## [ARTICLE 479.]

feu, renversée par un tremblement de terre, ou s'écroule de vétusté, l'usufruit cesse parce qu'il n'y a plus de maison sur laquelle je puisse exercer mon droit; et je n'aurai pas même l'usufruit du sol sur lequel elle a été construite; car ce n'est pas l'usufruit du terrain, mais de la maison qui m'a été donné.

Il en serait autrement si la maison n'était pas le seul objet de l'usufruit, mais qu'elle fit partie d'un fonds plus étendu, sur lequel cet usufruit serait établi. L'usufruitier, dans ce cas, conserverait l'usufruit du sol, parce que ce ne serait pas spécialement de la maison qu'il aurait l'usufruit.

C'est aussi ce qui résulte des termes de l'article du Code Civil, qui porte au §. Ier, que nous discutons, que l'usufruit s'éteint par la perte totale de la chose. Or, lorsque la maison n'est qu'une partie du fonds soumis à l'usufruit, sa destruction n'opère pas la perte totale de la chose.

Lorsque la maison est l'objet unique et spécial de l'usufruit, il est irrévocablement éteint par sa destruction, en sorte que si le propriétaire la reconstruit, cette circonstance ne fera pas revivre l'usufruit.

Ceci n'a lieu, que quand la maison a péri et a été rebâtie entièrement. Si elle n'a été reconstruite que par partie, à mesure que chacune périssait, ou menaçait ruine, quand même il ne subsisterait plus rien de celle qui existait lorsque l'usufruit a été constitué, il continue, parce que c'est toujours la même maison. G'est ainsi qu'un vaisseau qui a été réparé tant de fois, qu'il n'existe plus une seule des planches qui sont entrées dans sa construction, est cependant toujours le même vaisseau.

La chose est encore regardée comme péric, lorsque, par un changement absolu de forme, elle devient autre chose que ce qu'elle était auparavant.

Si, par exemple, des vases dont l'usufruit était légué, sont réduits en masse, ou lingots; ou que dans l'espèce contraire, on ait fait des vases avec les lingots dont l'usufruit était légué, avant l'ouverture du legs, il ne peut plus avoir lieu, parce