Se trata de una forma de expresión artística, a la vez que un medio de comunicación, que consiste en una serie de ilustraciones que, leídas en secuencia continua, permite al lector recomponer un relato de algún tipo.

Pueden ir enmarcados en viñetas, es decir, en recuadros cuya forma y estilo se corresponde al contenido narrativo o temático que hay en su interior, y pueden o no contar con el apoyo del texto escrito o de signos y caracteres propios del género.

De igual forma, puede dibujarse en papel de distinto tipo, o incluso en formato digital (Webcomics). A menudo es fruto de colaboraciones entre artistas de distinta índole: dibujantes, guionistas, coloristas y diseñadores.

Los precursores del cómic se remontan a las formas pictóricas antiguas de la humanidad, que mezclaban texto e imagen en una secuencia de lectura, como ocurría con los jeroglíficos egipcios o los códices mayas

Sin embargo, sus primeras formas reales aparecen como medio de protesta y sátira política, en épocas tan antiguas como las del Imperio Romano. Estas viñetas de humor político mostraban a los poderosos o a los gobernantes en situaciones ridículas, soeces o risibles, y por ende solían ser anónimas e ilegales.

La invención de la imprenta y la litografía, muy posteriormente, dio inicio a su divulgación masiva, a menudo como formato pedagógico para la educación religiosa de niños y mujeres, y posteriormente como un medio amable de brindar instrucciones al lector respecto al armado de un artefacto o a la conducta que debe tener en un recinto (por ejemplo, los dibujos que aún aparecen en los folletos de los aviones comerciales).

En el siglo XIX la explosión de la prensa escrita masificó también el cómic, haciendo que recuperara su función paródica en las llamadas tiras cómicas: conjuntos de viñetas más o menos elaborados que contaban historias graciosas, satíricas, burlonas, a menudo vinculadas con los temas de actualidad, o recuperando relatos de la tradición popular o literaria.

De allí se pasó, luego de la Primera Guerra Mundial, a la publicación en formato revista (los comic books), destinados a un público infantil y adolescente ávido de entretenimiento y escapes imaginativos, en las épocas difíciles de la Gran Depresión (alrededor de 1929).

El formato revista sería el más célebre del género, dando origen a las revistas de superhéroes que aún perduran y que fueron el principal entretenimiento juvenil durante décadas. Muchos de sus personajes pasarían al cine, a la animación y luego a los videojuegos.

A finales del siglo XX el formato alcanzó su madurez en la novela gráfica: una composición adulta, exigente, compleja, que reúne los atributos artísticos del dibujo y la ilustración, con la composición narrativa y la reflexión lingüística propias de la literatura.

Es un personaje de ficción cuyas características superan las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos aunque no necesariamente, y entroncado con la ciencia ficción.

Generados a finales de los años 1936 en la industria del comic book estadounidense, que contribuyeron a levantar,​han gozado de multitud de adaptaciones a otros medios, especialmente el cine.}

Como género puede considerarse el trasunto moderno de "varios estilos ancestralmente populares: los relatos mitológicos, los cuentos guerreros y las sagas familiares" ​con la diferencia de que el elemento religioso ha sido sustituido por la ciencia ficción.

Otras características típicas de los superhéroes son:

Un origen o momento en el que se convierte en superhéroe, ya sea por ser el modo en que obtuvo sus capacidades especiales o el momento del trauma que le obligó a ello. Los más frecuentes son:

Origen no humano: extraterrestres, dioses mitológicos, semidioses, razas ficticias apartadas de la humanidad, robots, fantasmas, demonios, etc. Ejemplos: Superman, Thor, los Inhumanos, la Visión y Ghost Rider.

Origen natural: mutantes. Ejemplos: Wolverine, Ciclope y el resto de los X-Men.

Experimentos científicos. El origen del superhéroe puede ser una consecuencia accidental de un experimento. Ejemplos: Spider-Man, Flash, Hulk o Los 4 Fantásticos. También pueden ser incluidos experimentos con un fin buscado deliberadamente (como Capitán América).

Obtención de tecnología avanzada o artefactos místicos, como el anillo de Linterna Verde, la armadura de Iron Man o el adamantium del que están hechos las garras y el esqueleto de Wolverine.

Traumas. Por ejemplo, aquellos superhéroes cuyas familias fueron asesinadas. Suelen carecer de superpoderes pero disponen de sofisticadas armas, herramientas y habilidades que les permiten hacer justicia: Batman, The Punisher, Daredevil, etc.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Son un equipo de superhéroes ficticios que aparecen en los publicados por Marvel Comics. Creados por el artista Jack Kirby y el escritor Stan Lee, los personajes aparecieron por primera vez en The X-Men # 1 en septiembre de 1963.​ En la Edad de Plata de los cómics y formaron una de las franquicias más reconocidas y exitosas de Marvel Comics.

La mayoría de los X-Men son mutantes, una sub-especie de humanos que nacen con habilidades sobrehumanas activadas por el gen "Factor-X". Los X-Men luchan por la paz y la igualdad entre humanos y mutantes en un mundo donde el fanatismo anti-mutante es feroz y generalizado.

Superman es un superhéroe ficticio que apareció por primera vez en los cómics estadounidenses publicados por DC Comics.​El personaje fue creado por el escritor estadounidense Jerry Siegel y el artista canadiense Joe Shuster en 1933 cuando ambos se encontraban viviendo en Cleveland, Ohio.

Sus creadores lo vendieron a Detective Comics, Inc. en 1938 por 130 dólares5​ y la primera aventura del personaje fue publicada en Action Comics #1 (junio de 1938), para luego aparecer en varios seriales de radio, programas de televisión, películas, tiras periódicas y videojuegos. Con el éxito de sus aventuras, este personaje definió al superhéroe y estableció su primacía dentro del cómic estadounidense.1​ Su apariencia del personaje es distintiva y se volvió icónica: un traje azul y rojo, con una capa y un emblema con una letra “S” estilizada en su pecho,​ el cual se ha convertido en un símbolo del personaje.

Superman nació en el planeta Krypton y recibió el nombre de Kal-El al nacer. Cuando era bebé, sus padres, el científico Jor-El, y su esposa Lara Lor-Van, lo enviaron a la Tierra en una pequeña nave espacial momentos antes de que Krypton fuera destruido en un cataclismo natural. Su nave aterrizó en el campo estadounidense, cerca de la ciudad ficticia de Smallville. Fue encontrado y adoptado por los agricultores Jonathan y Martha Kent, quienes lo llamaron Clark Kent. Clark desarrolló varias habilidades sobrehumanas, como una fuerza increíble y una piel impermeable. Sus padres adoptivos le aconsejaron que usara sus habilidades en beneficio de la humanidad y decidió luchar contra el crimen como un justiciero. Para proteger su privacidad, se pone un traje colorido y usa el alias "Superman" cuando lucha contra el crimen. Aunque denominado, algunas veces, de manera poco halagadora, como «el gran Boy Scout azul» por otros superhéroes, Superman también es conocido como «El Hombre de Acero», «El Hombre del Mañana» y «El Último Hijo de Krypton» por el público general de los cómics. Bajo la identidad de Clark Kent, Superman vive en medio de los humanos como un «tímido reportero» del diario Daily Planet de Metrópolis. Ahí trabaja junto a la reportera Lois Lane, con la cual ha sido vinculado románticamente. Junto con el fotógrafo Jimmy Olsen y el editor en jefe Perry White. Superman tiene una extensa galería de villanos con su archienemigo el supervillano Lex Luthor.