terroir, et un partage spirituel. Mais ces hommes, qui ont été impliqués dans des négociations complexes avec des compagnies minières et les autorités gouvernementales pendant des années de dur combat pour l'autodétermination, n'ont pas eu la disponibilité nécessaire pour passer autant de temps auprès des anciens qu'autrefois, pour apprendre les savoirs traditionnels dans de longues marches de chasse, ou au cours d'épreuves cérémonielles. Une résistance similaire à la diffusion publique du savoir fut observée au début des années 1980, lorsque les Warlpiri et les Pintupi d'une autre communauté, Papunya, qui



avaient transposé leurs motifs totémiques sur des toiles, commencèrent à les exposer et les vendre de par le monde. Certains hommes de Lajamanu étaient très inquiets par ce qu'ils perceurent alors comme une "dissémination" des motifs traditionnels qu'ils partagent avec cette communauté en raison d'itinéraires de Dreaming communs. Toutefois, ils se mirent à peindre eux-mêmes sur toile en 1986, après des réunions avec les anciens de Papunya et de quelques autres communautés, au cours desquelles ils décidèrent du contenu qui pouvait ou non être montré et comment le présenter visuellement. Lajamanu est situé sur les terres traditionnelles du groupe de langue Kurintji, mais la majorité des gens qui y vivent à présent sont des Warlpiri déportés de terres plus au sud. Peut-être que leur histoire d'exil est liée à cette position radicale, qui n'est pas aussi forte dans les autres communautés warlpiri.

## **Ethique scientifique et contraintes culturelles**

Après avoir installé le CD-Rom à l'école de Lajamanu en août 1998, une réunion communautaire polémique conduisit le Conseil à décider que le programme était très bien pour l'école mais ne devrait pas être commercialisé au dehors : la culture était trop précieuse pour devenir une commodité. Un an plus tard, un autre meeting fut organisé en ma présence par le Conseil qui décida cette fois de distribuer le CD-Rom (release for display) mais seulement dans les musées, les bibliothèques de recherche, comme celles des Universités, ou auprès de chercheurs et d'amateurs prêt à "apprendre". L'idée était de contextualiser l'expérience de la navigation du CD-Rom par d'autres éléments à étudier – collections d'objets, peintures, livres – d'une manière qui attirerait les gens désireux d'apprendre et non pas juste de se servir comme dans un supermarché. La confiance dans les institutions qui visent l'éducation du grand public semble être fondée sur l'espoir de pouvoir recréer de nouvelles conditions pour le partage culturel.

Les données présentées ne sont qu'un échantillon à un moment donné (entre 1979 et 1998) de l'immense patrimoine culturel des Warlpiri mais celui-ci est structuré comme un réseau ouvert selon la manière warlpiri de cartographier le savoir.

On m'a souvent demandé pourquoi l'enregistrement devrait-il s'arrêter là? Ma réponse est que si les Warlpiri souhaitent continuer on devrait leur donner les moyens de le faire. La technologie multimedia exige à ce jour de l'argent et une expertise technique, mais de

même que les Aborigènes en Australie ont adopté l'enregistrement en vidéo dans les années 1980 et la téléconférence dans les années 1990, ils commencent maintenant à utiliser les nouvelles technologies, y compris l'Internet, précisément pour enregistrer leur culture. En tant que chercheurs, nous pouvons seulement nous engager à restituer autant que nous pouvons, mais en respectant des protocoles pour la diffusion.

Le graphe des sites et pistes sur le CD-Rom *Dream trackers* ne prétend pas être une vraie carte avec des distances réelles, pas plus que les lignes rouges des pistes ne sont de vrais itinéraires, car la plupart des Aborigènes, afin de protéger leurs sites sacrés, ne veulent pas rendre publique leur localisation. J'ai respecté ce souci. Un autre aspect du savoir secret est que de nombreux éléments liés à la Loi et au savoir des hommes sont secrets et ne peuvent être présentés publiquement. Une partie de la Loi des femmes est aussi secrète et ne peut être montrée, mais de nombreux rituels féminins - yawulyu – peuvent être montrés, y compris les peintures corporelles et sur certains objets rituels. Finalement nous avons aussi développé un outil interactif permettant de masquer sur les disques durs les images des morts pour respecter le tabou de deuil qui interdit de nommer et représenter un défunt pendant au moins deux ans. Ce dispositif culturellement "interactif", qui permet aux usagers de l'école de Lajamanu de couvrir et découvrir les photos de leurs défunts à leur rythme, était une des conditions incontournable pour pouvoir développer ce programme.

“All researchers and scholarly institutions within their competences should take steps to provide indigenous peoples and communities with comprehensive inventories of the cultural property, and documentation of indigenous peoples' heritage, which they may have in their custody.

(Tous les chercheurs et institutions académiques sous leur compétence devraient prendre des mesures pour offrir aux peuples et communautés autochtones des inventaires complets de la propriété culturelle, et une documentation sur le patrimoine des peuples autochtones, dont ils peuvent avoir la garde.)

“Researchers and scholarly institutions should return all elements of indigenous peoples' heritage to the traditional owners upon demand, or obtain formal agreements with the traditional owners for the shared custody, use and interpretation of their heritage.”

(Les chercheurs et les institutions académiques devraient retourner (restituer) tous les éléments du patrimoine autochtone aux propriétaires traditionnels sur leur demande, ou obtenir des accords formels avec eux pour un gardiennage (tutelle), un usage et une interprétation partagés de leur patrimoine.)

(Guidelines 28 and 29 of the Draft principles and guidelines for the protection of the heritage of indigenous people, revised version 2000, annex to the Seminar organised by the Commission on Human Rights, United Nations, Geneva, 28 Feb-1March 2000, Special rapporteur Erica-Irene Daes)

Ces deux principes (guidelines) s'éclairent d'une nouvelle lumière au regard du développement actuel des nouvelles technologies de l'information.

## **Réseau d'informations et linéarité de l'initiation au voyage dans la pensée**

Offrir un contexte anthropologique aux collections des Musées est très intimement lié à la question de l'enseignement de l'anthropologie à un public dont la demande aujourd'hui varie du plus général au plus spécialisé. L'interactivité permet de répondre à ces différents niveaux, mais à condition de ne pas disperser son public dans un catalogue de supermarché ou une simple encyclopédie à multi-entrées. L'interrogation essentielle pour moi est celle des types d'interactivité et de l'équilibre entre d'une part le développement linéaire, narratif ou pédagogique et d'autre part le degré d'exploration non linéaire. L'enjeu est d'encourager une manière d'apprendre qui soit à la fois progressive et orientée tout en laissant l'utilisateur découvrir ses propres connexions notamment pour comparer des éléments entre eux (objets, régions, époques, styles, idées, etc.).

La réponse à ces questions est subjective et expérimentale, dépendant avant tout du type de sujet traité par le produit multimedia et du contexte plus ou moins encadré dans lequel celui-ci est utilisé. Toutefois, il apparaît à l'analyse, que le type de non linéarité permis par le réseau de l'Internet, où la navigation est infinie et multipolaire, n'est pas nécessairement ce que recherche l'utilisateur du multimedia que ce soit à domicile, au musée ou dans tout

établissement ou manifestation à visée culturelle. A ce titre nous avons peut-être quelque chose à retenir de la pensée en réseau mythique: les mythes ne sont pas des réseaux d'information qui se connectent entre eux simplement par des mots clefs ou des signifiants forts. Les mythes sont aussi des histoires qui permettent d'attraper l'auditeur par la force des images de leur énonciation, des suggestions, des affects, une esthétique ou des contrastes d'émotions qui l'embarquent dans un voyage où il devient un peu acteur en s'identifiant aux histoires proposées, en cherchant lui-même la manière dont ça va continuer. C'est là que repose me semble-t-il un certain défi quant à l'utilisation du multimedia et des films en anthropologie aujourd'hui.

Après avoir eu la démarche d'utiliser des séquences filmées comme illustration dans des pages interactives scénarisées par des menus, et des textes, j'ai plutôt envie aujourd'hui de raconter des histoires d'une manière telle qu'elles soient ouvertes à des explorations parallèles, correspondant à autant de couches différentes de contextualisation plus ou moins documentées et s'adressant à différents types de préoccupations et de publics. Le multimedia permet cet approfondissement multipolaire à condition que les éléments à explorer soient organisés de manière à suivre certaines contraintes linéaires. Sinon, l'information part dans tous les sens et on reste au niveau d'une culture digest, où les idées sont faussement présentées comme étant autonomes les unes des autres, et pouvant s'engranger entre elles dans n'importe quel sens, alors même qu'elles nous font perdre alors le sens. Nous faisons tous cette expérience de trop d'informations quand sur Internet nous n'avons pas tous les éléments pour juger un secteur qui n'est pas notre spécialité. En revanche, dès que nous sommes guidés dans notre recherche par le fil conducteur d'un certain savoir, la multipolarité des moteurs de recherche devient enrichissante, car nous avons les moyens de littéralement avancer dans le processus de collecte comme dans un processus d'apprentissage, qui n'exclue pas de se perdre parfois mais qui permet de sy' "retrouver". Autrement dit nous construisons notre propre linéarité sur Internet à partir de nos questionnements d'"expert " en cours de performance.`

Ce modèle se retrouve en multimedia dans les jeux types "pharaon" où l'on ne peut découvrir certains états de l'information sur telle situation qu'à condition d'avancer dans une acquisition qui oblige à devenir un "expert", c'est-à-dire à savoir poser les bonnes

questions pour trouver ce qu'il faut chercher. En anthropologie, les jeux n'existent pas vraiment, on peut imaginer des modèles de type initiation progressive, mais ce serait sans doute réduire les cultures que nous étudions à des systèmes simplistes. Plus pertinente me semble la démarche consistant à interroger les matériaux recueillis sur une culture sous forme de multimedia au sens premier d'ensemble de sons, images fixes ou animés à mettre en relation par rapport à la pratique de l'espace et de la cognition spécifique de telle ou telle culture. A partir de là, des thèmes narratifs se dégagent portés par la structure même des objets qui font sens pour les hommes et les femmes de tel ou tel groupe. Les grands films documentaires, comme d'ailleurs les films de fiction qui transposent de manière palpable le vécu culturel et social de tel ou tel milieu nous racontent en général des histoires qui nous touchent d'autant plus qu'elles évoquent à la fois du très étrange et du très familier. Ce rapport étrange/familier et sans doute le fondement de la résistance du local face au global.

La vie des sociétés que nous étudions en anthropologie et qui fournissent tous ces objets aux musées nous émeut quand derrière le plus exotique semble passer quelque chose d'universel: il faut justement cette couleur singulière qui fait la magie narrative et esthétique pour que se dégage un sentiment plus transcendant, celui-là même qui nous donne tout simplement le sentiment de "comprendre", d'être "avec" la chose, l'idée, l'image, le son présentés.

Pour conclure, je dirais que la construction de la linéarité en multimedia peut certes suivre celle du sommaire d'un livre ou d'un menu à multi-entrée d'une encyclopédie, mais elle peut aussi se déployer non pas comme une structure textuelle (la majorité du multimedia à ce jour) mais comme un film, partant de l'évocation d'univers et d'ambiances audiovisuelles pour nous inviter à nous arrêter ou revenir sur des instants qui s'explorent en profondeur. C'est ce que nous essayons de faire dans le DVD "Quête en terre aborigène".

Une encyclopédie linguistique warlpiri est en cours de fabrication depuis plus de vingt ans avec la participation de plusieurs linguistes et spécialistes warlpiri (Laughren & al). Une forme temporaire sur Cd-Rom, a été développée à l'Université de Sydney par Kevin Jansz, Christopher Manning, and Nitin Indurkha. Les informations relatives au

développement du projet sont disponibles sur le site du linguiste David Nash qui tente d'actualiser les données (très nombreuses) qui sont publiées sur les Warlpiri.