Caecilia Charbonnier – Extended Bio

EN Version

Caecilia Charbonnier is a researcher, entrepreneur, XR director and producer whose work brings together science, technology and immersive creation.

She is Co-Founder, President and Research & Managing Director of the Artanim Foundation, a multidisciplinary research and production center based in Geneva spanning motion capture, biomechanics, immersive technologies and virtual humans, with applications in medicine, rehabilitation, human behavior and interactive environments. She leads Swiss and European R&D programs and collaborations with academic, clinical and industry partners.

Alongside her scientific work, she is an XR director, creator and producer working across VR/AR, live performance and museum installations. Her projects include *Real Virtuality: Immersive Explorers*, *VR_I*, *Geneva 1850*, *Aboard the Mayflower* and *Escalade: The Darkest Night*. Several have been presented internationally at events including Sundance New Frontier, the Cannes Film Festival and the Venice Biennale.

She is also Co-Founder and CEO of Wonder Labs, a creative technology company developing immersive experiences combining real-time 3D, motion capture, spatial interaction and storytelling for entertainment, culture, retail, education, training and simulation.

Previously, Caecilia co-founded Dreamscape Immersive, a location-based VR company built on technology originating at Artanim and backed by major Hollywood partners. As Chief Technology Officer and later Chief Innovation Officer, she contributed to the development of its multi-user immersive platform while bridging technology, creative direction and production. Her work included *Debug Mode*, as well as *The Clockwork Forest* and *The House of Wonders*, two immersive experiences developed with Audemars Piguet.

Caecilia is Senior Lecturer at the Faculty of Medicine of the University of Geneva, where her research and teaching cover medical imaging, musculoskeletal biomechanics, motion analysis and XR applications in medicine and education. She is also Professor of Practice at The Game School, Arizona State University, with a focus on immersive media and experiential learning.

She also founded and chairs Virtual Switzerland, the national network connecting academia and industry around XR in Switzerland.

Before moving into research and technology, Caecilia was a professional tennis player on the WTA Tour and represented Switzerland in the Fed Cup.

Caecilia Charbonnier – Extended Bio

Version FR

Caecilia Charbonnier est chercheuse, entrepreneure, directrice XR et productrice. Son travail réunit science, technologie et création immersive.

Elle est cofondatrice, présidente et directrice de la recherche et des opérations de la Fondation Artanim, un centre multidisciplinaire de recherche et de production basé à Genève, actif dans les domaines de la capture de mouvement, de la biomécanique, des technologies immersives et des humains virtuels, avec des applications en médecine, réhabilitation, analyse comportementale et environnements interactifs. Elle dirige des programmes de R&D suisses et européens ainsi que des collaborations avec des partenaires académiques, cliniques et industriels.

Parallèlement à ses activités scientifiques, elle est directrice XR, créatrice et productrice dans les domaines de la VR/AR, de la performance live et des installations muséales. Parmi ses projets figurent *Real Virtuality: Immersive Explorers*, *VR_I*, *Geneva 1850*, *Aboard the Mayflower* et *Escalade: The Darkest Night*. Plusieurs de ces créations ont été présentées internationalement, notamment à Sundance New Frontier, au Festival de Cannes et à la Biennale de Venise.

Elle est également cofondatrice et CEO de Wonder Labs, studio de technologies créatives qui développe des expériences immersives combinant 3D temps réel, capture de mouvement, interaction spatiale et storytelling pour le divertissement, la culture, le retail, l'éducation, la formation et la simulation.

Auparavant, Caecilia a cofondé Dreamscape Immersive, une entreprise de VR location-based fondée sur une technologie issue d'Artanim et soutenue par de grands partenaires hollywoodiens. En tant que Chief Technology Officer puis Chief Innovation Officer, elle a contribué au développement de sa plateforme immersive multi-utilisateurs, tout en faisant le lien entre technologie, direction créative et production. Son travail comprend notamment *Debug Mode*, ainsi que *The Clockwork Forest* et *The House of Wonders*, deux expériences immersives développées avec Audemars Piguet.

Caecilia est chargée de cours à la Faculté de médecine de l'Université de Genève, où ses activités de recherche et d'enseignement couvrent l'imagerie médicale, la biomécanique musculosquelettique, l'analyse du mouvement et les applications XR en médecine et en éducation. Elle est également professeure adjointe à The Game School d'Arizona State University, avec des activités consacrées aux médias immersifs et à l'apprentissage expérientiel.

Elle a également fondé et préside Virtual Switzerland, le réseau national qui relie le monde académique et l'industrie autour des technologies XR en Suisse.

Avant de se tourner vers la recherche et la technologie, Caecilia a été joueuse de tennis professionnelle sur le circuit WTA et a représenté la Suisse en Fed Cup.