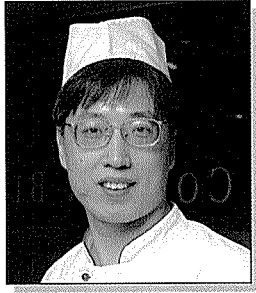


1인1명기

# 휘센





정범래 / 코르동 블루

- 경력 : 15년
- 신라명과, 썬메리를 거쳐 현재 블루힐 백화점 내 코르동블루에서 근무중

일류 기술인들이 자신의 이름을 걸고 우수 제품을 선보이는 1인 1명기 코너를 연재한다. 33세~43세까지의 10년 이상 경력자 중에서 우수 기술인을 엄선해 진행하는 이 지면에서는 제품 배합의 정확성은 물론 제조 노하우를 공개함으로써 독자들에게 상품성 높은 제품을 선보이고 기술 발전에도 도움이 되도록 할 예정이다.

□ 편집자 주

## 일류 기술인이 선보이는 1인 1名技

### ■ 제작자의 말

내가 썬메리에 근무할 때 미도파백화점 상계점의 경우 하루에 700여개가 판매된 빅히트 상품이다. 휘셀은 발효 시간이 긴 것이 단점이다. 그러나 중력분, 몰트, 비타민 C를 사용하고 발효 시간이 길어 제품의 표피가 얇으며 바삭바삭한 반면 안은 촉촉하고 부드러워요. 또 3가지 버터 토핑물이 첨가돼 자주 먹고 싶은 마음이 생기게 하는 제품이다. 휘셀은 제조 후 8시간 이내에 먹어야 하는 제품이므로 판매 시간에 유의해야 한다. 현재 내가 근무하는 코르동 블루에서는 개당 1,200원에 판매하고 있다.

## 반 죽

### □ 만드는 법

재료	중량(g)	배합(%)
강력분	800	80%
중력분	200	20%
소금	18	1.8%
인스턴스이스트	7	0.7%
물	660	66%
몰트	10	1%
* 몰트와 물을 1:1로 섞어 제조		
비타민 C	1	0.1
* 아스코르빅산과 물을 1:100으로 섞어 제조		

· 배합표의 %는 밀가루 양을 100으로 기준했을 때 타 재료의 사용 비율을 나타낸 것으로 이를 이용하면 원하는 수량만큼 제품을 만들 수 있다.

· 몰트와 비타민 c는 미리 만들어 놓았다가 제조할 때 필요한 양을 사용하면 된다. (몰트와 아스코르빅산은 126쪽의 재료 색인 참조)

1. 전재료 섞고 스파이럴 믹서로 저속 6분, 고속 1분으로 믹싱한다. 믹싱완료시 반죽 온도는 여름은 23℃, 겨울은 26℃.

\* 버터컬 믹서를 사용할 때는 저속(1단) 7분, 고속(3단) 1분

2. 105분 동안 1차 발효를 (발효실 온도 27℃, 습도 85%)한 후에 가스빠기(손이나 밀대로 압력을 가해 탄산가스를 빼는 작업)를 한다.

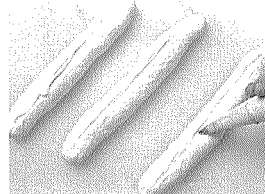
3. 반죽 온도를 여름 26℃, 겨울 28℃에서 30분간 중간 발효한다.

4. 170g으로 분할해 10분간 벤치타임(실온에서 놓아두는 것)을 준 후 길이 23cm 정도로 성형한다.(성형 방법은 바게트와 동일)

5. 발효실 온도 27℃, 습도 75%

에서 50분간 2차 발효한다.

6. 반죽의 윗면을 칼로 길게 '—'자로 가르고 가염 버터를 5g 정도 짜준 후 윗불 210℃, 밑불 220℃에서 스팀을 2초간 분사한 후 30분간 굽는다.



\* 스팀 오븐이 없을 경우 굽기 전에 스프레이로 물을 충분히 뿌려준다.

7. 갓 구워낸 빵의 표면에 마늘·마스타드·휘셀 버터와 토핑물을 뿌려 3가지 종류의 제품을 만든다.



① 마늘 버터(가염버터 100g + 다진 마늘 5g)를 12g 정도 짜주고 파프리카 (외국에서 사용되는 고추가루의 일종)를 뿌려준다.

② 마스타드 버터(가염버터 100g+마스타드 30g)를 12g 정도 짜파슬리를 뿌려준다.

③ 휘셀 버터(가염버터)를 12g 정도 짜준다.

\* 갓 구워낸 빵에 버터를 지그재그로 짜면 버터가 자연스럽게 녹게 된다. 재료에서 파프리카와 마스타드는 126쪽의 재료 색인 참조.

## 뛰어난 맛의 비결은 이것이다

1. 중력분과 몰트, 비타민 C를 사용해 표피가 얇고 바삭거리며 안은 촉촉하고 부드러운 독특한 맛을 낸다.
2. 버터컬 믹서보다 스파이럴 믹서를 사용하는 것이 믹싱시 반죽에 충격이 적어 더 좋은 제품을 만들 수 있다.
3. 믹싱은 재료들을 섞는 수준에 그쳐야 한다. 따라서 믹싱 속도와 시간을 꼭 지켜야 한다. 믹싱 후 반죽을 얇게 늘려 펴보았을 때 반죽의 표피가 세계 지도 모양을 나타내는 것이 좋은 상태이다.
4. 믹싱 후 반죽의 온도 및 발효실 온도와 발효실 습도, 3차례의 발효 시간을 잘 지켜야 좋은 제품이 된다.