

# Konica Jump Weather.proof

---

Fabricant (si # de la marque) :		Pays de fabrication :	Japon
Début de fabrication :	1987	Fin de fabrication :	1989
Rareté :	Courant	Page du McKeown :	-
Type d'appareil :	Compact		

## Film

---

Type de film :	135	Nombre maxi de vues :	36
Format :	24 x 36 mm	Format :	
Format :		Format :	
Avancement :	Molette/CIÃ©	Position :	Sur le capot
Rembobinage :	Manivelle	Position :	Sur le capot

## Exposition

---

Cellule :	Position :
Sensibilité :	

## Obturateur

---

Marque de l'obturateur :	Modèle de l'obturateur :
Type d'obturateur :	Vitesses :

## Objectif

---

Type d'objectif :	Montage de l'objectif :	Fixe
Marque de l'objectif :	Modèle de l'objectif :	-
Monture d'objectif :	Mode de map :	
Focale :	Ouverture maxi :	4

## Divers

---

Type de pile :		Couleur du soufflet :	
Forme du soufflet :		Décentrement horizontal :	
Décentrement vertical :		Second viseur :	
Type de viseur :			

Variante noire du Konica Jump Weatherproof.

Tout nouveau, tout beau, tout-temps le compact 24 x 36 &ldquo;Jump&rdquo; sera l'une des vedettes du stand Konica du prochain Salon de Paris. Destiné à un public jeune, Konica a mis le paquet sur le plan du design. Il ne pourra manquer de taper dans l'oeil des photographes en quête de fantaisie, soucieux du look des objets qui les entourent. La sensibilité &ldquo;esthétique&rdquo; du département marketing de Konica a déjà fait ses preuves:

le succès du &ldquo;Pop&rdquo; est pour une large part lié à sa présentation multicolore. Pourquoi ne pas reprendre une recette qui a porté un modèle en tête du hit-parade des ventes? Le deuxième atout du Jump, c'est son étanchéité au ruissellement. Une caractéristique qui se répand à juste raison puisque la pratique photo actuelle est décontractée ou n'est pas ; Konica a donc créé un appareil qui n'entrave pas l'action, mais peut y participer sans risque.

Enfin, la simplicité de conception qui va parfois très loin &mdash; trop ? &mdash; rassurera les débutants. Des atouts qui devraient se révéler percutants pour les ventes.

### 1. Boîtier, tenue en main, conditions d'emploi

Résolument fonctionnel, le Konica Jump veut être avant tout un appareil simple et agréable à utiliser. Son ergonomie a donc été particulièrement soignée ; ses douces formes arrondies et sa compacité font qu'il se loge tout naturellement dans le creux de la main. Aucune aspérité ne dérange, le majeur et l'annulaire de la main droite se positionnent d'eux-mêmes dans la dépression de la partie antérieure inférieure droite du boîtier tandis que le pouce se place sans recherche sur les striures du dos. L'index repose sur le bouton de déclenchement et le Konica Jump est ainsi parfaitement maintenu. L'armement, manuel, nécessite cependant un déplacement du pouce et c'est la seule raison qui rend la main droite utile au maintien du Konica Jump lors de cette opération. Il mesure 128 x 74 x 49 mm et pèse 220 g sans pile. Il est à peine plus lourd avec pile puisqu'il n'en utilise qu'une seule du type AA !

L'échantillon que nous avons eu en main était gris perle et crème avec des commandes jaune clair, ce qui, allié à ses formes, le rend particulièrement élégant. Il sera également disponible en gris perle et bleu, en rouge et en noir.

Cherchant à en faire un appareil sans problème d'emploi, les ingénieurs de Konica l'ont construit de telle sorte qu'il puisse être utilisé en toutes circonstances ; il est étanche au ruissellement. Les activités &ldquo;à risque&rdquo; ne lui font donc pas peur : zones poussiéreuses, humides, sales..., en camping, aux sports d'hiver, à la plage, à la piscine (attention, il n'est pas immergeable !) ou tout simplement confié à des enfants aux menottes délicieusement boueuses ou enconfiturées. Le Konica Jump est équipé de joints d'étanchéité partout où c'est nécessaire : joints plats à écrasement pour le couvercle du logement de la pile et le dos ; joints toriques sur les axes et les commandes (molette d'armement, manivelle de rembobinage, sélecteur de sensibilité et levier de commande du flash). Rien n'empêche donc de le passer sous le robinet pour le nettoyer. Aussi soignée que soit cette protection, le Jump ne peut être considéré comme un appareil sous-marin. Il n'est pas longuement immergeable sans risque de dommages graves. N'essayez donc pas de vous baigner avec, il n'est pas fait pour cela. Il doit vous attendre bien sagement sur la plage au bord de l'eau Un conseil cependant, ne l'abandonnez pas des yeux, il est tellement séduisant...

Autres conseils indispensables, séchez le avant de l'ouvrir et veillez à ce que vos cheveux ne gouttent plus, l'intérieur du mécanisme n'aimerait pas vraiment...

Au moment du chargement, avant de refermer le dos, vérifiez que le joint est en bon état et ne comporte pas de saletés, grains de sable, cheveux, débris de film, etc. ; la parfaite étanchéité au ruissellement pourrait être remise en cause.

Le Konica Jump a subi des tests lui permettant de satisfaire à la norme JIS standard C0920 classe 4 (protection contre les éclaboussures) et avant de décrire les conditions de test régies par celle-ci, il nous semble préférable de préciser les avantages que sa construction lui procure.

• S'il tombe dans l'eau jusqu'à une profondeur d'un mètre au plus, qu'il en est immédiatement retiré et séché, il ne subira aucun dommage dans la mesure où les joints seront impeccables et qu'il n'aura pas subi préalablement de choc pouvant nuire à une fermeture correcte.

• S'il tombe dans la neige profonde ou fraîche (pas sur de la neige gelée !), il ne subira aucun dommage à condition d'être récupéré rapidement et essuyé.

• Le nettoyage du Konica Jump peut être effectué soit sous un robinet (voir norme JIS plus loin, n'utilisez pas une lance à incendie) soit en l'immergeant dans une dizaine de centimètres d'eau propre, sans savon ni détergent en l'y agitant gentiment pendant quelques secondes tout en prenant bien garde de ne manipuler aucune commande. Sortir et sécher ensuite de façon habituelle.

• En cas de difficulté d'ouverture du dos (différences brusques de température ou de pression), commencer par ouvrir le logement de pile, la suite des opérations sera facilitée.

La norme JIS standard C0920 classe 4 précise : &ldquo;Pas de dommage à la suite d'une aspersion d'un débit de 10 litres/minute par mètre carré pendant une durée de 5 mn au moins, sous une surface d'aspersion placée entre 300 et 500 mm de l'objet&rdquo;.

Le Konica Jump est livré dans un élégant coffret cadeau qui reçoit un film négatif couleur Konica SRV 100 ISO fourni gracieusement, une dragonne, une pile et un bracelet de tissu éponge (type joueur de tennis !) qui sert de sac souple lors du transport et se glisse sur le poignet de l'opérateur lors de la prise de vue, ne risquant pas ainsi d'être perdu. Il fallait quand même y penser...

## 2. Piles, mise en place, et test

Particulièrement économique à l'usage, le Konica Jump se contente d'une seule pile AA de 1,5 volt, type LA 06 ou équivalent. Voilà qui change des boîtiers pilivores &mdash; motorisés &mdash; largement répandus actuellement, li est vrai qu'il peut être modeste dans ce domaine puisqu'il ne possède qu'un obturateur mécanique, un système de mesure rustique et que finalement la pile n'est réellement utilisée (en plus de la DEL signalant la nécessité de mise en oeuvre du flash) que pour l'alimentation du flash électronique incorporé.

Le Konica Jump est donc opérationnel (à part le flash et le témoin de luminosité insuffisante) quand il est démuné de la pile. Elle suffit d'ailleurs pour assurer une autonomie de 200 éclairs (soit plus de 5 films si toutes les vues sont prises au flash).

Le logement de pile, à gauche du dos, s'ouvre par pression sur un poussoir revêtu d'un symbole de pile. Articulé, ce couvercle ne risque pas d'être perdu. Il comporte sur sa face interne l'indication du sens de mise en place et une mention rappelant l'interdiction d'emploi d'accus Cd-Ni, mais pas le type de pile à utiliser.

Placer tout, simplement la pile et refermer le couvercle, pour tester l'alimentation, armer le Konica Jump puis presser légèrement le bouton de déclenchement en obturant largement l'objectif du système de visée à côté duquel se trouve la fenêtre du posemètre. Si la pile est en état, la DEL témoin de sous-exposition doit s'illuminer. Attention, la consommation de cette DEL étant minime, il est possible que la capacité de la pile, en fin de vie, soit insuffisante pour assurer un recyclage rapide du flash. Qu'importe, l'opérateur, las d'attendre, changera la pile. En tout état de cause, il n'aura pas pris de photo sous-exposée puisque la DEL aura joué son rôle. De toute façon, la pile utilisée est du type le plus répandu et on peut être certain de se réapprovisionner n'importe où.

## 3. Chargement, affichage de sensibilité, identification du film

Le Konica Jump reçoit les cartouches 24x36 mm standard (code 135) d'une sensibilité de 100, 200 ou 400 ISO. Cet appareil est conçu pour l'emploi de film négatif puisque le système d'exposition très simplifié met largement à profit la latitude de pose de ces émulsions. N'essayez donc pas d'opérer en inversible (la latitude de pose est trop faible), les résultats seraient plus que décevants...

L'affichage de sensibilité doit être effectué manuellement (dommage !) par rotation du bouton très fortement encliqueté de la face avant. Cette rotation adapte directement le diaphragme de l'objectif à la sensibilité de film affichée et ce par voie mécanique, d'où la fermeté de la rotation (pas de risque de déréglage accidentel). L'absence de dispositif de transmission DX de la sensibilité ne peut être reproché à Konica, cela aurait obligé à une refonte totale de l'appareil autour d'organes électromécaniques qui, pour Konica, semble incompatible question coût de fabrication avec le segment de marché visé.

Le dos s'ouvre classiquement (200° environ) après soulèvement du bouton de rembobinage. Placer la cartouche de film dans son logement (à gauche) après avoir écarté la fourchette d'entraînement qu'il faut ensuite repousser (elle ne possède pas de ressort de rappel). Etendre l'amorce sur les glissières du filin (classiques et à ergot de maintien) avant d'introduire son extrémité dans l'une des 6 fentes à ergot d'accrochage de la bobine réceptrice. Armer/déclencher jusqu'à enroulement total de l'amorce sur la bobine réceptrice. Refermer le dos par simple pression. Le compteur (fenêtre à l'extrémité droite du boîtier) passe d'un S sur deux traits lors des deux manoeuvres d'armement/déclenchement puis s'arrête sur 1.

Le dos du Konica Jump comporte la classique fenêtre transparente d'identification du film utilisé.

## 4. Armement, déclenchement, compteur

L'armement du Konica Jump est totalement manuel, ce qui surprend actuellement, même quand on garde à l'esprit la volonté délibérée de Konica. Il s'effectue par rotation sur un peu moins d'un tour du large bouton moleté faisant saillie sur le dessus de l'appareil. Cette rotation peut être effectuée à l'aide de deux ou trois manoeuvres avec le gras du pouce, ce qui permet de ne pas ôter l'oeil du viseur.

Le bouton de déclenchement, agréable, jouxte le bouton d'armement. Il ne mérite pas d'attention particulière sinon que sa douceur de fonctionnement, ne risque pas de provoquer de bougé lors de la prise de vue : le Konica Jump ne peut opérer à moins de 1/125 de seconde (ni à plus d'ailleurs).

Voisine des éléments ci-dessus décrits, la fenêtre du compteur est munie d'un dispositif facilitant la lecture. Le compteur revient automatiquement sur S lors de l'ouverture du dos. Lors du chargement, il passe de S sur deux traits avant de s'arrêter sur la vue numéro 1. Les gravures du compteur, très lisibles, sont blanches sur fond noir, sauf les valeurs remarquables S, les deux traits suivants, 12, 24, 36 et les deux points contigus, qui sont inversées (noires sur fond blanc). La gravure de la vue numéro 1 est plus particulière et rend impossible toute équivoque: blanche dans un cercle noir lui même placé sur fond blanc !

Le compteur ne tourne pas en sens inverse lors du rembobinage.

## 5. Visée, objectif

Le Konica Jump est équipé d'un viseur clair comportant un cadre délimitant le champ de prise de vue et des repères de parallaxe pour la prise de vue à courte distance (à la française ou à l'italienne). L'image est totalement dégagée de toute information puisque la DEL témoin de sous-exposition et le signal de charge du flash électronique sont placés de part et d'autre de l'oculaire.

L'objectif du Konica Jump comporte 4 lentilles isolées. Il présente une ouverture maximale de  $f/4$  pour distance focale de 35 mm. Cette distance focale de 35 mm détermine un très large angle de champ ( $60^\circ$  environ) convenant parfaitement aux types de photographies réalisées par la clientèle à laquelle il est destiné.

Cet objectif ne comporte pas de dispositif de mise au point (fix-focus). son réglage d'origine permet selon Konica, d'obtenir des images nettes de 1,10 m à l'infini. Le diaphragme est réglé manuellement lors de l'affichage de sensibilité,

- $f/8$  pour 100 ISO;
- $f/11$  pour 200 ISO;
- $f/16$  pour 400 ISO.

Ces valeurs se transforment automatiquement lors de l'emploi du flash électronique en :

- $f/4$  pour 100 ISO ( $f/8$  à courte distance);
- $f/6$  pour 200 ISO ( $f/11$  à courte distance);
- $f/8$  pour 400 ISO ( $f/16$  à courte distance).

## 6. Système de mesure et d'exposition, flash électronique

Le système de mesure et d'exposition du Konica Jump est d'une remarquable simplicité.

• Le diaphragme est réglé manuellement lors de l'affichage de sensibilité.

• L'obturateur central ne possède qu'une seule vitesse, invariable, de  $1/125$  de seconde.

• Le système de mesure est composé d'un élément de mesure (vraisemblablement CdS) et d'un circuit élémentaire qui se contente de mesurer un seuil de lueur minimal au-dessous duquel la providentielle et immense latitude de pose actuelle des émulsions négatives couleur ne peut plus assurer une exposition admissible...

Après avoir affiché la sensibilité du film utilisé et armé le boîtier (indispensable pour effectuer la mesure), cadrer et presser légèrement le bouton de déclenchement. Si la luminosité de la scène visée et la latitude de pose de l'émulsion sont suffisantes pour assurer une exposition correcte, rien ne se produit. Enfoncer alors totalement le bouton de déclenchement pour exposer la photographie. Le laboratoire fera le reste... Dans le cas contraire la DEL rouge placée à droite de la monture d'oculaire s'illumine. N'insistez pas, il faut relâcher la pression et mettre en oeuvre le flash électronique. De l'extrémité du majeur gauche, basculer vers le bas le levier de la partie avant gauche du Konica Jump. Quelques secondes plus tard (recyclage en 7 secondes avec une pile neuve), le voyant de charge du flash (orange) à gauche de l'oculaire, s'illumine à son tour. Presser le bouton de déclenchement pour réaliser le cliché après avoir pris soin de vérifier que le sujet est bien dans la zone d'efficacité du flash, soit de 1,10 m à 3,50 m. L'allumage de la DEL rouge est alors sans importance puisque le flash est chargé. La mise en oeuvre du flash électronique modifie le diaphragme en fonction de chaque sensibilité de film affichée, soit

- $f/4$  pour 100 ISO;
- $f/5,6$  pour 200 ISO
- $f/8$  pour 400 ISO...

et il est évident que la profondeur de champ est alors bien moindre qu'en prise de vue en lumière naturelle ( $f/8$ ,  $f/11$  et  $f/16$ ).

Il est alors souhaitable de veiller à la distance flash/sujet.

La documentation indique une zone d'efficacité comprise entre 1,10 et 3,5 m, cette dernière valeur n'étant malheureusement pas portée sur le boîtier alors que les autres valeurs limites pour les prises de vues à courte distance le sont : de 1,10 m à 1,60 m. Cette position (non encliquetée) du levier provoque une nouvelle modification du diaphragme qui revient aux valeurs initiales de  $f/8$  (100 ISO),  $f/11$  (200 ISO) et  $f/16$  (400 ISO).

La règle à adopter pour obtenir les meilleurs résultats tant en ce qui concerne l'exposition au flash que la netteté (profondeur de champ) est donc la suivante, comme le dira vraisemblablement le mode d'emploi que nous n'avons pas eu en main (le Konica Jump essayé étant un échantillon).

- pour des sujets placés entre 1,60 m et 3,50 m, utiliser le flash en position normale;
- pour des sujets placés à moins de 1,60 m, utiliser la position spéciale pour photographie rapprochée.

Le flash du Konica Jump est peu gourmand: la simple pile AA assure une autonomie de 200 éclairs

## 7. Déchargement

En fin de film, ne pas forcer pour éviter la détérioration des perforations, d'autant plus que des débris de film pourraient être nuisibles aux joints d'étanchéité. Presser le poussoir de débrayage (sous le boîtier) identifié par R et le symbole normalisé. Il s'enclenche en position sauf si le film est à

cet instant trop tendu. Dans ce cas, rembobiner légèrement à l'aide de la manivelle puis enfoncez de nouveau le poussoir. Le compteur ne tourne pas en sens inverse lors du rembobinage et revient automatiquement sur S à l'ouverture du dos.

L'esthétique particulièrement réussie de cet appareil, son ergonomie, et son positionnement prix (inférieur à 800 F) devraient lui permettre de monter très haut dans hit-parade des ventes (en dépit de rusticité technique). Les réactions des négociants et des visiteurs prochain salon de la Photo devraient confirmer cette première impression.

(source Phot'Argus 1987, par François Brun)



www.collection-appareils.fr