

najvećoj meri. Rečju, baš time što je bitak uvek već neakako saprisutan sa svakim bićem on se ujedno povlači u tamu.

Druga predrasuda u pogledu na bitak glasi: *pojam bitak je nedefinjiv pojam*. Ova predrasuda dolazi do prve jer ako je bitak najopštiji pojam tada on ne može biti definisan, on je shodno takvom razumevanju neka vrsta praznog određenja. Ako nešto biva određeno svojim rodnim pojmom i vrsnom razlikom, kao što čovek biva određeno rodom životinje i dvonožnošću, onda se čini da bitak ne može biti definisan jer nema višeg rodnog pojma, niti neka razlika kao nešto što jeste, dakle biće, može biti pripisana bitku koji nije ništa od (posebnih) bića. Dakle, nije moguće odrediti pojam bitka, ne postoji mogućnost definicije bitka. Ali Hajdeger pita da li to znači eliminaciju problema ili zapravo otvara problem? Upravo suprotno tvrdi Hajdeger. Sve što se može na osnovu prethodnog rezonovanja zaključiti jeste da bitak nije nikakvo biće, tj. da ne može biti mišljne nalik biću. Rečju, ako bitak nije definjiv pojam (nalik biću) onda to nije suspenzija mišljenja bitka, već upravo zahtev da se bitak misli u razlici spram bića.

Treća predrasuda u pogledu na bitak glasi: *bitak je samorazumljiv pojam*. Bitak je sveprisutan - u svakom saznanju i svakom iskazivanju, u svakom našem odnošenju spram i samoodnošenju bitak je tu, upotrebljava se bitak i time se čini da je samorazumljiv. Kaže Hajdeger: svako razume tvrdnje “nebo je plavo”, “ja jesam radostan”, a da pri tome u samorazumljivosti počiva ovo je(sam), tj. da bitak kao takav ne biva tematizovan. Sve što ova samorazumljivost govori, kaže Hajdger, jeste da ovde počiva zagonetka bitka samog. Rečju, mi se uvek već u “koristimo” bitkom pri svakom govoru i svakom drugom mogućem odnošenju i upravo to da uvek već živimo unutar nekakvog (netematizovanog) razumevanja bitka, jeste ono što skriva bitak i ukazuje još jednom na nužnost tematskog pristupa, tj. postavljanja pitanja o smislu bitka.

Bitak je zaboravljen tako što je skriven unutar očiglednosti i poznatosti, kao nešto što nije vredno pitanja i upravo je ovo zadatak koji određuje kretanje *Bitka i vremena*, a: