

Le design et la molécule

Mathieu Lehanneur

Designer

mlehanneur@club-internet.fr

L'apothicaire et le guérisseur ont disparu. Ils ont emporté avec eux les mystères et les magies du remède. D'un rapport ambigu aux croyances et à une certaine forme de superstition, ne demeure aujourd'hui qu'une simple transaction commerciale et quelques gélules multicolores.

En se complexifiant chimiquement, le médicament a laissé derrière lui les atouts nécessaires à son interaction avec le malade. Or, en excluant le patient de son rôle actif mais aussi psychologique dans le suivi de son traitement, on diminue sensiblement l'efficacité thérapeutique.

LA MOLÉCULE-REINE

Avant de s'adresser à un foie ou à des globules, le médicament doit s'adresser à un patient. Il ne peut pas se limiter à la simple présentation d'un principe actif, aussi efficace soit-il. Pour être accepté, compris et surtout pour augmenter son efficacité, il doit englober des notions qui échappent à une approche exclusivement pharmacologique.

Le mauvais suivi des prescriptions, les consommations abusives et l'émergence d'une alimentation qui se médicalise sont autant de signes d'un brouillage progressif des usages. Le médicament, dans sa matérialité ainsi que dans les rituels qu'il induit, doit véhiculer la promesse dont il est le symbole : une promesse d'efficacité, une promesse de guérison.

Aujourd'hui, près d'un médicament sur deux n'est pas pris correctement. Cela signifie que, dans un cas sur deux, l'efficacité du traitement n'est pas optimale. Aux progrès constants de la pharmacologie en termes d'efficacité, de ciblage, de stabilité des principes actifs, il convient de mettre en parallèle les comportements des patients vis-à-vis de leur traitement.

LE DESIGN

Améliorer l'observance thérapeutique passe nécessairement par une amélioration de la relation qui s'établit entre le patient et son traitement. Or, cette relation est au cœur d'une nébuleuse dont les ramifications dépassent les champs de la pharmacologie. Il serait bien réducteur de limiter le champ du design à des considérations d'ordre esthétique. L'action du designer doit aller bien au-delà du packaging, ou d'un simple choix de couleur. Le design est davantage un vecteur de sens, un outil d'interaction avec le patient. Il agit ainsi sur le plan du message qu'il transmet et des comportements qu'il induit. De fait, il est capable de donner *corps* à la molécule.

La relation d'un patient à son traitement est aussi complexe et subtile que la relation qu'il entretient avec sa maladie. Plus précisément, ces relations sont étroitement liées. L'hypocondrie, le déni, ou la peur modifient totalement le rapport au médicament, actionnant ainsi le levier de l'observance thérapeutique.

« OBJETS THÉRAPEUTIQUES »

Le médicament est donc à réinventer, non en termes chimiques mais en termes de design. L'objectif est d'intégrer la participation du patient dans son traitement et de faire de lui un véritable allié de sa propre guérison.

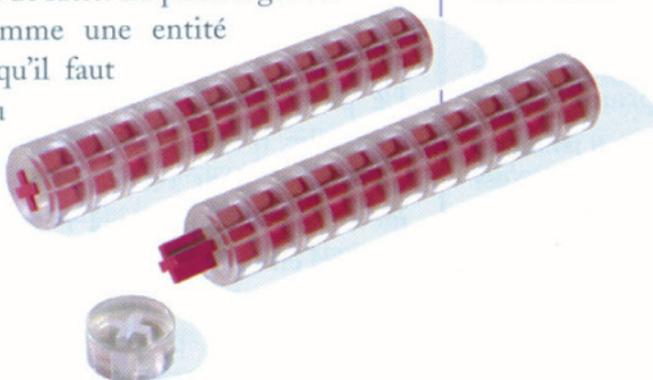
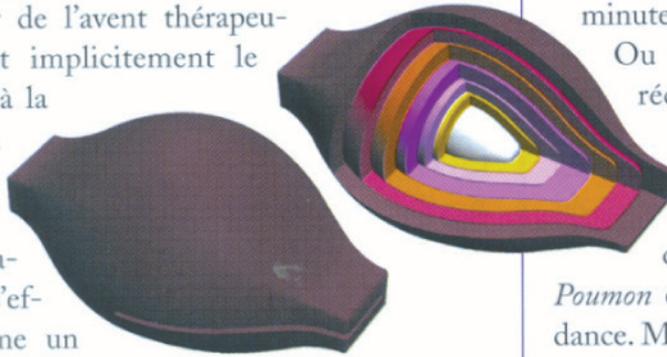
Le projet *Objets Thérapeutiques* est un travail de recherche. Il consiste en dix propositions de médicament idéal dont l'efficacité moléculaire est également proportionnelle à l'efficacité relationnelle. Il prend en compte la capacité d'un dispositif, ou bien d'une forme, à véhiculer une image d'efficacité et de performance. Il propose de mettre en place des rituels d'administration qui favorisent l'implication du patient, qui suggèrent une posologie et qui aident le patient à cohabiter au mieux avec la maladie.

Pour exemple, nous avons tous à l'esprit cette tentation fréquente d'interrompre un traitement antibiotique dès la disparition des symptômes. *L'Antibiotique par strates* fonctionne comme un calendrier de l'avent thérapeutique attirant implicitement le patient jusqu'à la fin de son traitement.

Le principe de ce médicament est de s'effeuiller comme un oignon. On en consomme une couche par jour, de la couche la plus sombre à la plus claire, jusqu'à arriver au cœur, à la dernière gélule, celle de la guérison.

Les *Baguettes de sommeil*, quant à elles, s'utilisent pour endiguer les troubles insomniaques qui ne nécessitent pas de traitements pharmacologiques forts. Il suffit de faire infuser une de ces baguettes dans un verre d'eau et d'attendre qu'elle se ramollisse pour boire la potion. Le temps que mettront ces baguettes à s'assouplir est déjà une invitation au sommeil.

Certains patients développent vis-à-vis de leur maladie une relation de lutte. La pathologie est alors envisagée comme une entité quasi personnifiée qu'il faut faire disparaître au plus vite. Le *Feutre Thérapeutique* joue



de cette relation. Cet antalgique pour douleurs chroniques s'applique en écrivant chaque jour sur la douleur. Le produit transdermique est couplé à une encre sympathique qui disparaît après quelques minutes.

Ou encore, pour les enfants asthmatiques et récalcitrants au traitement de fond.

Contrairement à un bronchodilatateur, le traitement de fond ne provoque aucune perception physique de son effet et donc de son utilité. Le principe du *Troisième*

Poumon est alors de créer une relation de dépendance. Mais, ici, c'est le médicament qui est dépendant du patient. Entre deux prises, le volume du médicament augmente affaissant son propre dérèglement physiologique et indiquant ainsi au patient l'urgence de la prise. Une fois la prise effectuée, le volume redevient plat et se gonflera à nouveau du principe actif jusqu'à la prochaine prise.

À l'heure où les génériques sont en plein essor, les laboratoires – dont les recherches ont toujours été liées à la mise au point de nouvelles molécules – devraient peut-être réviser leur stratégie de développement face à un marché de plus en plus concurrentiel. Même si cela reste un secteur à la réglementation stricte, le design pourrait avoir son mot à dire.



© Photos Véronique Huygues