Если возникают ошибки, то браузер не показывает их. Их надо искать в консоли разработчика

gl.clearColor <--> glClearColor –---------- webgl<-->opengl

В WebGl используем только шейдеры

GLSL ES – *Open****GL******S****hading****L****anguage* для встраиваемых систем

Переменные, начинающиеся с gl\_ -- встроенные переменные. Так обозначать свои переменные нелья